

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR AL QURAN DAN HADIST PADA SISWA
KELAS III MIN I REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
YAUMATUZ ZULAIHA
NIM. 22591211**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

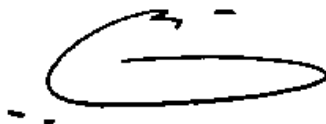
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara Yaumatus Zulaiha mahasiswa program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul "PENGARH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNUTUK MENINGKAKAN HASIL BELAJAR AL-QUR'AN HADIST PADA SISWA KELAS III MIN IREJANG LEBONG" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Muhammad Taqiudin, S.Ag. M.Pd
NIP. 197502141999031005

Pembimbing II



H.M Taufik Amrillah, M.pd.
NIP. 199005232019031006

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yaumatuz Zulaiha

NIM : 22591211

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIME GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR AL QURAN DAN HADIST KELAS III MIN I
REJANG LEBONG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 08 Juni 2026

Penulis,



Yaumatuz Zulaiha
NIM 22591211



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 375 /In.34/F.T/I/PP.00.9/ 09/2026

Nama : Yaumatuz Zulaiha
NIM : 22591211
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Dan Hadist Pada Siswa Kelas III MIN I Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 18 juni 2026
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB
Tempat : Ruang 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. M. Taqiyudin, S.Ag., M.Pd.I
NIP 197502141999031005

Sekretaris,

H. M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP 199005232019031006

Penguji I,

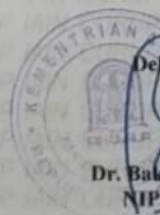
Prof. Dr. Hendra Harmi, S.Ag., M.Pd
NIP 197511082003121001

Penguji II,

Dr. Deri Wanto, M.A
NIP 198711082019031004

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 19701107 200003 2 004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al Quran Dan Hadist Pada Siswa Kelas III MIN I Rejang Lebong .”**Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program strata satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengkaji secara ilmiah pengaruh model pembelajaran kooperatif team games tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar al quran dan hadist. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik di madrasah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd., selaku Wakil Rektor 1 IAIN Curup.

3. Bapak Dr. Sakut Anshori, M. HUM., selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
Bapak Dr. Sagiman, M.KOM., selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
4. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
6. Ibu Jauhri Kumara Dewi, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik
7. Bapak Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak H.M. Taufik Amrillah M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan membantu selama proses menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
9. Kepala Madrasah MIN 1 Rejang Lebong yaitu Ibu Mufidatul Chairi S.AG .M, S.Pd.I., beserta Bapak , Ibu dewan Guru serta siswa kelas III A dan III B yang telah mengizinkan dan membantu peneliti melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Wassalamualakum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, 02 Juni 2026

Penulis

Yaumatuz Zulaihah

NIM : 22591211

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada TUHAN mu lah engkau berharap”

(QS.Al- Insyirah,6-8)

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”

(Nelson Mandela)

“Jangan takut jatuh sebab yang tak pernah memanjatlah yang tak pernah jatuh. Jangan takut gagal, karena yang tak pernah gagal hanyalah mereka yang tak pernah melangkah. Dan jangan lah takut salah, sebab dari kesalahan pertama, kita bisa belajar menemukan jalan yang benar di Langkah berikutnya.”

(Buya Hamka)

“Tidak ada skripsi yang selesai tanpa perjuangan , Lelah boleh dirasakan tetapi menyerah bukan lah pilihan”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi kecuali lembar persembahan. *Bismillahirramanirrahim* skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kepada pemilik zat seluruh alam semesta, yang menguasai, mengatur, dan berkuasa atas segala sesuatu. ALLH SWT, Sang maha pemilik arah. Terimakasih telah menjadi satu-satunya rumah tempatku pulang saat dunia terasa begitu kabur dan bising. Terimakasih telah menjaga waras dan langkahku, bahkan disaat penulis hamper lupa alasan untuk hidup. “Nadin amizah benar adanya *nyawaku nyala karna denganmu.*”
2. Kepada cinta pertamaku, Ayahanda tercinta, Bapak Daulan Syehwani. Terimakasih sudah jadi pahlawan tanpa jubah. Terimakasih sudah berjuang tanpa banyak bicara, memastikan gadis kecilmu ini bisa kuliah sampai titik trakhir ini. Terimakasih karena selalu ada, selalu mendukung, dan selalu yakin sama gadis kecilmu ini.
3. Kepada belahan jiwaku, pintu surgaku, ibuku tercinta, ibu hikmawati. Yang dengan kasih sayang, dan doa yang tak pernah Lelah, perempuan hebat yang paling paham gadis kecilmu ini luar dan dalam. Mama yang tahu kapan aku butuh disemangatin, kapan aku butuh didengerin, bahkan disaat aku lago down. Mama yang selalu percaya kalau anaknya ini mampu, dan disaat aku sendiri ragu. Terimakasih sudah jadi rumah paling aman,nyaman, jadi pendengar paling setia, dan jadi alasanku bertahan sampai pada tahap penyelesaian skripsi.

4. Kepada kakak, ayuk, dan adek. Kakak M. Karim, Amien Fauko, Dandi Horezon. Ayukku, Asmara dewi, Kamisa Hartini S.Pd, Novi Rahmatun Hasanah S.H dan Adek Wahlul Azmi. Skripsi ini ku persembahkan untuk kalian juga terimakasih sudah menjadi rumah kedua untuk gadis kecil ini, yang selalu ada sejak semester awal kuliah, dengan doa dan semangat yang tak pernah henti-hentinya. Kalian adalah support system terbaik setelah bapak dan ibuk, tempat pulang paling nyaman untuk tangis dan tawa, Gelar S.Pd ini juga milik kalian yang tak pernah berhenti untuk percaya kepadaku.
5. Kepada seluruh keluarga besarku, terimakasih untuk semua doa,dan dukungannya, serta pertanyaan *kapan wisudahnya?* Yang awalnya bikin penulis stress tapi ternyata itu penyemangat, dan kalian adalah bukti bahwasanya penulis skripsi ini tidak pernah sendirian.
6. Kepada dosen pembimbing penulis, Bapak Dr. M. Taqiyuddin, S.Ag, M.Pd.I Dan Bapak H.M Taufik Amrillah M.Pd., Terimakasih atas bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Kepada Laita Afrilia sahabatku tersayang, teman yang telah menjadi seperti saudara, adik bagi penulis, terimakasih selalu setia kebersamai, menemani disaat suka maupun duka perjalanan akademik penulis dari sejak awal sampai akhir perkuliahan ini .
8. Kepada Rita oktarina dan Rena marliana, sahabatku, teman sebangku-ku,teman segalanya bagiku terimakasih selalu kebersamai penulis disaat

suka maupun duka,yang selalu menjadi support system terbaik bagi penulis pada saat penulis tidak yakin skripsi ini akan terselesaikan.

9. Kepada teman-teman diasrama ma'had al jamiah khususnya asrama aisyah kamar empat bawah dari awal penulis jadi mahasiswa sampai akhir ini terimakasih untuk kamar empat yaitu adek-adekku Sri puspita sari, Novita pitriana, Zahra usratus, Nadia syafira, Syahri, Jamila, Putri, Dinda, Ghipa, Via, Dan teman baik peneliti Dela jeniaTerima kasih sudah selalu mendukung dan selalu menjadi rumah bagi penulis selama diasrama baik suka maupun duka.
10. Kepada saudari, teman, penulis Citra Nurdiani terimakasih atas segala support terbaik dan tempat adu keluh kesah penulis selama perkuliahan.
11. Kepada teman-teman seperjuangan PGMI Angkatan 2022 terkhusus PGMI Kelas A terimakasih sudah jadi bagian dari cerita 4 tahun ini. Suka duka kita dikelas, diperpus, sampai drama-drama lainnya dan terimakasih sudah menjadi sanksi bagi penulis terhadap penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada teman- Angkatan 2022 terkhusus teman KKN, teman PPL dan teman – di asrama terimakasih sudah menjadi tempat keluh kesah penulis dan terimakasih atas dukungannya selama penulis menyelesaikan tahap skripsi ini.
13. Kepada MIN 1 Rejang Lebong terimakasih atas izin, bimbingannya, serta dukungan selama pelaksanaan PPL dan penelitian skripsi ini, juga kepada siswa MIN 1 Rejang Lebong terutama kelas III A dan III B yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

14. Terakhir, Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri, Yaumatuz Zulaihah, terimakasih karena telah bertahan sejauh ini, terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan didepan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan Langkah terasa berat untuk terus diteruskan. Terimakasih karena tetap memilih melanjutkan , walau seringkali tidak tahu pasti arah ini membawa. Terimakasih karena telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam Lelah, dalam diam yang penuh tanya, terimakasih karena sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terimakasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi Langkah, karena keberanian bukan lahketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan yang paling penting, terimakasih karena sudah berani memilih . memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah engkau mulai.

ABSTRAK

YAUMATUZ ZULAIHAH, NIM 22591211 “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al Quran Dan Hadist Pada Siswa Kelas III MIN I Rejang Lebong**”, skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Studi ini didorong oleh kenyataan bahwa capaian belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis, terutama pada topik "Sikap Sabar dan Sikap Optimis", masih tergolong rendah. Tujuan dari penelitian ini meliputi: 1) Menganalisis perbedaan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis antara kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dengan kelompok kontrol yang mengikuti metode konvensional, 2) Memaparkan perolehan hasil belajar siswa di kedua kelompok tersebut, dan 3) Mengukur besarnya pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai efektivitas model TGT saat diimplementasikan dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian melibatkan 53 siswa kelas III, di mana kelas III B (27 siswa) ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas III A (26 siswa) sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui teknik tes dan dokumentasi, sementara analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Hasil penelitian ini mengungkapkan dua temuan inti. Pertama, terjadi perbedaan signifikan pada hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 41,11 pada saat pretest menjadi 83,33 pada saat posttest. Kedua, terbukti bahwa model TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t\text{-hitung} = -2,928$ dengan nilai signifikansi $= 0,005 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui bahwa 21 soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi “Sikap Sabar dan Sikap Optimis” di kelas III MIN 1 Rejang Lebong dinyatakan valid, sedangkan 4 soal dinyatakan tidak valid. Dalam penelitian ini hanya menggunakan 21 soal dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,918 yang menunjukkan instrumen sangat reliabel.

Kata Kunci: Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, Al-Qur'an dan Hadist

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Berfikir	41
D. Hipotesis Peneletian	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian Dan Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi Dan Sampel	45
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
F. Uji Instrumen penelitian.....	49
4. Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	56
5. Uji Daya Pembeda Soal.....	58

G. Teknik Analisis Data	60
2. Uji Homogenitas	62
3. Uji Hipotesis	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	66
B. Hasil Penelitian	73
C. Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. SARAN	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Berikut indikator operasional ranah kognitif	30
Tabel 3. 1 Rumus Desain Penelitian	43
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi dalam penelitian.....	45
Tabel 3. 3 Kisi kisi Instrumen Variabel penelitian	50
Tabel 3. 4 Kisi kisi instrument soal Pretest Posttes	51
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas.....	53
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas.....	55
Tabel 3. 7 Koefisien Realibilitas	56
Tabel 3. 8 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	56
Tabel 3. 9 Analisis Kesukaran Butir Soal	57
Tabel 3. 10 Kriteria Indeks Daya Pembeda	59
Tabel 3. 11 Uji Daya Pembeda	59
Tabel 4. 1 Sarana dan prasarana.....	68
Tabel 4. 2 Buku Pelajaran	72
Tabel 4. 3 Data Guru Berdasarkan Status Kepegawaian	71
Tabel 4. 4 Data guru berdasarkan jenjang pendidikan.....	71
Tabel 4. 5 Data Pegawai TU Berdasarkan Kepegawaian	72
Tabel 4. 6 Data Pegawai Tu Berdasarkan Jenjang Pendidikan.....	72
Tabel 4. 7 Data Guru Berdasarkan Pembagian Tugas	94
Tabel 4. 8 Daftar Nilai Pretest Dan Posttest kelas Eksperiment	74
Tabel 4. 9 Daftar Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol.....	76
Tabel 4. 10 Descriptive Statistics.....	77
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Test of Normality.....	80
Tabel 4. 12 Hasil Uji Uji Homogenitas.....	82
Tabel 4. 13 UJI T	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	42
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrument Penelitian	109
Lampiran 2 Soal Instrument Penelitian.....	114
Lampiran 3 Kunci Jawaban Instrument Penelitian	120
Lampiran 4 Indikator Operasional Ranah Kognitif	121
Lampiran 5 Lembar Validator.....	123
Lampiran 6 Modul Ajar	125
Lampiran 7 Hasil Prettest Dan Posttest Siswa Kelas III	140
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Instrument.....	143
Lampiran 9 Hasil Reliabelitas Uji Coba Instrument	153
Lampiran 10 Hasil Descriptive Statistics	154
Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas Penelitian.....	154
Lampiran 12 Hasil Uji Homogenitas	155
Lampiran 13 Hasil Uji Paired Sample Test Penelitian.....	156
Lampiran 14 SK Pembimbing.....	158
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Dari Kemenag Rejang Lebong.....	159
Lampiran 16 Surat Selesai Melakukan Penelitian	160
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi	161
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang sadar, terstruktur, dan berlangsung terus-menerus guna mengasah potensi siswa agar tumbuh menjadi pribadi yang berintelektual, berbudi pekerti luhur, dan memiliki kepribadian yang positif. Lebih dari sekadar proses transmisi pengetahuan, pendidikan berperan krusial dalam pembentukan karakter serta internalisasi nilai-nilai kehidupan. Hal ini selaras dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan potensi serta membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan bangsa.¹

Dalam ranah pendidikan formal, kegiatan pembelajaran menjadi poros utama dari segala aktivitas di sekolah. Pembelajaran dipahami sebagai interaksi edukatif antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar di lingkungan tertentu. Efektivitas dari proses ini diukur melalui hasil belajar yang diraih siswa, yang meliputi tiga dimensi utama, yakni aspek kognitif terkait pengetahuan, aspek afektif terkait sikap, serta aspek psikomotorik terkait keterampilan.² Mengingat hal tersebut, peran guru menjadi faktor penentu utama dalam menjamin keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Pendidik

¹ Rodliyah, *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan* (Jember: IAIN Jember Press, 2021), 25.

² Agus purnomo, *Pengantar Model Pembelajaran*, 1 (NTB: Yayasan Hamjah Diha, 2022),1.

dituntut untuk kreatif dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang ideal harus mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sehingga mereka tidak sekadar menjadi penerima informasi pasif, melainkan turut berpikir kritis, berani bertanya, dan berpartisipasi dalam interaksi kelas. Dengan pendekatan ini, peserta didik diharapkan mampu memahami materi secara lebih mendalam, yang pada akhirnya akan mengoptimalkan capaian hasil belajar mereka.³

Meskipun demikian, pada praktiknya banyak proses pembelajaran di sekolah masih menerapkan metode konvensional yang bersifat teacher-centered atau berpusat pada guru. Dalam pola ini, dominasi kegiatan berada pada guru yang terus menjelaskan materi, sementara peserta didik hanya berperan pasif dengan menyimak dan mencatat. Situasi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa serta munculnya kejenuhan akibat metode pengajaran yang monoton.⁴

Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membatasi ruang bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan sosial mereka. Dampaknya, siswa menjadi kurang terampil dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan gagasan. Hal tersebut berujung pada penurunan capaian hasil belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun

³ Dewantara, K.H. (2011). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

⁴ Hasan Langgulung, *Pendidikan islam menghadapi abad 21*, (Jakarta: Pustaka Alhusna, 1988), hal. 60-61

psikomotorik. Idealnya, proses pendidikan harus beralih ke pendekatan student-centered atau berpusat pada peserta didik, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing siswa. Dengan demikian, peserta didik tidak sekadar menjadi objek penerima materi, melainkan subjek yang aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan motivasi dan hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.⁵

Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran Al-Qur'an Hadis memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter siswa. Materi ini tidak sekadar mengajarkan pemahaman tekstual terhadap Al-Qur'an dan Hadis, tetapi juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, serta akhlak terpuji dalam keseharian peserta didik. Oleh karena itu, penyampaian materi ini harus dirancang secara efektif dan menarik agar sasaran pembelajaran dapat terealisasi dengan maksimal.⁶ Metode ceramah konvensional dirasa kurang memadai, sehingga diperlukan diversifikasi model pembelajaran agar siswa lebih antusias dan terlibat aktif. Jika proses pembelajaran berlangsung monoton, siswa akan cenderung cepat bosan dan kehilangan motivasi belajar. Hal tersebut pada akhirnya akan menurunkan capaian hasil belajar serta menghambat pemahaman mendalam siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalam Al-Qur'an dan Hadis.

⁵ Al-Fathanah: Jurnal Studi Islam dan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh Vol. 5, No. 1, April 2025

⁶ Hikam, F. M., Faishal, M., Romlah, R., Zannah, N. A., & Marhamah, M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Al-Quran Hadist Melalui Kompetensi Pedagogik Guru . *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(2), 209-212

Temuan dari pra-survei di MIN 1 Rejang Lebong mengindikasikan bahwa capaian hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan rekapitulasi nilai ulangan harian, persentase siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 hanya mencapai 65% di kelas III A dan 50% di kelas III B.⁷ Angka tersebut mencerminkan masih tingginya jumlah siswa yang belum mencapai standar ketuntasan akademik. Di sisi lain, pengamatan di dalam kelas mengungkapkan bahwa keterlibatan peserta didik selama pembelajaran masih rendah; mayoritas siswa cenderung pasif dengan hanya menyimak penjelasan guru tanpa adanya partisipasi aktif. Minimnya keberanian siswa untuk bertanya atau mengutarakan pendapat juga mengisyaratkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu menstimulasi keaktifan peserta didik secara maksimal.

Fenomena tersebut menggambarkan adanya kesenjangan yang nyata antara standar pembelajaran ideal dengan realitas praktik di lapangan. Idealnya, proses belajar harus berjalan secara aktif, interaktif, dan menggugah minat siswa; namun, yang terjadi justru sebaliknya, yakni pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik. Dampaknya, motivasi belajar siswa merosot, yang pada akhirnya memengaruhi rendahnya capaian hasil belajar mereka. Sebagai upaya solutif, diperlukan terobosan inovatif, terutama dalam

⁷ Aziz, M., Siregar, T., & Marpaung, F. H. (2025). *Strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah*. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9(3).

pemilihan model pembelajaran yang relevan. Mengingat peran strategis model pembelajaran dalam memengaruhi partisipasi dan keberhasilan siswa, guru dituntut untuk lebih selektif dalam memilih model yang selaras dengan karakteristik peserta didik maupun karakteristik materi yang disajikan.⁸

Sebagai solusi, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Pendekatan ini mengintegrasikan interaksi kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi edukatif. Dalam implementasinya, peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil yang heterogen untuk berkolaborasi dalam memahami materi. Setelah sesi diskusi kelompok, siswa akan berpartisipasi dalam turnamen akademik yang relevan dengan topik yang dipelajari.⁹ Melalui kompetisi untuk mengumpulkan poin bagi timnya, unsur permainan dalam model TGT ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Model pembelajaran TGT menawarkan sejumlah keunggulan, seperti kemampuannya dalam memacu motivasi belajar, mengasah keterampilan kolaborasi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, model ini

⁸ Shoimin, A. (2020). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.

⁹ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al Qur'an Hadits Di Mts Al Rozi Pali | Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah

dinilai efektif membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, karena adanya dukungan interaksi antarsiswa saat belajar secara berkelompok.¹⁰

Sejumlah studi terdahulu telah membuktikan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan capaian akademik siswa. Model ini teruji mampu mengoptimalkan keaktifan, mendorong motivasi belajar, serta mempererat kerja sama antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mengacu pada fakta tersebut, penerapan model TGT memiliki potensi yang sangat besar untuk diimplementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.¹¹

Meskipun demikian, berdasarkan penelusuran pustaka yang telah dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menguji penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya untuk siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu diisi melalui kajian lebih mendalam.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat krusial untuk dilakukan guna mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam

¹⁰ Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69.

¹¹ Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2).

upaya pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Melalui penelitian ini, guru diharapkan memiliki alternatif strategi pengajaran yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan keaktifan serta capaian hasil belajar peserta didik. Terakhir, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang hendak mengeksplorasi topik atau model pembelajaran serupa di masa depan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur’an Dan Hadis Kelas III MIN 1 Rejang Lebong.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Al-Qur’an dan Hadis, di mana hasil belajar siswa kelas III masih belum mencapai standar yang diharapkan.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan keaktifan siswa.
3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, di mana media yang digunakan belum optimal dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an dan Hadis.

C. Batasan Masalah

Guna menjaga fokus penelitian agar lebih terarah dan realistis dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu serta kemampuan peneliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan secara khusus pada siswa kelas III A dan III B di MIN 1 Rejang Lebong.
2. Fokus utama penelitian ini adalah mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis.
3. Analisis penelitian dibatasi pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Al-Quran dan Hadis antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas III di MIN 1 Rejang Lebong?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar Al-Quran dan Hadist siswa kelas eksperiment yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvesional.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Al-Quran dan Hadist antara siswa kelas eksperiment yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvesional.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Al-Quran dan Hadist siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis:

Penetian ini dapat mennjadi salah satu sumber informasi,sumber pengetahuan,kajian Pustaka, dan acuan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis:

- a. Bagi siswa dapat meningkatkan minat belajar terutama dalam bidang pembelajaran Al-Quran dan Hadist dengan kondisi yang membuat

siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

- b. Bagi Guru: Penelitian ini menjadi instrumen evaluasi untuk memperbaiki kualitas pengajaran, sekaligus mengukur efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi Siswa: Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menstimulasi minat, keaktifan, serta memperluas wawasan siswa dalam mempelajari Al-Qur'an Hadis. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses belajar, baik secara individu maupun berkelompok
- d. Bagi Sekolah: Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat mendorong peningkatan kualitas akademik siswa serta mutu sekolah secara keseluruhan
- e. Bagi Peneliti: Studi ini berkontribusi dalam memperluas cakrawala pengetahuan dan memberikan pemahaman praktis terkait penerapan model pembelajaran Team Games Tournament.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Secara etimologi kata model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model itu sendiri dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu: a) *kata benda*, sebagai kata benda model memiliki arti sebagai representasi atau gambaran; b) *kata sifat*, sebagai kata sifat model memiliki arti ideal, contoh, dan teladan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah model mengandung makna pola, contoh, acuan, ragam, dan lain sebagainya dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan; c) *kata kerja*, sebagai kata kerja model berarti memperagakan, mempertunjukkan, dan memperlihatkan (Abas Asyafah).

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang dirancang secara sistematis untuk mempermudah proses transfer ilmu antara pendidik dan peserta didik. Dengan rancangan yang tepat, pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani oleh tuntutan akademis. Secara umum, model pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam pendekatan individual maupun kelompok. Selain itu, pengembangan model pembelajaran yang efektif juga perlu

mempertimbangkan keberagaman gaya belajar siswa, seperti tipe visual maupun auditif (Hamzah B. Uno et al.)¹²

Lebih lanjut, Joyce dan Weil sebagaimana dikutip oleh Trianto menyatakan: "models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them to learn."

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa model mengajar pada hakikatnya merupakan model belajar. Melalui implementasi model tersebut, guru tidak sekadar membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, serta pola pikir, tetapi juga memfasilitasi mereka untuk mampu mengekspresikan ide secara mandiri. Lebih dari itu, model ini menanamkan keterampilan metakognitif, yakni mengajarkan peserta didik tentang cara belajar itu sendiri.¹³

Model pembelajaran berfungsi sebagai instrumen rekayasa pedagogik yang dirancang untuk memfasilitasi kelancaran proses belajar-mengajar tanpa memberikan tekanan paksaan kepada peserta didik dalam mengikuti instruksi guru. Penciptaan model pembelajaran yang tepat sangat krusial agar kegiatan edukatif dapat diselaraskan dengan kapasitas dan karakteristik unik setiap individu (Hamzah B. Uno et al.). Pemilihan model pembelajaran yang ideal dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu substansi materi

¹² Uno, H. B. (2016). Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–10.

¹³ Dr.Rusman,M.Pd, Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru,(Pt Rajagrafindo Persada,Jakarta,2010,(Hal,58

yang akan disampaikan, sasaran instruksional yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan atau latar belakang peserta didik itu sendiri (Trianto).¹⁴

b. Tujuan Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bagian penting dalam perencanaan dan penyampaian instruksional. Model digunakan guna membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar, untuk menciptakan hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain dalam pembelajaran. Banyak kemanfaatan implementasi dari model pembelajaran.¹⁵ Sisi negatif yang muncul diantaranya adalah guru menjadi kurang berinisiatif mengkreasikan kegiatan kegiatan. Guna mengatasi hal ini, maka suatu model perlu dimodifikasi dan dikreasi dengan model lainnya. Hal ini berarti fleksibilitas perlu dikembangkan. Apalagi peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator.¹⁶ Perlu kiranya dalam melukiskan suatu model sebaiknya dimungkinkan adanya perubahan-perubahan dalam mengadakan penyesuaian terhadap kebutuhan yang ada.

- 1) Memperjelas hubungan fungsional antar berbagai komponen. unsur atau elemen sistem dari yang dikembangkan.
- 2) Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi.

¹⁴ Ibid.,h. 59-60

¹⁵ Rusman. (2017). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1–12.

¹⁶ Ibid., hal. 12 - 15

- 3) Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- 1) Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.
- 2) Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
- 3) Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.

Model pembelajarn dirancang untuk tujuan tertentu, bisa terkait konsep informasi, cara berpikir, kajian nilai-nilai sosial dan sebagainya, dengan melibatkan siswa dalam tugas kognitif dan sosial tertentu. Beberapa model berpusat pada pengiriman pesan guru, siswa dianggap sebagai mitra dalam pembelajaran, dan perkembangan peserta didik dilihat dari cara siswa merespons tugas. Cara siswa merespon menghasilkan berbagai tanggap perilaku.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran kooperatif

Menurut Ansori, model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang sangat relevan dalam dunia pendidikan kontemporer. Istilah "kooperatif" sendiri berasal dari kata cooperative, yang bermakna upaya melakukan sesuatu secara bersama-sama dengan semangat saling

membantu.¹⁷ Dengan kata lain, model ini mendorong siswa untuk tidak sekadar belajar secara mandiri, melainkan juga berkolaborasi dalam kelompok demi mencapai tujuan pembelajaran secara kolektif. Model ini mengedepankan pembentukan kelompok kerja yang terdiri dari siswa dengan latar belakang yang heterogen, baik dari segi minat, bakat, kemampuan akademik, maupun kondisi sosial. Justru dalam keberagaman tersebut, terjalin interaksi yang kaya serta komunikasi yang efektif antarsiswa. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk saling menghargai perbedaan, belajar dari satu sama lain, dan berkontribusi secara optimal untuk meraih keberhasilan kelompok.¹⁸

Pembelajaran kooperatif tidak sekadar berfokus pada capaian akhir, tetapi lebih mengutamakan proses kolaborasi yang dinamis selama kegiatan berlangsung. Siswa didorong untuk saling memberi dukungan, bertukar masukan, serta memecahkan masalah secara kolektif. Pendekatan ini menciptakan atmosfer belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan, sehingga keterlibatan seluruh siswa dapat terakomodasi dengan baik.

Selain aspek akademik, model ini sangat efektif dalam mengasah keterampilan sosial, seperti kecakapan berkomunikasi, toleransi, jiwa kepemimpinan, dan rasa tanggung jawab—nilai-nilai yang esensial sebagai bekal siswa di masa depan. Dalam kerangka ini, guru memosisikan diri

¹⁷ Tabrani, T., & Amin, M. (2023). *Model Pembelajaran Cooperative Learning*. **Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)**, 5(2), 200–213.

¹⁸ Ibid., hal . 213 - 220

sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan jalannya pembelajaran agar tujuan kelompok dapat terealisasi secara adil dan efisien.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan fundamental dengan metode kelompok tradisional yang mengedepankan sistem kompetisi, di mana pencapaian seseorang sering kali berbanding terbalik dengan keberhasilan orang lain. Sebaliknya, pembelajaran kooperatif dirancang untuk menciptakan situasi di mana keberhasilan individu saling berkaitan dengan kesuksesan kelompoknya.

Berdasarkan prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki tiga tujuan utama, yaitu: meningkatkan hasil belajar akademik, menumbuhkan sikap inklusif terhadap keberagaman, serta mengembangkan keterampilan sosial dalam bekerja sama. Dalam model ini, keberhasilan personal siswa secara signifikan ditentukan oleh kinerja dan pencapaian kolektif timnya.¹⁹

c. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif, setiap peserta didik mengemban peran spesifik dan memiliki tanggung jawab yang melampaui kepentingan diri sendiri, yakni tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Terkait dengan hal tersebut, Carin menguraikan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik utama sebagai berikut:

¹⁹ Astuti Wijayanti, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA", *Jurnal Pijar MIPA*, Vol. IX, No 1 (Maret 2016), H. 15.

- a) Adanya pembagian peran yang jelas bagi setiap anggota kelompok;
- b) Terjalinnya interaksi secara langsung antarsiswa;
- c) Adanya akuntabilitas bersama, di mana setiap individu bertanggung jawab tidak hanya atas capaian belajarnya sendiri, tetapi juga atas keberhasilan rekan satu kelompoknya;
- d) Peran guru berfokus sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengasah keterampilan interpersonal di dalam kelompok;
- e) Guru membatasi intervensi dan hanya berinteraksi dengan kelompok jika diperlukan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا أُمِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (المائدة/5: 2)

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syiar-syiar kesucian Allah, jangan menodai kehormatan bulan-bulan haram, serta jangan mengganggu hewan-hewan kurban (hadyu) maupun hewan yang telah diberi tanda (qalā'id). Jangan pula kamu mengusik para pengunjung Baitulharam yang sedang mencari karunia dan keridaan dari Tuhannya. Namun, apabila kamu telah bertahalul, kamu diperbolehkan berburu. Janganlah kebencianmu terhadap suatu kaum yang pernah menghalang-halangi dari Masjidilharam mendorongmu untuk bertindak melampaui batas. Sebaliknya, saling tolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan ketakwaan, serta janganlah saling

membantu dalam melakukan dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, karena sesungguhnya Allah memiliki siksaan yang sangat berat.". (Al-Ma'idah/5:2)

d. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya, terutama pada penekanan proses kolaborasi antaranggota kelompok. Fokus utamanya tidak hanya terbatas pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada aspek kerja sama yang menjadi identitas utama dari Cooperative Learning.

Terkait hal tersebut, Robert E. Slavin mengemukakan tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik dasar dari pembelajaran kooperatif, yaitu: penghargaan kelompok (group rewards), pertanggungjawaban individu (individual accountability), dan kesempatan yang sama untuk berhasil (equal opportunities for success).²⁰

1) Penghargaan kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif, pencapaian tujuan kelompok menjadi sarana untuk meraih penghargaan kolektif. Penghargaan tersebut diberikan apabila kelompok berhasil melampaui kriteria skor yang telah ditetapkan. Keberhasilan kelompok ini secara fundamental bertumpu pada

²⁰ Isjoni, Cooperative Learning(efektifitas Pembelajaran Kelompok), (Bandung: ALFABETA, 2014), h. 21-22.

kontribusi setiap individu dalam membangun dinamika hubungan yang suportif, saling membantu, dan penuh kepedulian satu sama lain.²¹

2) Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan sebuah kelompok sangat bergantung pada kualitas proses belajar masing-masing anggotanya. Konsep pertanggungjawaban individu dalam model ini menekankan pentingnya aktivitas saling membantu antaranggota kelompok dalam memahami materi. Dengan adanya tanggung jawab individu tersebut, setiap peserta didik dipersiapkan agar mampu menghadapi ujian serta menyelesaikan berbagai tugas secara mandiri tanpa harus bergantung pada bantuan rekan satu kelompoknya.

Kesempatan yang setara untuk meraih keberhasilan: Pembelajaran kooperatif menerapkan model penilaian yang mengacu pada nilai perkembangan, yakni membandingkan pencapaian siswa saat ini dengan hasil belajar mereka sebelumnya. Melalui sistem skoring ini, setiap siswa terlepas dari apakah kemampuan akademiknya rendah, sedang, atau tinggi memiliki peluang yang sama untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif berlandaskan pada tiga konsep utama, yaitu: penghargaan kelompok (group rewards), pertanggungjawaban individu

²¹ Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 1.

(individual accountability), serta kesempatan yang setara bagi setiap siswa untuk mencapai keberhasilan.

e. Pengertian model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang praktis untuk diimplementasikan di kelas. Model ini dirancang untuk melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status sosial atau akademik mereka, dengan mengoptimalkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengintegrasikan unsur permainan (games) dan penguatan (reinforcement). Pada intinya, TGT mengombinasikan dinamika belajar kelompok dengan kompetisi antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.²²

Menurut Rani Sriwahyuni, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu varian dari model pembelajaran kooperatif yang diimplementasikan melalui sistem kerja kelompok, dengan jumlah anggota 4 hingga 5 orang per kelompok. Proses pembelajaran ini dimulai dengan penjelasan mengenai tujuan serta materi ajar, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas diskusi kelompok, dan ditutup dengan pemberian apresiasi kepada kelompok yang memiliki performa terbaik.

²² Rahmawati, S., & Widodo, A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6(2), 120–128.

Menurut Arden Simeru, model pembelajaran merupakan kerangka kerja sistematis yang bertujuan membantu siswa dalam proses belajar, dengan memberikan penjelasan mengenai cara pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, model pembelajaran memiliki fungsi spesifik sekaligus menyajikan gambaran umum. Hal inilah yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat lebih luas maupun teknik pembelajaran yang telah bersifat aplikatif dengan langkah-langkah tertentu. Model pembelajaran merupakan sebuah konsep yang menggambarkan proses secara mendetail dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi, sehingga mampu mendorong perubahan atau pengembangan diri siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini diterapkan dengan mengintegrasikan unsur games tournament yang diminati siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik hingga akhirnya dapat merumuskan kesimpulan bersama. Aktivitas belajar melalui permainan yang dirancang dalam model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih rileks, di samping menumbuhkan nilai-nilai tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Beberapa keuntungan yang terdapat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- 1) Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan yang memiliki perorangan;
- 2) Anggota kelompok akan termotivasi dengan kehadiran anggota kelompok lain;
- 3) Anggota yang pemalu akan bebas mengemukakan pikirannya dalam kelompok kecil;
- 4) Dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik;
- 5) Partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain.²³

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT metode pembelajaran kooperatif Team Game Turnament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana, yang merupakan kelebihan dan pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas,
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- 3) Dengan waktu sedikit dapat menguasai materi secara mendalam,
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik,

²³ Nelfi Erlenda, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung", *Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02, No.1, (Juni 2017), h.50.

- 5) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain,
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi,
- 7) Hasil belajar lebih baik,
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

- 1) Bagi Guru: Tantangan utama terletak pada kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik heterogen. Namun, kendala ini dapat dimitigasi apabila guru selaku pengendali kelas bersikap cermat dan teliti dalam proses pembagian kelompok. Selain itu, sering kali waktu diskusi yang digunakan peserta didik melampaui durasi yang telah ditentukan; hal ini dapat diatasi melalui kemampuan manajerial guru yang efektif dalam mengelola kelas secara menyeluruh.
- 2) Bagi Peserta Didik: Masih terdapat siswa dengan kemampuan akademik tinggi yang merasa canggung atau kesulitan saat harus menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya. Untuk mengatasi kelemahan ini, peran guru sangat krusial dalam membimbing siswa berkemampuan tinggi tersebut agar mereka mampu dan percaya diri dalam menularkan ilmunya kepada siswa lain.

g. Langkah – Langkah dalam Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

- 1) Menurut Aji Heru Muslim, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan metode yang mengedepankan

kolaborasi kelompok melalui aktivitas permainan akademik yang dilaksanakan setelah penyampaian materi pokok. Model pembelajaran TGT terdiri dari enam tahapan sistematis, yaitu: presentasi kelas (class presentation), kerja kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), evaluasi (evaluation), serta pemberian penghargaan kelompok (team recognition).²⁴

- 2) Menurut Wirawan Fadlly, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dinilai efektif karena setiap langkah pembelajarannya melibatkan partisipasi aktif siswa secara langsung. Implementasi model ini terdiri dari enam tahapan utama: diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru serta upaya memotivasi siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyajian materi ajar, dan pembentukan kelompok belajar. Selanjutnya, guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebagai fase penutup, dilakukan presentasi hasil kerja kelompok, evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari, serta pemberian apresiasi atas usaha yang dilakukan oleh kelompok maupun individu.²⁵

Pada pernyataan menurut beberapa para ahli diatas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang disampaikan oleh Aji Heru Muslim :

²⁴ Aji Heru Muslim, *Penerapan Model Cooperative Tipe TGT Berbasis "ATONG,"* 2020, 14–16,

²⁵ Wirawan Fadlly, *Model Model Pembelajaran implementasi Kurikulum Merdeka* (Ponorogo: Bening Pustaka Puri Permata Sorobayan, 2022), 187.

Adapun bagian dari indikator variabel bebas X antara lain : Indikator Variabel (X) Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Indikator model pembelajaran TGT dalam penelitian ini meliputi beberapa komponen utama yang menjadi ciri khas TGT. Indikator ini digunakan untuk melihat sejauh mana model TGT diterapkan secara benar dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis.²⁶

- 1) Penyajian Materi (Class Presentation)
 - a. Guru menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis.
 - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - c. Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Pembentukan Kelompok (Teams)
 - a. Kelompok disusun secara heterogen (kemampuan tinggi–sedang–rendah).
 - b. Seluruh anggota kelompok bekerja sama menerima dan memahami materi.
 - c. Anggota kelompok saling membantu menyelesaikan tugas.
- 3) Permainan Akademik (Games)
 - a. Siswa mengikuti permainan akademik sesuai aturan yang ditetapkan.
 - b. Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam permainan.

²⁶ Nuril Miliati. (2009). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-rahmah Jabung Malang. Skripsi. FMIPA-UNS.

- c. Suasana belajar berlangsung menyenangkan, kompetitif, dan kondusif.
- 4) Turnamen (Tournaments)
 - a. Siswa mengikuti turnamen sesuai tingkat kemampuan masing masing.
 - b. Siswa berkompetisi secara jujur dan sportif.
 - c. Hasil turnamen menjadi skor individu dan kelompok.
- 5) Penghargaan Kelompok (Team Recognition)
 - a. Kelompok memperoleh penghargaan berdasarkan skor turnamen.
 - b. Siswa menunjukkan rasa bangga dan motivasi untuk memperoleh nilai lebih baik.
 - c. Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran setelah pemberian penghargaan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik, hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang nyata, yang dapat diamati serta diukur dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan ini merefleksikan peningkatan dan pengembangan diri ke arah yang lebih baik, di mana seseorang bertransformasi dari tidak tahu menjadi tahu. Secara substansial, hasil belajar merupakan capaian maksimal yang diraih siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pada materi tertentu.²⁷

²⁷ Sari, D. P. (2019). Hubungan aktivitas belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–53.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan proses penentuan nilai siswa melalui serangkaian kegiatan penilaian atau pengukuran. Merujuk pada pemahaman tersebut, tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk skala nilai, baik berupa huruf, kata, maupun simbol tertentu.²⁸

Hasil belajar merupakan cerminan dari kemampuan nyata siswa yang telah melalui proses transfer ilmu dari tenaga pendidik atau pihak yang lebih berpengetahuan. Melalui hasil belajar, efektivitas siswa dalam menangkap, memahami, dan menguasai materi pelajaran tertentu dapat terukur dengan jelas. Berdasarkan evaluasi tersebut, pendidik dapat menentukan strategi pembelajaran yang paling tepat dan efektif.

Secara lebih lanjut, hasil belajar ini difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini:

- a. Sebagai instrumen seleksi: Hasil belajar kerap dijadikan tolok ukur utama dalam menentukan kecocokan atau kelayakan siswa untuk menempati posisi tertentu maupun jenjang pendidikan yang lebih spesifik.
- b. Penentuan kenaikan kelas: Dalam mengambil keputusan terkait kelulusan atau kenaikan siswa ke jenjang kelas berikutnya, guru

²⁸ Sudjana, D., & Rivai, A. (2018). Pengaruh proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 51(2), 123–131.

memerlukan data hasil belajar sebagai landasan pendukung yang objektif.

- c. Penempatan siswa: Agar potensi dan kemampuan individu dapat berkembang secara optimal, hasil belajar berfungsi sebagai acuan untuk menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang tepat dan sesuai dengan kapasitas mereka:

- 1) Ranah Kognitif: Ranah ini berfokus pada aktivitas mental atau proses berpikir. Merujuk pada Taksonomi Bloom, terdapat enam jenjang proses berpikir dalam ranah ini, yaitu: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation).
- 2) Ranah Afektif: Konsep ranah ini pertama kali diperkenalkan oleh David R. Krathwohl dkk. dalam karya mereka yang berjudul *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*. Ranah ini berkaitan dengan sikap seseorang yang perubahannya dapat diprediksi seiring dengan penguasaan kognitif tingkat tinggi yang dicapai. Hasil belajar dalam ranah ini terefleksi melalui berbagai bentuk perilaku siswa.
- 3) Ranah Psikomotorik: Konsep hasil belajar psikomotorik dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini terwujud dalam bentuk keterampilan fisik dan kemampuan bertindak individu. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu: gerakan refleks (gerakan tidak sadar), keterampilan gerak dasar (gerakan sadar), kemampuan

perseptual (seperti perbedaan visual, auditif, dan motorik), kemampuan fisik (seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan), keterampilan gerak (skill mulai dari tingkat sederhana hingga kompleks), serta kemampuan komunikasi non-diskursif (seperti gerakan ekspresif dan interpretatif).

b. Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif

Untuk mengetahui kesesuaian antara hasil belajar yang diraih dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, diperlukan langkah evaluasi. Secara sistematis, evaluasi merupakan proses pengumpulan, analisis, serta interpretasi data guna menentukan sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran.²⁹ Lebih jauh lagi, evaluasi berfungsi sebagai sarana dalam menilai efektivitas suatu program dalam memenuhi kebutuhan peserta didik.

Selain itu, kegiatan penilaian ini berperan penting sebagai umpan balik (feedback) maupun tindak lanjut, sekaligus menjadi instrumen untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Perlu ditekankan bahwa prestasi belajar tidak hanya terbatas pada pemahaman materi akademik, melainkan mencakup ranah sikap dan keterampilan. Dengan melakukan evaluasi, seorang pendidik dapat memperoleh gambaran komprehensif mengenai kemampuan peserta didik, tidak hanya terbatas pada pengetahuan teoritis, tetapi juga aspek sikap dan keterampilan yang mereka miliki.

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2016), h. 31.

Dalam ranah kognitif, terdapat enam tingkatan proses berpikir, yaitu: (1) kemampuan menghafal, (2) kemampuan memahami, (3) kemampuan menerapkan, (4) kemampuan menganalisis, (5) kemampuan mensintesis, dan (6) kemampuan mengevaluasi. Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, kemampuan berpikir kreatif memiliki keterkaitan erat dengan ranah kognitif ini.

Merujuk pada ketiga ranah tersebut, kita dapat menentukan indikator variabel (Y) untuk Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadis. Meskipun secara teoritis indikator hasil belajar yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, dalam penelitian ini peneliti hanya akan berfokus pada ranah kognitifnya saja, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Berikut indikator operasional ranah kognitif

Indikator Soal	Kode Soal
1.5.1 Siswa dapat menjelaskan makna optimis sebagai perintah Allah SWT	C2 (Memahami)
1.5.2 Siswa dapat menjelaskan makna sabar sebagai perintah Allah SWT	C2 (Memahami)
1.5.3 Siswa dapat mengidentifikasi ayat Al-Quran yang berhubungan dengan sikap optimis	C2 (Memahami)
1.5.4 Siswa dapat mengidentifikasi ayat Al-Quran yang berkaitan dengan sikap sabar	C2 (Memahami)
1.5.5 Siswa dapat menjelaskan kandungan ayat Al-Quran tentang sikap optimis	C2 (Memahami)
1.5.6 Siswa dapat menjelaskan kandungan ayat Al-Quran tentang sikap sabar	C2 (Memahami)
1.5.7 Siswa dapat Menentukan contoh perilaku optimis dalam kehidupan sehari-hari	C3 (Menerapkan)
1.5.8 Siswa dapat Menentukan contoh perilaku sabar dalam kehidupan sehari-hari	C3 (Menerapkan)

1.5.9 Siswa dapat membedakan perilaku optimis dan pesimis	C4 (Menganalisis)
1.5.10 Siswa dapat membedakan perilaku sabar dan tidak sabar	C4 (Menganalisis)
1.5.11 Siswa dapat menyimpulkan pentingnya sikap optimis dalam kehidupan	C4 (Menganalisis)
1.5.12 Siswa dapat menyimpulkan sikap sabar dalam kehidupan	C4 (Menganalisis)
1.5.13 Siswa dapat mengidentifikasi contoh sikap optimis di lingkungan sekolah	C3 (Menerapkan)
1.5.14 Siswa dapat mengidentifikasi contoh sikap sabar di lingkungan sekolah	C3 (Menerapkan)
1.5.15 Siswa dapat menentukan perilaku optimis dan sabar	C4 (Menganalisis)
1.5.16 Siswa dapat menentukan perilaku yang tidak sesuai ajaran optimis dan sabar	C4 (Menganalisis)
1.5.17 Siswa dapat menghubungkan sikap optimis dengan keimanan kepada Allah SWT	C4 (Menganalisis)
1.5.18 Siswa dapat menghubungkan sikap sabar dengan keimanan Allah SWT	C4 (Menganalisis)
1.5.19 Siswa dapat menilai dampak sikap optimis dalam kehidupan sehari-hari	C4 (Menganalisis)
1.5.20 Siswa dapat menilai dampak sikap sabar dalam kehidupan sehari-hari	C4 (Menganalisis)

c. Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, tingkat pemahaman dan daya serap setiap siswa tentu bervariasi. Oleh karena itu, tujuan utama kegiatan pendidikan di sekolah adalah untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sekaligus menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih terarah. Secara keseluruhan, fluktuasi dalam hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung tertentu.³⁰

³⁰ Yendri Wirda, *Faktor Faktor Hasil Belajar* (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri siswa yang terdiri dari dua aspek :

- 1) Aspek Jasmani: Kondisi fisik serta tingkat ketegangan otot merupakan indikator utama dalam mengukur derajat kebugaran siswa. Kondisi kesehatan fisik ini secara langsung memengaruhi semangat serta intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Aspek Psikologis: Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa ini mencakup dimensi intelegensi, bakat, sikap, minat, serta motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yaitu :

- 1) Lingkungan Sosial: Lingkungan ini meliputi cakupan interaksi yang luas, yaitu lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, serta lingkungan pergaulan di dalam kelas.
- 2) Lingkungan Non-Sosial: Lingkungan ini mencakup faktor-faktor fisik dan situasional, yang meliputi sarana gedung sekolah, materi pembelajaran yang digunakan, manajemen waktu belajar, serta ketersediaan alat bantu atau media pembelajaran.

- c) Faktor Pendekatan Belajar : Faktor pendekatan belajar yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam mendukung keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Dari uraian diatas dapat dipahami faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari faktor internal dan faktor eksternal.³¹ Faktor eksternal atau faktor lingkungan yakni pengaruh yang datang dari luar diri individu memiliki peranan krusial dalam menentukan hasil belajar siswa. Komponen lingkungan sekolah ini mencakup metode pengajaran yang diterapkan, kurikulum yang digunakan, serta berbagai aspek lainnya yang berkaitan langsung dengan dinamika proses pembelajaran.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan capaian yang diraih siswa selama proses pembelajaran, yang mencakup integrasi antara ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dengan demikian, indikator hasil belajar dapat dipahami sebagai perpaduan dari keberhasilan siswa dalam menguasai ketiga aspek tersebut.

Di tingkat satuan pendidikan, komponen evaluasi ini diwujudkan melalui Penilaian Berbasis Kelas (PBK). Untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan hasil belajar siswa, PBK memanfaatkan istilah *assessment* guna merepresentasikan seluruh rangkaian kegiatan penilaian yang dilakukan, baik selama proses pembelajaran berlangsung maupun

³¹ Nurlina Ariani Hrp, *Buku Ajar dan Pembelajarannya* (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), 31.

setelah materi selesai disampaikan.³²Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru melakukan penilaian untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.mengukur pencapaian nilai minimal dikenal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari setiap mata pelajaran. Tuntas atau tidaknya hasil belajar siswa diukur dengan pencapaian hasil belajar mencapai nilai minimal. KKM ditentukan oleh satuan pendidikan.

1. Pengertian Al Quran

Para ulama dalam bidang ilmu al-Qur'an telah mendefinisikan alQur'an menurut pemahaman mereka masing-masing, baik secara etimologi maupun ter-minologi. Secara etimologi para ulama berbeda pendapat dalam mendefinisikan al-Qur'an. Berikut adalah beberapa pendapat tersebut.

- a. Menurut al-Lihyany dan segolongan ulama lain Kata Qur'an adalah bentuk *masdar* dari kata kerja yang artinya membaca, dengan perubahan bentuk kata/tasrif Dari *tasrif* tersebut, kata qara'a,yaqra'u,quran-na artinya bacaan yang bermakna isim maf'ul artinya yang dibaca.

Karena al-Qur'an itu dibaca maka dinamailah al-Qur'an. Kata tersebut selanjut-nya digunakan untuk kitab suci yang diturunkan Allah Swt. kepada Nabi Muhammad saw. Pendapat ini berdasarkan

³² Eni Winaryati, *Penilaian Autentik (Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)* (Semarang: KBM Indonesia, 2022), 7.

firman Allah Swt. sebagaimana yang termaksud dalam QS. al-Qiyamah ayat 17- 18.³³

- b. Menurut Al-Asy'ari dan beberapa golongan lain Kata Qur'an berasal dari lafaz yang berarti menggabungkan sesuatu dengan yang lain.³⁴ Kemudian kata tersebut dijadikan sebagai nama *Kalamullah* yang diturunkan kepada Nabi-Nya, mengingat bahwa surat-suratnya, ayat ayatnya dan huruf-hurufnya beriring-iringan dan yang satu digabungkan kepada yang lain.
- c. Menurut Al-Farra Kata al-Qur'an berasal dari lafadz merupakan bentuk jama' dari kata yang berarti petunjuk atau indikator, mengingat bahwa ayat-ayat al-Qur'an satu sama lain saling membenarkan. Dan kemudian dijadikan nama bagi Kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw.

Ditinjau dari pengertian secara terminologi, para ulama' juga berbedabeda pendapat dalam mendefinisikan al-Qur'an. Perbedaan itu terjadi disebabkan oleh adanya perbedaan sudut pandang dan perbedaan dalam menyebutkan unsur-unsur, sifat-sifat atau aspek-aspek yang terkandung di dalam al-Qur'an itu sendiri yang memang sangat luas dan komprehensif. Semakin banyak unsur dan sifat dalam mendefinisikan al-Qur'an, maka semakin panjang redaksinya.³⁵ Namun

³³ QS. al-Qiyamah ayat 17-18

³⁴ Ibid., hal . 18 - 20

³⁵Hidayat,A.(2018).*Pengertian Al-Qur'an menurut para ulama dan implikasinya dalam pembelajaran*.Jurnal Studi Al-Qur'an, 14(2), 145–158.

demikian, perbedaan tersebut bukanlah sesuatu yang bersifat prinsipil, justru perbedaan pendapat tersebut bisa saling melengkapi satu sama lain, sehingga jika pendapat-pendapat itu digabungkan, maka pemahaman terhadap pengertian al-Qur'an akan lebih luas dan komprehensif.³⁶

2. Pengertian Hadits

Secara etimologi, hadis adalah kata benda (isim) dari kata al-Tahdis yang berarti pembicaraan. Kata hadits mempunyai beberapa arti yaitu :

- 1) “Jadid” (baru), sebagai lawan dari kata”qadim” (terdahulu). Dalam hal ini yang dimaksud qadim adalah kitab Allah, sedangkan yang dimaksud jadid adalah hadis Nabi saw.

Namun dalam rumusan lain mengatakan bahwa Al-Qur'an disebut wahyu yang *matluw* karena dibacakan oleh Malaikat Jibril, sedangkan hadis adalah wahyu yang *ghair matluw* sebab tidak dibacakan oleh malaikat Jibril. Nah, kalau keduanya sama-sama wahyu, maka dikotomi, yang satu qadim dan lainnya jadid tidak perlu ada.

- 1) “Qarib”, yang berarti dekat atau dalam waktu dekat belum lama,
- 2) “Khabar”, yang berarti warta berita yaitu sesuatu yang dipercakapkan dan dipindahkan dari seseorang kepada seseorang.³⁷ Hadis selalu

³⁶Nugraha,M.T.(2020).*Definisi Al-Qur'an dalam perspektif ulama klasik dan kontemporer*.Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, 5(1), 23–37.

³⁷ Subhi As-shahih,Membahas ilmu-ilmu hadis,(Jakarta,Pustaka Firdaus,1995),22

menggunakan ungkapan megabarkan kepada kami, memberitahu kepada kami dan menceritakan kepada kami. Dari makna terakhir inilah diambil perkataan “hadits Rasulullah” yang jamaknya “ahadits”.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis pada siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong ini disusun dengan merujuk pada berbagai kajian terdahulu yang relevan.

Pemanfaatan penelitian relevan bertujuan untuk mengidentifikasi titik temu serta perbedaan antara studi sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Selain itu, kajian ini berfungsi untuk memperkuat landasan teoretis dan argumentasi ilmiah, sehingga penelitian yang dilakukan memiliki dasar yang jelas serta didukung oleh bukti empiris dari studi-studi sebelumnya.³⁸

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji tahun ajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari

³⁸ Dian Safitri, “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020,” t.t.

adanya perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model TGT dengan kelas yang menggunakan pembelajaran biasa. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.³⁹

2. Penelitian lain mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat menunjukkan hasil yang serupa. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai thitung lebih besar dari ttabel ($3,0239 > 2,042$) pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, model TGT dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.
3. Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 5 Metro juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 65% pada siklus I menjadi 82,75% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap.⁴⁰

³⁹ Siti Fujiyati, ““ Penggunaan Model Pembelajaran Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun 2017/2018” t.t.

⁴⁰ Dessy Amanah, “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018,” T.T.

4. Selain itu, penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran matematika juga menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Meskipun menggunakan tipe yang berbeda, yaitu STAD, penelitian ini tetap menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif secara umum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Riski Itepio, Bakti Komalasari, dan Hastha Purna Putra tahun 2024 berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran PAI dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMKN 2 Rejang Lebong”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus penelitian. Penelitian Ade Riski Itepio dkk. berfokus pada implementasi model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas III.⁴¹

⁴¹ Ade Riski Itepio, Bakti Komalasari, dan Hastha Purna Putra, Implementasi Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran PAI dalam Upaya Meningkatkan

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Team Games Tournament* (TGT), memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model ini mampu membuat siswa lebih aktif, bekerja sama, dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT serta fokus pada hasil belajar siswa.⁴² Selain itu, metode yang digunakan juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Namun, terdapat perbedaan dalam penelitian ini, yaitu pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas III MIN 1 Rejang Lebong, sedangkan penelitian sebelumnya banyak dilakukan pada mata pelajaran matematika, Fiqih, dan PAI di jenjang yang berbeda.

Dengan demikian, berdasarkan kajian penelitian relevan tersebut, dapat diduga bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong Pada Kelas Eksperiment.

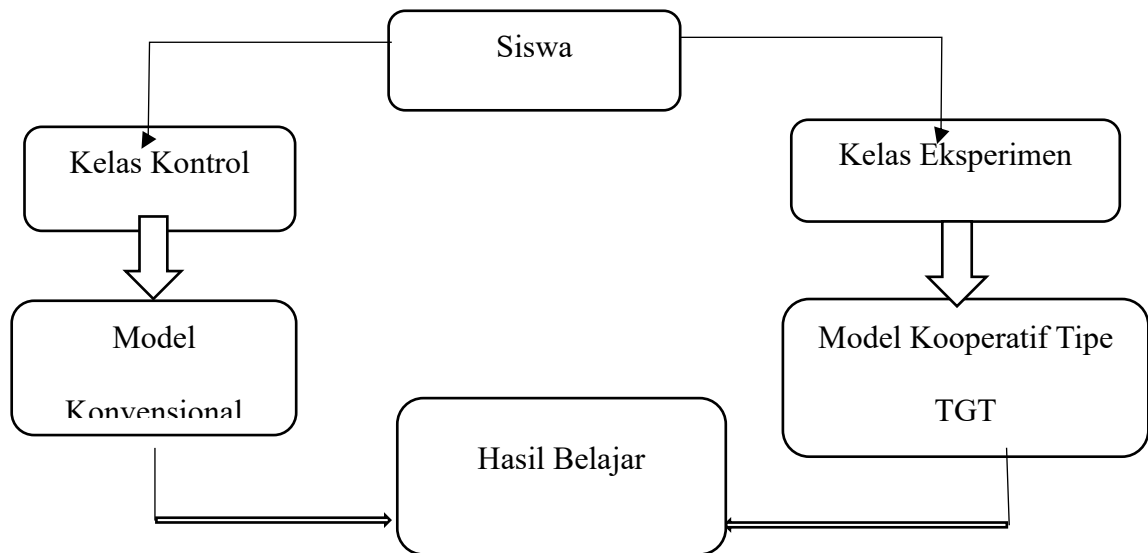
Motivasi Belajar Siswa di SMKN 2 Rejang Lebong (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024), hlm. 56.

⁴² Gading cetrina, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Giriklopomulyo," 2023.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Al-Quran Dan Hadist yang lebih tinggi dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung.
- 2) Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan motivasi belajar Al-Quran Dan Hadist yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar Al- Quran Dan Hadist yang sedang dan rendah.

3) Siswa yang memiliki motivasi tinggi dan sedang yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT akan menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Sementara itu, bagi siswa yang motivasinya rendah, tidak ada perbedaan yang signifikan antar pembelajaran TGT dan pembelajaran langsung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental). Tujuan utama dari studi ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menerapkan desain Nonequivalent Control Group Design dengan melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), namun perlakuan berupa model pembelajaran TGT hanya diberikan secara khusus kepada kelompok eksperimen.

Tabel 3. 1 Rumus Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$	$O_3 \rightarrow - \rightarrow O_4$

Keterangan:

O_1 = Pretest kelompok eksperimen

O_2 = Posttest kelompok eksperimen

O_3 = Pretest kelompok kontrol

O_4 = Posttest kelompok kontrol

X = Perlakuan (model TGT)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Rejang Lebong yang terletak di Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong. Lokasi ini dipilih karena memiliki berbagai kondisi yang menunjang pelaksanaan penelitian, seperti dukungan tenaga pendidik yang kooperatif, jumlah siswa yang mencukupi, serta penerapan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga sangat memungkinkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas III.

Selain itu, MIN 1 Rejang Lebong dianggap sangat relevan dengan tujuan penelitian karena belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang variatif dan interaktif di sekolah tersebut, yang memotivasi peneliti untuk menguji sejauh mana pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun jadwal penelitian direncanakan berlangsung sejak bulan Maret hingga Juni 2026. Tahapan penelitian meliputi persiapan, penyusunan instrumen, pelaksanaan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, pemberian perlakuan (treatment) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dan diakhiri dengan pelaksanaan posttest untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek dalam sebuah penelitian yang dapat mencakup manusia, peristiwa, maupun objek lainnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi, populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek penelitian.⁴³ Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari dua kelas, yakni kelas IIIA dan kelas IIIB.

Tabel 3. 2 Jumlah Populasi dalam penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
III A	26	Kelas Kontrol
III B	27	Kelas Eksperimen
III C	24	Kelas Validasi
Total	77	

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti melalui observasi. Pemilihan sampel dilakukan guna mencerminkan sifat serta karakteristik yang diinginkan dari populasi yang lebih luas.⁴⁴ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh atau total

⁴³ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2020) h. 30

⁴⁴ Moh. Nazir, Metode Penelitian, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019), hal 240

sampling, di mana seluruh siswa kelas III diambil sebagai sampel penelitian. Teknik ini diterapkan karena anggota populasi dianggap homogen, sehingga pengambilan sampel dapat dilakukan secara menyeluruh tanpa harus mempertimbangkan strata yang ada di dalamnya.⁴⁵

Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi yang ada di kelas III A III B dan III C MIN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 77 orang diantaranya kelas III A sebagai kelas Kontrol terdiri dari 26 orang dan kelas III B sebagai kelas Eksperimen terdiri dari 27 orang dan kelas III C sebagai kelas validasi terdiri dari 24 orang.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian didefinisikan sebagai segala sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji, sehingga dapat diperoleh informasi mendalam yang nantinya ditarik menjadi sebuah kesimpulan. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan terdiri dari variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen sendiri dipahami sebagai suatu kondisi atau nilai yang kehadirannya dapat memengaruhi atau mengubah kondisi maupun nilai dari variabel lainnya.⁴⁶ Sementara itu, variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi konsekuensi dari keberadaan variabel bebas. Dengan demikian, variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), sedangkan variabel

⁴⁵ Ibid ., h, 120

⁴⁶ Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian , (Bandung: Alfabeta ,2019) h. 4

terikatnya (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data memegang peranan krusial dalam menguji keabsahan data, yang secara langsung memengaruhi kualitas hasil penelitian. Dalam konteks penelitian kuantitatif, kualitas instrumen berkaitan erat dengan aspek validitas dan reliabilitas, sementara kualitas pengumpulan data bergantung pada ketepatan prosedur atau cara yang diterapkan. Perlu diperhatikan bahwa instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya tidak menjamin perolehan data yang akurat jika tidak diimplementasikan dengan metode pengumpulan yang tepat. Adapun instrumen yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif meliputi tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, serta kuesioner.⁴⁷ Suatu tes dinyatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam terminologi bahasa Indonesia, istilah "valid" sering dipadankan dengan kata "sahih".⁴⁸

Adapun teknik serta instrumen pengumpulan data yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi : Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran secara langsung terhadap partisipasi siswa, keterlibatan dalam diskusi, dan intraksi selama penerapan model

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta : Bumi Aksara ,2018),cet.3 h. 183

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) (Bandung : Alfabeta, 2019) hlm. 222

pembelajaran TGT, Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data empiris mengenai perilaku siswa.

- 2) Tes : Tes adalah salah satu alat yang digunakan sebagai instrumen penelitian, adapun yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah salah satu dari bentuk tes objektif yaitu tes pilihan ganda (Multiple Choice Test).

Tes pilihan ganda (multiple choice test) merupakan bentuk evaluasi yang menyajikan pernyataan atau konsep yang belum lengkap, di mana responden diminta untuk memilih satu jawaban yang paling tepat dari beberapa opsi yang disediakan. Secara struktural, tes ini terdiri dari pokok soal (stem) serta pilihan jawaban (option) yang mencakup satu jawaban benar sebagai kunci jawaban dan sisanya berfungsi sebagai pengecoh (distractor).⁴⁹ Dalam penelitian ini, instrumen tes diterapkan dalam bentuk pretest dan posttest kepada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Adapun tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa pretest dan posttest:

- a. Pretest: Merupakan evaluasi yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai atau sebelum siswa menerima perlakuan tertentu, dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa.

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta Bumi: Aksara, 2018), hlm. 183.

- b. Posttest: Merupakan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan, dengan tujuan untuk mengukur capaian akhir hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, mekanisme penskoran dilakukan tanpa koreksi terhadap jawaban tebakan. Prosedur penskoran tersebut memberikan bobot satu poin untuk setiap butir soal yang dijawab dengan benar. Selanjutnya, total skor akhir siswa dihitung dengan membagi jumlah jawaban benar dengan total butir soal, kemudian dikalikan dengan 100.

$$skor = \frac{jumlah\ benar}{jumlah\ soal} \times 100$$

Tes ini akan di ujikan pada siswa yang menjadi sampel penelitian yaitu siswa kelas III yang berjumlah 53 orang siswa.

- 3) Dokumentasi : Peneliti melaksanakan metode dokumentasi dengan cara menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, catatan harian, dan sebagainya.

F. Uji Instrumen penelitian

Instrumen penelitian didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui proses pengukuran, yang memegang peranan krusial dalam akurasi pengumpulan data. Uji coba instrumen untuk soal pretest dan posttest ini dilakukan di MIN 1 Rejang Lebong, tepatnya pada siswa kelas IIIC yang berjumlah 25 orang. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan kelayakan instrumen melalui pengujian validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran soal, sehingga instrumen tersebut terjamin kualitasnya sebelum digunakan dalam

penelitian. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengujian instrumen tersebut:

1. Validitas Konstruk

Validitas konstruk berkaitan erat dengan substansi materi mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Dalam pengukurannya, peneliti melibatkan ahli atau validator, yaitu guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis yang berkompeten. Peran validator adalah untuk meninjau, menilai, serta memberikan masukan konstruktif terhadap instrumen yang telah disusun melalui lembar validasi yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, pihak yang bertindak sebagai validator adalah:

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Nurma Yunita,M.Th	Validator

Adapun kisi kisi instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi kisi Instrumen Variabel penelitian

No	Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Model Pembelajaran Tipe (Team Games Tournament)	Guru dan Siswa	Tes	Soal Prettest dan Posttes
2.	Hasil Belajar Siswa Al Qur'an Dan Hadist (Ranah Kognitif)	Siswa	Tes	Soal Prettest dan Posttes

3.	Hasil belajar Al-Quran dan Hadist (Ranah Efektif)	Siswa	Observasi	Lembar Observasi Sikap
4.	Hasil Belajar Al-Quran dan Hadist (RanahPsikomotorik)	Siswa	Observasi	Lembar Observasi Keterampilan
5.	Data Pendukung Hasil Belajar	Dokumen Sekolah	Dokumentasi	Leger Nilai

Tabel 3. 4 Kisi kisi instrument soal Pretest Posttes

No	Variabel Penelitian	Materi Pokok	Indikator Soal	Nomor Item	Jumlah
1.	Hasil Belajar Al – Qur'an dan Hadist (Y)	Ayat Al – Qur'an	Menyebutkan isi ayat Al – Qur'an yang sudah dipelajari	1,2,3,4,5	5
2.	Hasil Belajar Al – Qur'an dan Hadist (Y)	Makna ayat / hadist	Menjelaskan makna ayat atau hadist	6,7,8,9,10	5
3.	Hasil Belajar Al – Qur'an dan Hadist (Y)	Penerapan nilai	Menentukan contoh perilaku yang sesuai dengan kandungan ayat atau hadist	11.12,13,14,15	5
4.	Hasil Belajar Al – Qur'an dan Hadist (Y)	Hafalan	Melengkapi potongan ayat atau hadist	16,17,18,19,20	5
			Jumlah		20

2. Validitas Instrumen

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen penelitian. Secara esensial, validitas mencerminkan derajat kesesuaian antara data yang diperoleh di lapangan dengan laporan yang disusun oleh peneliti; data dikatakan valid apabila tidak terdapat perbedaan antara data yang dilaporkan dengan kenyataan yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian.

Uji validitas dilakukan untuk memastikan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dianggap valid jika ia secara akurat menangkap target pengukuran yang ditentukan. Instrumen dengan tingkat validitas yang tinggi menunjukkan ketepatan yang baik, sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki tingkat ketepatan yang rendah. Dalam penelitian ini, uji validitas diterapkan untuk memastikan keabsahan instrumen yang digunakan, dengan pelaksanaan pengujian dilakukan baik sebelum maupun sesudah instrumen diberikan kepada peserta didik. Penulis memanfaatkan aplikasi SPSS untuk menguji validitas data, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, Maka item pernyataan yang diujakan valid. Rumusnya.⁵⁰

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

⁵⁰ Syafira Hafni Sahir, Metodologi Penelitian. (Jawa Timur: KBM INDONESIA, 2022), hlm.32

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Banyaknya subyek

$\sum xy$ = Jumlah hasil skor X dan Y

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum y$ = Jumlah Seluruh skor Y

$\sum x^2$ = Jumlah X^2

$\sum y^2$ = Jumlah Y^2

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan serangkaian tes terhadap 15 siswa untuk menguji validitas dan reliabilitas setiap butir pertanyaan. Validitas diuji dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Dengan menggunakan sampel sebanyak 53 siswa, nilai r_{tabel} untuk derajat kebebasan $df = N-2$, yaitu $25-2$, pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ adalah 0,514. Adapun hasil uji validitas yang diperoleh melalui aplikasi SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas

Butir Pertanyaan	r hitung	r table	Keterangan
1	0,519	0,514	Valid
2	0,657	0,514	Valid
3	0,601	0,514	Valid
4	0,625	0,514	Valid
5	0,587	0,514	Valid
6	0,518	0,514	Valid
7	0,663	0,514	Valid
8	0,168	0,514	Tidak Valid
9	0,541	0,514	Valid
10	0,565	0,514	Valid
11	0,629	0,514	Valid
12	0,578	0,514	Valid
13	0,625	0,514	Valid

14	-0,302	0,514	Tidak Valid
15	0,742	0,514	Valid
16	0,554	0,514	Valid
17	0,519	0,514	Valid
18	0,554	0,514	Valid
19	0,193	0,514	Tidak Valid
20	0,548	0,514	Valid
21	0,717	0,514	Valid
22	0,629	0,514	Valid
23	0,882	0,514	Valid
24	0,507	0,514	Tidak Valid
25	0,587	0,514	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan terhadap 25 butir soal yang dirancang untuk mengukur capaian hasil belajar siswa pada materi "Sikap Sabar dan Optimis" (Bab I) kelas III di MIN 1 Rejang Lebong, ditemukan bahwa 21 butir soal dinyatakan valid, sementara 4 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan 21 butir soal yang telah teruji validitasnya, sehingga instrumen tersebut dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian ini.

3. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi serta keterpercayaan dalam pengumpulan data penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang tetap konsisten meskipun digunakan secara berulang untuk mengukur objek yang sama dalam waktu yang berbeda. Dengan kata lain, reliabilitas berfungsi untuk memastikan sejauh mana alat ukur tersebut dapat diandalkan sebagai instrumen pengumpulan data yang stabil. Dalam penelitian ini, perhitungan

reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20) dan rumus Kuder-Richardson 21 (KR-21).⁵¹

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument (total tes)

k = jumlah butir pertanyaan yang sah

$\Sigma \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian skor total

Untuk menguji reliabilitas, hanya digunakan item yang valid, yaitu 21 butir soal. Adapun hasil uji reliabilitasnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilititas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.918	21

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS terhadap 21 butir soal, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,918. Nilai tersebut telah melampaui ambang batas minimal 0,60, yang mengindikasikan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan sangat reliabel dan layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Adapun kriteria koefisien reliabilitas tersebut adalah sebagai berikut:

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2019), h. 187

Tabel 3. 7 Koefisien Realibilitas

Relibilitas	Derajat Reliabilitas
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat baik
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Baik
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengukur derajat kesulitan suatu butir soal dalam tes. Pengujian ini bertujuan untuk mengategorikan apakah soal tersebut tergolong terlalu mudah, terlalu sukar, atau memiliki tingkat kesulitan yang proporsional (sedang). Prosedur ini sangat krusial dalam penyusunan instrumen evaluasi, karena soal yang ideal harus mampu berfungsi sebagai alat pembeda yang efektif antara siswa yang telah menguasai materi pembelajaran dan mereka yang belum.

Rumus yang digunakan dalam uji ini adalah:

Keterangan:

P = Indeks kesukaran soal

B = Jumlah siswa yang menjawab soal

dengan benar

$$P = \frac{B}{JS}$$

JS = Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Adapun hasil Tingkat kesukaran dikualifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Interval	Keterangan
0,00-0,29	Sukar
0,30-0,69	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Tingkat kesukaran berkaitan dengan derajat kesulitan yang melekat pada setiap butir soal yang diujikan kepada responden. Dalam penelitian ini, analisis untuk menentukan kategori tingkat kesukaran dari masing-masing item soal dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24. Hasil analisis mengenai tingkat kesukaran tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Analisis Kesukaran Butir Soal

Butir Soal	Indeks kesukaran	Kesimpulan
1	0,80	Mudah
2	0,73	Mudah
3	0,67	Sedang
4	0,60	Sedang
5	0,53	Sedang
6	0,67	Sedang
7	0,40	Sedang
8	0,47	Sedang
9	0,53	Sedang
10	0,80	Mudah
11	0,67	Sedang
12	0,60	Sedang
13	0,67	Sedang
14	0,67	Sedang
15	0,80	Mudah
16	0,60	Sedang
17	0,80	Mudah
18	0,73	Mudah
19	0,80	Mudah
20	0,60	Sedang
21	0,53	Sedang

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 7 butir soal dalam kategori “Mudah” dan 14 butir soal dalam kategori “Sedang” Dan jumlah keseluruhan yaitu 21 soal, berdasarkan hasil dari uji coba instrumen.

5. Uji Daya Pembeda Soal

Analisis daya pembeda soal merupakan langkah krusial dalam evaluasi instrumen tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan suatu butir soal dalam membedakan antara siswa yang memiliki tingkat penguasaan materi tinggi dengan mereka yang memiliki penguasaan materi rendah. Instrumen yang memiliki daya pembeda yang efektif ditandai dengan kecenderungan soal tersebut dijawab dengan benar oleh kelompok siswa berkemampuan tinggi, sementara kelompok siswa berkemampuan rendah cenderung menjawabnya dengan salah.⁵²

$$D = \frac{JBA}{JSA} - \frac{JBB}{JSB}$$

Keterangan:

JBA = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JBB = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JSA = jumlah siswa kelompok atas (biasanya 27% atau 50% dari total peserta)

JSB = jumlah siswa kelompok bawah (biasanya 27% atau 50% dari total peserta)

Bandingkan nilai *r* hitung setiap butir yang dapat dilihat dari nilai *Pearson correlation* dengan kriteria indeks daya pembeda sebagai berikut.:

⁵² Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 224(2019).

Tabel 3. 10 Kriteria Indeks Daya Pembeda

Daya Pembeda	Keterangan
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Pada table 3.9 Merupakan hasil uji daya pembeda, sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Uji Daya Pembeda

Butir Soal	Indeks daya pembeda	Kesimpulan
1	0,599	Baik
2	0,760	Baik Sekali
3	0,602	Baik
4	0,701	Baik Sekali
5	0,539	Baik
6	0,624	Baik
7	0,591	Baik
8	0,494	Baik
9	0,529	Baik
10	0,698	Baik
11	0,581	Baik
12	0,701	Baik Sekali
13	0,817	Baik Sekali
14	0,560	Baik
15	0,599	Baik
16	0,640	Baik
17	0,698	Baik
18	0,737	Baik Sekali
19	0,698	Baik
20	0,933	Baik Sekali
21	0,549	Baik

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda pada tabel tersebut, sebagian besar butir soal terbukti memiliki efektivitas yang baik dalam membedakan kemampuan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah. Dari total 25 butir soal, sebanyak 15 soal dikategorikan dalam tingkat "Baik" dan 6 soal lainnya dalam tingkat "Sangat Baik".

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan butir soal yang masuk dalam kategori "Baik" dan "Sangat Baik". Dengan demikian, dari 25 soal yang diuji, terdapat 21 butir soal yang dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian,

Dengan demikian, ke-21 butir soal yang telah memenuhi kriteria tersebut dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai instrumen penelitian, baik untuk pelaksanaan pretest maupun posttest, karena terbukti mampu mengukur serta membedakan tingkat kemampuan peserta didik secara efektif.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan prosedur sistematis yang diterapkan untuk mengolah dan menginterpretasikan data hasil penelitian, dengan tujuan menjawab rumusan masalah, menguji hipotesis, serta menarik kesimpulan. Dalam konteks penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan secara objektif melalui pendekatan statistik untuk mengidentifikasi hubungan, perbedaan, maupun pengaruh yang signifikan antarvariabel.

Penelitian ini secara khusus berfokus pada analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis pada siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong. Seluruh proses pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik, yakni SPSS.⁵³

⁵³ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018, hlm. 147

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang dilakukan untuk menentukan apakah data dari variabel independen dan dependen yang dianalisis memiliki distribusi yang normal atau tidak. Pengujian ini sangat krusial untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi parametrik sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i X_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}$$

Keterangan:

W = Statistik uji Shapiro Wilk

a_i = Koefisien

$\bar{X}$ = Rata-rata

n = Jumlah sampel

$X_{(i)}$ = Data urutan terkecil ke terbesar

Berdasarkan rumus tersebut, dilakukan pengurutan data secara sistematis, pengalihan dengan koefisien tertentu, serta perhitungan varians data guna memperoleh nilai statistik W . Selanjutnya, nilai W tersebut dibandingkan dengan nilai kritis pada tabel Shapiro–Wilk atau melalui nilai signifikansi (p) hasil pengujian. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal; sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 24. Secara prosedural, uji Shapiro–Wilk digunakan apabila jumlah sampel kurang dari 50, sementara uji Kolmogorov–Smirnov diaplikasikan untuk sampel lebih dari 50. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 53 siswa, namun terbagi ke dalam kelompok yang masing-masing berjumlah kurang dari 50 yakni 27 siswa pada kelas eksperimen dan 26 siswa pada kelas kontrol maka peneliti menggunakan uji Shapiro–Wilk untuk menguji normalitas data..⁵⁴

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian, baik pada tahap pretest maupun posttest, memiliki distribusi yang homogen (seragam) atau tidak. Prosedur ini krusial untuk memastikan kesetaraan varians antar kelompok data. Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan uji homogenitas ini didasarkan pada perhitungan varians, yakni melalui uji F sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian Besar}}{\text{Varian Kecil}}$$

Keterangan

F = nilai F hitung

S² = nilai varian terbesar

⁵⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018, hlm. 147

S^2 = nilai varian terkecil

Dengan kriteria pengujian homogenitas yaitu sebagai berikut:

Jika nilai F hitung $\geq$ dari F tabel maka tidak homogeny, jika nilai F hitung $\leq$ dari F tabel maka homogen.

Dari keterangan nilai signifikan lebih $> 0,05$ maka nilai dinyatakan homogeny (sama) akan tetapi apabila nilai signifikan lebih $<$ dari $0,05$ maka nilai berdistribusi tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan uraian teoretis yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. **Hipotesis alternatif (H_a):** Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong.
- b. **Hipotesis nihil (H_0):** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong.

Dalam penelitian ini, uji-t dilakukan melalui dua tahapan utama. Tahap pertama adalah uji-t terhadap data pretest guna memetakan kondisi

awal subjek penelitian pada kedua kelompok. Tahap kedua adalah uji-t terhadap data posttest yang bertujuan untuk menilai efektivitas pengaruh proses pembelajaran berdasarkan kondisi akhir subjek setelah menerima perlakuan. Setiap hipotesis yang diajukan akan diuji secara cermat untuk memastikan keabsahannya.

Secara teoretis, uji-t menggunakan pendekatan statistik parametrik, yaitu metode yang mensyaratkan bahwa data harus memiliki sebaran atau distribusi yang normal. Oleh karena itu, penggunaan uji-t dalam penelitian ini sangat bergantung pada terpenuhinya asumsi normalitas data yang telah diuji sebelumnya.⁵⁵ Untuk pengujian hipotesis, peneliti menggunakan SPSS sebagai alat bantu. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis ditentukan berdasarkan sejumlah pertimbangan berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ Maka H_0 ditolak, H_a diterima (ada perbedaan yang signifikan)
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ Maka H_a ditolak, H_0 diterima (tidak ada perbedaan yang signifikan)

Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas III, digunakan uji-t. Uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum pembelajaran (pretest) dan nilai setelah pembelajaran (posttest) yang diperoleh dari siswa. Melalui perbandingan kedua nilai

⁵⁵ Gusti Ayu Ariagung, "Pengantar Statistik Parametrik dan Non Parametrik", (Modul, Denpasar, Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Mahasaraswati, 2022), hlm.8

tersebut, dapat diketahui apakah penerapan model pembelajaran TGT memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:⁵⁶

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$\bar{D}$ = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel

⁵⁶ Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Si Buku Media, 2017), hlm.102

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Rejang Lebong pada siswa kelas III tahun ajaran 2025/2026. MIN 1 Rejang Lebong merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah negeri yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong. Madrasah ini memiliki lingkungan belajar yang cukup baik dan mendukung kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran keagamaan seperti Al-Qur'an Hadis.

MIN 1 Rejang Lebong didukung oleh tenaga pendidik yang berpengalaman serta fasilitas sekolah yang cukup lengkap, seperti ruang kelas, perpustakaan, ruang guru, musala, dan sarana penunjang lainnya. Selain itu, jumlah siswa yang cukup banyak menjadikan sekolah ini sesuai untuk dijadikan tempat penelitian. Pada proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis, guru masih lebih sering menggunakan metode pembelajaran biasa yang berpusat pada guru. Hal tersebut membuat sebagian siswa kurang aktif dan kurang antusias saat mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa belum sepenuhnya maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok yang dipadukan dengan permainan dan turnamen sehingga siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Dengan penggunaan model TGT, diharapkan siswa dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis

2. Visi / Misi Sekolah

Adapun Visi dan Misi MIN 1 Rejang Lebong adalah:

Visi : Terwujudnya Siswa /Siswi MIN1 Rejang Lebong yang Islami, Berakhlak Mulia, Cerdas dan Kompetitif.

Misi :

- 1) Mengintegrasikan karakteristik pendidikan Islami ke dalam setiap tahapan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Membentuk peserta didik yang memiliki iman kuat serta penguasaan ilmu, sekaligus mampu mengimplementasikannya dalam aktivitas sehari-hari.
- 3) Membiasakan budaya saling menyapa dengan salam dalam interaksi sehari-hari
- 4) Membudayakan pelaksanaan ibadah serta perilaku santun kepada orang tua, guru, dan teman sejawat.
- 5) Membangun kebiasaan positif dalam kegemaran membaca.
- 6) Meningkatkan kapasitas keilmuan yang berdaya saing tinggi baik dalam bidang IMTAQ maupun IPTEK.

3. Sarana Dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana adalah elemen krusial yang harus dipenuhi guna mendukung keberhasilan target pendidikan. MIN 1 Rejang Lebong sendiri telah memiliki fasilitas pembelajaran yang tergolong memadai. Rincian mengenai prasarana yang tersedia di sekolah tersebut tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1 Sarana dan prasarana

No	Jenis Ruang/ Alat	Kondisi								Jml
		B		RR		RMD		RB		
		Jml	Satuan	Jml	Satuan	Jml	Satuan	Jml	Satuan	
1	Ruang Belajar/ Kelas	12	B	-	-	-	-	-	-	12
2	Ruang Kepala Sekolah	1	-	RR	-	-	-	-	-	1
3	Ruang Guru	1	B	-	-	-	-	-	-	1
4	Ruang TU	1	B	-	-	-	-	-	-	1
5	Ruang Perpustakaa n	1	-	RR	-	-	-	-	-	1
6	R. Praktek Komputer	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Ruang Laboratoriu m	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	a. IPA	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	b. Ruang Mulok	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Ruang Wakil Kepala	1	-	-	-	-	-	-	-	1
9	Ruang BPBK	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	Ruang Osis	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	Ruang UKS	1	B	-	-	-	-	-	-	1
12	Ruang Serba Guna	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	Ruang Koperasi	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	Tempat Ibadah	1	B	-	-	-	-	-	-	1
15	Kamar Mandi/ WC Guru	1	B	-	-	-	-	-	-	2
16	Kamar Mandi/ WC Murid	2	B	2	RR	-	-	-	-	4
17	Rumah Penjaga Sekolah	-	B	-	-	-	-	-	-	-
18	Tempat Parkir	1	B	-	-	-	-	-	-	1

4. KEADAAN SISWA

1. Jumlah/ Data Usia/ Mutasi Siswa

No	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa			Data Usia Siswa			Mutasi Siswa						Ket
			L	P	Jml	<6 Thn	6 - 8 Thn	9 - 13 Thn	Masuk			Keluar			
									L	P	Jml	L	P	Jml	
1	I	4	47	62	109		109		-	-	-	-	-	-	
2	II	4	54	45	99		98		-	-	-	-	-	-	
3	III	3	41	40	81		81		-	-	-	-	-	-	
4	IV	5	61	53	114			115	-	-	-	-	-	-	
5	V	3	38	37	75			74	-	-	-	-	-	-	
6	VI	3	43	36	79			79	-	-	-	-	-	-	
Jumlah		22	284	273	557		288	268	-	-	-	-	-	-	

2. Nama Siswa Mutasi

No	Nama Siswa		NIS/NISN	Kelas	Mutasi		Ket
					Sekolah Asal	Sekolah Tujuan	
1	Sasaki Kojiro		0001204433	VI	MIN 1 RL	SDN 16 RL	
2							
3							
4							
5							
6							

[illegible]

5	GTY	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	GTT	-	-	-	-	13	-	2	-	15	-
Jumlah		-	-	-	-	36	-	9	-	45	-

3. Pegawai Tu Menurut Kepegawaian

Tabel 4. 4 Data Pegawai TU Berdasarkan Kepegawaian

No	Status	L	P	Jml	Penggolongan										Total	Ket
					IV/b	IV/a	III/d	III/c	III/b	III/a	II/d	II/c	II/b	II/a		
1	PNS	1	1	2	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	2	
2	PTT	1	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	
Jumlah		2	3	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	

4. Pegawai Tu Menurut Status Jenjang Pendidikan

Tabel 4. 5 Data Pegawai Tu Berdasarkan Jenjang Pendidikan

No	Pegawai TU	Ijazah							Ket
		SLTA	D. 1	D. 2	D. 3	S. 1	S. 2	Jml	
1	PNS	-	-	-	-	1	1	2	
2	DPK	-	-	-	-	-	-	-	
3	GTY	-	-	-	-	-	-	-	
4	P. Honorer	-	-	-	-	3	-	3	
Jumlah		-	-	-	-	4	1	5	

Sumber: Dokumentasi MIN 1 Rejang Lebong 2025/2026

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis pada siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui tes hasil belajar kognitif, yang mencakup tahap pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (sesudah perlakuan).

Subjek penelitian melibatkan 53 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas III A dengan 26 siswa dan kelas III B dengan 27 siswa. Berdasarkan data awal, hasil pretest menunjukkan tingkat capaian belajar yang masih rendah dengan rata-rata nilai sebesar 41,11. Namun, setelah penerapan model TGT, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan rata-rata nilai posttest mencapai 83,33. Selain nilai rata-rata, penelitian ini juga mencakup analisis nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi untuk memperkuat analisis deskriptif serta inferensial.

Untuk menjamin validitas hasil penelitian, data pretest dan posttest terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, data posttest dianalisis menggunakan Independent Sample t-test untuk menguji hipotesis penelitian guna menentukan signifikansi pengaruh model pembelajaran tersebut.

a. Hasil Preetest Dan Posttest Kelas Eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III MIN 1 Rejang Lebong dengan melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelas III A dan III B. Sebagai langkah awal, kedua kelompok diberikan pretest berupa instrumen tes pilihan ganda yang terdiri dari 21 butir soal untuk mengukur kemampuan dasar siswa.

Selanjutnya, penelitian ini menetapkan kelas III B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Sementara itu, kelas III A ditetapkan sebagai kelas kontrol yang mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional. Sebagai tahap akhir untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan posttest sebanyak 21 butir soal untuk mengukur perbedaan capaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berakhir.

Tabel 4. 6 Daftar Nilai Pretest Dan Posttest kelas Eksperiment

No	Nama	Nilai Pretes	Nilai Posttest
1.	ZAZ	45	80
2.	AD	30	75
3.	WA	25	70
4.	AZM	55	85
5.	MR	30	75
6.	VB	45	80
7.	TI	55	90
8.	BFA	25	75
9.	AN	45	85
10.	AIS	45	85
11.	BRN	50	90
12.	KA	35	75
13.	MD	35	90
14.	MA	30	75
15.	RK	40	85
16.	MZ	30	80

No	Nama	Nilai Pretes	Nilai Posttest
17.	ARN	50	95
18.	DG	45	85
19.	CAF	45	90
20.	EC	50	85
21.	ZAA	60	95
22.	VA	45	85
23.	SP	40	80
24.	KNY	50	85
25.	RA	25	85
26.	FR	35	75
27.	HZ	45	95
	Jumlah	9.936	6.936
	Rata – Rata	41.11	83,33

Merujuk pada tabel di atas, terlihat adanya perbedaan capaian hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah intervensi. Pada pelaksanaan pretest, 27 siswa memperoleh total nilai 9.936 dengan rata-rata 41,11, yang merepresentasikan kemampuan dasar mereka sebelum penggunaan model pembelajaran TGT.

Selanjutnya, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang berarti bagi jumlah siswa yang sama, dengan total nilai mencapai 6.934 dan rata-rata meningkat menjadi 83,33. Lonjakan nilai yang cukup signifikan tersebut menjadi bukti kuat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

b. Hasil Preetest Dan Posttest Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol yang terdiri dari 26 peserta didik, hasil pretest menunjukkan skor tertinggi mencapai 65 dan skor terendah sebesar 25. Sementara itu, untuk hasil posttest dengan jumlah peserta yang sama, tercatat

nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 65, dengan nilai maksimal yang dicapai sebesar 95.

Tabel 4. 7 Daftar Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Pretes	Nilai Posttest
1.	AP	40	75
2.	AI	50	75
3.	YRA	50	85
4.	SN	55	80
5.	RK	65	90
6.	M.Y	45	70
7.	AAN	35	65
8.	AN	40	85
9.	AA	45	75
10.	M.HA	55	80
11.	AQ	65	75
12.	BELA	25	65
13.	ANP	60	75
14.	AE	55	70
15.	M.HQ	65	95
16.	KR	65	80
17.	GH	30	75
18.	FW	65	90
19.	EA	45	75
20.	AD	45	80
21.	GBA	55	85
22.	HR	40	70
23.	DL	55	75
24.	MB	45	70
25.	DP	35	65
26.	AI	60	85
	Jumlah	11.569	8.029
	Rata – ata	49.62	77.31

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui profil hasil belajar siswa di kelas kontrol. Pada tahap pretest, sebanyak 26 siswa memperoleh total skor sebesar 11.569 dengan nilai rata-rata 49,62, yang berfungsi sebagai tolak ukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, pada tahap posttest yang

dilaksanakan tanpa pemberian perlakuan khusus, diperoleh total skor 8.029 dengan nilai rata-rata 77,31 bagi jumlah siswa yang sama. Perbandingan nilai rata-rata (mean) ini digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol. Rincian hasil analisis statistik deskriptif tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std, Deviation
Pretest Eksperiment	27	25	60	41.11	9.936
Posttest Eksperiment	27	70	95	83.33	6.934
Pretest Kontrol	26	25	65	49.62	11.569
Posttest Kontrol	26	65	95	77.31	8.029
Valid N (listwise)	26				

Sumber: Hasil SPSS 24 yang diolah

2. Pengujian Persyarat Analisis

Dalam rangka menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di kelas III MIN 1 Rejang Lebong, langkah awal yang dilakukan adalah melakukan pengujian asumsi statistik, yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah persyaratan tersebut terpenuhi, penelitian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan Uji-t (t-test) sesuai dengan prosedur ilmiah yang berlaku.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk memastikan apakah sebaran data penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam studi ini, uji normalitas dilakukan terhadap data pretest maupun posttest dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Pemilihan metode ini didasarkan pada jumlah sampel yang kurang dari 50 responden, yakni 27 siswa pada kelas eksperimen dan 26 siswa pada kelas kontrol.

Penentuan distribusi data didasarkan pada nilai signifikansi: data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dan dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Seluruh rangkaian pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24.

Hasil analisis uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Test of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperiment	.208	27	.004	.937	27	.103
Posttest Eksperiment	.188	27	.016	.929	27	.066
Pretest Kontrol	.141	26	.199	.942	26	.148
Posttest Kontrol	.190	26	.117	.946	26	.188

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada tabel di atas, seluruh nilai signifikansi (Sig.) dalam uji Shapiro-Wilk menunjukkan angka di atas 0,05. Rincian perolehannya adalah sebagai berikut: pretest eksperimen sebesar 0,103, pretest kontrol sebesar 0,148, posttest eksperimen sebesar 0,066, serta posttest kontrol sebesar 0,188. Mengingat seluruh nilai tersebut lebih besar dari ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis untuk siswa kelas III, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, telah terdistribusi secara normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas selesai dilakukan, langkah penelitian selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians. Tujuannya adalah untuk mengonfirmasi apakah varians data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat setara (homogen). Prosedur ini dijalankan menggunakan metode Levene's Test for Equality of Variances melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 24.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.): jika nilai Sig. > 0,05, maka varians data dinyatakan homogen; sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka varians data dinyatakan tidak homogen. Hasil analisis uji homogenitas ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar al quran hadist	Based on Mean	.523	1	51	.473
	Based on Median	.316	1	51	.576
	Based on Median and with adjusted df	.316	1	49.283	.576
	Based on trimmed mean	.475	1	51	.494

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikan (Sig.) menunjukkan angka diatas 0,05. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Based on Mean sebesar 0,473, Based on Median sebesar 0,578, Based on Median and with adjusted df sebesar 0,576, serta Based on Trimmed Mean sebesar 0,494. Mengingat seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya kriteria tersebut, maka prosedur uji hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan Independent Samples T-Test dengan asumsi equal variances assumed.

c. Uji Hipotesis

Guna menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara capaian hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pasca-perlakuan, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Independent Samples t-test. Prosedur statistik ini diterapkan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel yang bersifat tidak berpasangan. Hasil analisis menyeluruh dari Independent Samples t-test tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 11 Uji T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
			F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
										Lower Upper
Nilai i	Equal variances assumed	.523	.473	-2.928	51	.005	-6.026	2.058	-10.158	-1.894
	Equal variances not Assumed			-2.919	49.336	.005	-6.026	2.064	-10.173	-1.879

Berdasarkan hasil pengujian Independent Samples Test di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,005. Mengingat angka tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pasca-pemberian perlakuan. Dengan demikian, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

C. Pembahasan

1. Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadis Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dibandingkan dengan siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan program SPSS, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* kedua kelas setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Sebelum diberikan perlakuan, hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi Al-Qur'an dan Hadis dengan lebih baik.

Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model TGT. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, peningkatan hasil belajar siswa tidak sebesar kelas eksperimen karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).⁵⁷ Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu membantu siswa memahami materi Al-Qur'an dan Hadis secara lebih efektif. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif, lebih fokus, dan lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Hal tersebut terjadi karena model TGT tidak hanya menekankan penyampaian materi oleh guru, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen pembelajaran. Suasana belajar yang aktif dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami serta mengingat materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik pada Bab II yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan

⁵⁷ Ahmad Faiz, Remiswal, dan Rivdya Eliza, "Perbandingan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII," *Irfani*, Vol. 21, No. 1, 2025.

siswa. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi tentang sikap sabar dan optimis pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Siswa mampu menjelaskan kandungan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan materi serta menerapkan perilaku sabar dan optimis dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dijelaskan pada Bab II. Menurut teori tersebut, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan agar siswa dapat bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga belajar bersama anggota kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama.

Pada penerapan model TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen yang terdiri atas siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pembentukan kelompok heterogen tersebut bertujuan agar siswa dapat saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan lebih baik membantu teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan. Melalui kegiatan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan efektif.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Isjoni yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu sesama anggota kelompok dalam memahami materi pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, model pembelajaran kooperatif juga mampu menumbuhkan rasa

tanggung jawab dan kerja sama antarsiswa. Selain itu, model pembelajaran TGT juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵⁸ Dalam pelaksanaannya, model TGT menggunakan sistem permainan dan penghargaan kelompok yang membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Adanya turnamen akademik dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik membuat siswa terdorong untuk belajar lebih serius agar kelompoknya memperoleh hasil yang terbaik. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.⁵⁹

Hasil observasi selama penelitian juga menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki tingkat partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Siswa terlihat lebih berani bertanya, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, dan lebih aktif dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, unsur permainan dalam model TGT membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga mereka tidak mudah merasa bosan. Ketika siswa merasa senang dalam belajar, maka materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan

⁵⁸ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 15.

⁵⁹ Romaida Maida, Dwi Noviani, dan Ahmad Riad, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits di MTs Al Rozi PALI," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, Vol. 7, No. 2, 2022.

aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori Slavin yang menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif terdapat unsur penghargaan kelompok (*group rewards*), tanggung jawab individu (*individual accountability*), dan kesempatan yang sama untuk berhasil (*equal opportunities for success*). Dalam penelitian ini, setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi dan membantu kelompoknya memperoleh skor terbaik dalam turnamen. Dengan adanya penghargaan kelompok, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan memberikan hasil terbaik bagi kelompoknya. Berbeda dengan kelas eksperimen, proses pembelajaran pada kelas kontrol masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, guru lebih banyak menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, suasana pembelajaran yang monoton membuat siswa lebih cepat merasa bosan dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran konvensional juga menyebabkan interaksi antarsiswa menjadi sangat terbatas. Siswa kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang maksimal sehingga hasil belajar siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi Al-Qur'an dan Hadis.

Menurut pendapat peneliti, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan pada jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah. Hal tersebut disebabkan karena karakteristik siswa sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang aktif, menarik, dan bersifat menyenangkan. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

2. Perbedaan hasil belajar Al-Quran dan Hadist antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan model konvensional

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III MIN 1 Rejang Lebong, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut

terlihat dari hasil nilai posttest siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Pada penerapan model TGT, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengikuti kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Aktivitas-aktivitas tersebut mampu mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam memahami materi pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*).⁶⁰ Guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat materi yang diberikan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang monoton membuat beberapa siswa terlihat kurang fokus dan mudah merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Akibatnya, pemahaman

⁶⁰ Imas Masru'ah, Titin Yuniartin, Ahmad Jauhari, dan Jumroh, "Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIS Nurul Amal," *Jurnal Tahsinia*, Vol. 5, No. 8, 2024.

siswa terhadap materi menjadi kurang maksimal sehingga hasil belajar siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori pada Bab II yang menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan partisipasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, model TGT terbukti mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat. Melalui model ini, siswa diberikan kesempatan untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.⁶¹ Hal tersebut terlihat selama penelitian berlangsung, di mana siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tampak aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan saling membantu menyelesaikan tugas kelompok sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan kelas kontrol.

⁶¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, terj. Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2015), hlm. 163.

Selain itu, penggunaan unsur permainan dalam model TGT membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa merasa belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika siswa merasa senang selama proses pembelajaran, maka materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rusman bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan sosial antarsiswa dan membantu siswa memahami materi melalui kegiatan belajar bersama. Dalam pembelajaran kelompok, siswa dapat saling bertukar pendapat, berdiskusi, dan memberikan penjelasan kepada teman yang belum memahami materi. Melalui interaksi tersebut, siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.⁶²

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih percaya diri ketika menyampaikan jawaban maupun hasil diskusi kelompok. Siswa juga tampak lebih berani dalam mengemukakan pendapat dibandingkan sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaan

⁶² Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 202.

hasil belajar antara kedua kelas juga terlihat dari tingkat kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kelas eksperimen, siswa mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi membantu teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif pada Bab II yang menjelaskan bahwa salah satu ciri pembelajaran kooperatif adalah adanya kerja sama kelompok dan interaksi langsung antarsiswa. Sedangkan pada kelas kontrol, interaksi antarsiswa masih sangat terbatas karena pembelajaran berlangsung secara satu arah. Guru menjadi pusat pembelajaran, sedangkan siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru. Akibatnya, siswa kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi maupun bertukar pendapat dengan teman-temannya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memahami materi secara mendalam. Hasil penelitian ini juga mendukung teori pada Bab II mengenai kelebihan model pembelajaran TGT yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran.⁶³ Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih semangat mengikuti pembelajaran karena adanya permainan dan penghargaan kelompok. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik bagi

⁶³ Siti Nur Rizky Muthmainnah, Santi Lisnawati, dan Muhammad Fahri, "The Effect of the Cooperative Learning Model of Team Games Tournament Type on Students' Learning Outcomes in the Subject of the Qur'an Hadith at MTs Al-Ahsan Bogor," *YASIN*, Vol. 5, No. 2, 2025, hlm. 1372–1382.

kelompoknya sehingga mereka lebih serius dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat peneliti, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah karena model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Melalui suasana belajar yang lebih menarik, siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran TGT terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

3. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadis Siswa Kelas III di MIN 1 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan analisis *Independent Samples T-Test* dengan bantuan program SPSS, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,005. Karena

nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,473 yang berarti lebih besar dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok bersifat homogen sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan baris *Equal Variances Assumed*. Pada hasil uji-t diperoleh nilai t-hitung sebesar -2,928 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 51. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian layak digunakan untuk pengujian hipotesis lebih lanjut. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan nilai *mean difference* sebesar -6,026. Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tanda negatif pada nilai *mean difference* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.⁶⁴ Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan model pembelajaran TGT memberikan

⁶⁴ Hefi Rusnita Dewi, Nurul Komariyah, dan Abdur Rosyid, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa," *Science and Education Journal*, Vol. 2, No. 2, 2024.

pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini juga diperkuat dengan hasil *confidence interval* yang berada pada rentang -10,158 sampai -1,894. Karena rentang tersebut tidak melewati angka nol, maka dapat dipastikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok benar-benar signifikan secara statistik dan bukan terjadi secara kebetulan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.⁶⁵

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan teori pada Bab II yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Slavin, model TGT menekankan pada kerja sama

⁶⁵ Siti Nur Rizky Muthmainnah, Santi Lisnawati, dan Muhammad Fahri, "The Effect of the Cooperative Learning Model of Team Games Tournament Type on Students' Learning Outcomes in the Subject of the Qur'an Hadith at MTs Al-Ahsan Bogor," *YASIN*, Vol. 5, No. 2, 2025, hlm. 1372–1382.

kelompok dan kompetisi akademik yang sehat. Dalam model ini, siswa belajar bersama anggota kelompoknya untuk memahami materi, kemudian mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi kelompoknya. Proses tersebut mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut terlihat secara nyata selama penelitian berlangsung. Pada kelas eksperimen, siswa tampak lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi bersama kelompoknya. Siswa juga terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi dalam model TGT. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Selain itu, penggunaan permainan dalam model TGT membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa nyaman dan senang dalam belajar, maka materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang dapat menumbuhkan semangat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, meningkatnya motivasi belajar siswa terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan diskusi,

permainan, dan turnamen akademik. Selain itu, adanya sistem penghargaan kelompok membuat siswa lebih semangat belajar agar kelompoknya memperoleh hasil terbaik.⁶⁶ Model pembelajaran TGT juga terbukti mampu meningkatkan kerja sama antarsiswa. Dalam kegiatan kelompok, siswa saling membantu memahami materi pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi membantu teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Interaksi tersebut menciptakan kerja sama yang baik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal tersebut sesuai dengan teori Rusman yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi sosial serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat bertukar pendapat, memberikan penjelasan kepada teman, dan belajar secara bersama-sama. Dengan adanya kerja sama tersebut, siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis.⁶⁷

Selain meningkatkan hasil belajar dan kerja sama, model TGT juga memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri siswa. Berdasarkan hasil observasi selama penelitian berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Siswa juga terlihat lebih percaya diri dibandingkan sebelum diterapkannya model pembelajaran

⁶⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, terj. Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2015), hlm. 163.

⁶⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm.23.

TGT. Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru lebih dominan dalam menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi maupun bekerja sama dengan teman-temannya. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa lebih mudah merasa bosan dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung.⁶⁸

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena model TGT menggabungkan unsur kerja sama kelompok, diskusi, permainan, dan kompetisi akademik yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara lebih optimal.

Menurut pendapat peneliti, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah karena model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Siswa cenderung lebih nyaman belajar dalam kelompok dibandingkan hanya mendengarkan ceramah guru secara terus-menerus. Dengan suasana belajar yang lebih menarik, siswa menjadi lebih semangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh

⁶⁸ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 294.

juga meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan siswa, serta kemampuan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data yang telah dilakukan terkait pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis pada siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong, peneliti menyimpulkan beberapa poin utama mengenai kondisi sebelum penerapan model tersebut sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan signifikan pada capaian hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis antara kelompok siswa yang menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dengan kelompok yang menerapkan metode konvensional. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal berkat keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung, berbeda dengan kelas kontrol yang cenderung pasif karena masih mengandalkan metode yang berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga rentan menimbulkan kejenuhan dan hilangnya fokus siswa.
- 2) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terbukti lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh perolehan nilai posttest yang signifikan. Keberhasilan ini didorong oleh terciptanya iklim pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Adanya elemen kompetisi yang sehat serta sistem penghargaan kelompok terbukti

mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, keberanian untuk bertanya, serta semangat kolaborasi antar siswa. Suasana belajar yang menyerupai permainan efektif meminimalisir rasa bosan, sehingga penguasaan materi Al-Qur'an dan Hadis menjadi lebih mendalam.

- 3) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis pada siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong. Berdasarkan hasil uji Independent Samples Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005 ($< 0,05$), yang menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Hal ini membuktikan bahwa perbedaan hasil belajar yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan dampak langsung dari penerapan model TGT. Selain aspek akademik, model ini juga berhasil meningkatkan partisipasi aktif, keterampilan bekerja sama, kepercayaan diri, serta motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif untuk pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Integrasi permainan dan kerja sama kelompok terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, terfokus, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran..

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, maupun peneliti selanjutnya.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan variasi model pembelajaran yang lebih inovatif agar tidak terbatas pada metode ceramah konvensional. Model Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan pilihan utama karena terbukti efektif dalam memicu keaktifan dan antusiasme siswa. Selain itu, guru diharapkan mampu merancang suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan guna mencegah kebosanan siswa. Penting juga bagi guru untuk memfasilitasi ruang diskusi dan kolaborasi, sehingga siswa dapat belajar saling menghargai, bertukar pikiran, serta membantu sesama dalam memahami materi pelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif, baik selama pembelajaran klasikal maupun dalam diskusi kelompok. Siswa juga perlu memupuk kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan serta berani bertanya saat menemui kendala pemahaman. Kolaborasi yang suportif antar teman sejawat harus terus ditingkatkan agar kegiatan belajar kelompok berlangsung optimal. Selain itu, kedisiplinan siswa dalam mengulang materi secara mandiri di rumah sangat disarankan demi mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih maksimal.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan senantiasa memberikan dukungan penuh bagi para guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana prasarana, media pembelajaran yang memadai, serta memfasilitasi pelatihan profesional bagi tenaga pendidik. Selain itu, menciptakan ekosistem sekolah yang nyaman dan kondusif merupakan langkah krusial agar seluruh rangkaian proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan bermakna bagi siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji model Teams Games Tournament (TGT). Disarankan agar penelitian mendatang melakukan pengembangan lebih lanjut, baik dari aspek materi, jenjang pendidikan, maupun penambahan variabel penelitian yang lebih beragam untuk memperluas generalisasi temuan. Selain itu, integrasi berbagai media pembelajaran yang lebih variatif juga dapat dipertimbangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan hasil penelitian yang diperoleh jauh lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, Dessy. "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2018.
- Riski Itepio, Ade, Bakti Komalasari, dan Hastha Purna Putra, Implementasi Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran PAI dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMKN 2 Rejang Lebong. Skripsi Sarjana. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024.
- Ariani Hrp, Nurlina. *Buku Ajar dan Pembelajarannya*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- As-Shahih, Subhi. *Membahas Ilmu-Ilmu Hadis*. Jakarta: Pustaka Firdaus, 1995.
- Cetrina, Gading. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Giriklopomulyo." Skripsi, Universitas Lampung, 2023.
- Darmadi, Hamid. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Faiz, Ahmad, Remiswal, dan Rivdya Eliza. "Perbandingan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII." *Irfani*, Vol. 21, No. 1, 2025.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Fujiyati, Siti. "Penggunaan Model Pembelajaran Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun 2017/2018." Skripsi, IAIN Metro, 2018.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Hamdayama, Jumanta. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.

- Hidayat, A. "Pengertian Al-Qur'an Menurut Para Ulama dan Implikasinya dalam Pembelajaran." *Jurnal Studi Al-Qur'an*, Vol. 14, No. 2, 2018.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Kurniasih, Imas, dan Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2017.
- Maida, Romaida, Dwi Noviani, dan Ahmad Riad. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits di MTs Al Rozi PALI." *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, Vol. 7, No. 2, 2022.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Muthmainnah, Siti Nur Rizky, Santi Lisnawati, dan Muhammad Fahri. "The Effect of the Cooperative Learning Model of Team Games Tournament Type on Students' Learning Outcomes in the Subject of the Qur'an Hadith at MTs Al-Ahsan Bogor." *YASIN*, Vol. 5, No. 2, 2025.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018.
- Nugraha, M. T. "Definisi Al-Qur'an dalam Perspektif Ulama Klasik dan Kontemporer." *Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, Vol. 5, No. 1, 2020.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.

- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media, 2015.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Winaryati, Eni. *Penilaian Autentik (Penilaian Abad 21 Berbasis 4Cs)*. Semarang: KBM Indonesia, 2022.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrument Penelitian

KISI-KISI INSTRUMENT PENELITIAN

Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
Model Pembelajaran Tipe (Team Games Tournament)	Guru dan Siswa	Observasi	Lembar observasi model TGT
Hasil Belajar Siswa Al Qur'an Dan Hadist (Ranah Kognitif)	Siswa	Tes	Soal Prettest dan Posttes

KISI KISI INSTRUMENT SOAL PRETEST POSTTES

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Kode Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.5 Menerima bahwa optimis dan sabar adalah perintah allah SWT	1.5.1 Siswa dapat menjelaskan makna optimis sebagai perintah allah SWT	C2 (Memahami)	1	Pilihan Ganda
	1.5.2 Siswa dapat menjelaskan makna sabar sebagai perintah Allah SWT	C2 (Memahami)	2	Pilihan Ganda

	1.5.3 Siswa dapat mengidentifikasi ayat Al- Quran yang berhubungan dengan sikap optimis	C2 (Memahami)	3	Pilihan Ganda
	1.5.4 Siswa dapat mengidentifikasi ayat Al- Quran yang berkaitan dengan sikap sabar	C2 (Memahami)	4	Pilihan Ganda
	1.5.5 Siswa dapat menjelaskan kandungan ayat Al-Quran tentang sikap optimis	C2 (Memahami)	5	Pilihan Ganda
	1.5.6 Siswa dapat menjelaskan kandungan ayat Al-Quran tentang sikap sabar	C2 (Memahami)	6	Pilihan Ganda

	1.5.7 Siswa dapat Menentukan contoh perilaku optimis dalam kehidupan sehari hari	C3 (Menerapkan)	7	Pilihan Ganda
	1.5.8 Siswa dapat Menentukan contoh perilaku sabar dalam kehidupan sehari hari	C3 (Menerapkan)	8	Pilihan Ganda
	1.5.9 Siswa dapat membedakan perilaku optimis dan pesimis	C4 (Menganalisis)	9	Pilihan Ganda
	1.5.10 Siswa dapat membedakan perilaku sabar dan tidak sabar	C4 (Menganalisis)	10	Pilihan Ganda
	1.5.11 Siswa dapat menyimpulkan pentingnya sikap optimis dalam kehidupan	C4 (Menganalisis)	11	Pilihan Ganda

	1.5.12 Siswa dapat menyimpulkan sikap sabar dalam kehidupan	C4 (Menganalisis)	12	Pilihan Ganda
	1.5.13 Siswa dapat mengidentifikasi contoh sikap optimis dilingkungan sekolah	C3 (Menerapkan)	13	Pilihan Ganda
	1.5.14 Siswa dapat mengidentifikasi contoh sikap sabar dilingkungan sekolah	C3 (Menerapkan)	14	Pilihan Ganda
	1.5.15 Siswa dapat menentukan perilaku optimis dan sabar	C4 (Menganalisis)	15	Pilihan Ganda
	1.5.16 Siswa dapat menentukan perilaku yang tidak sesuai	C4 (Menganalisis)	16	Pilihan Ganda

	ajaran optimis dan sabar			
	1.5.17 Siswa dapat menghubungkan sikap optimis dengan keimanan kepada Allah SWT	C4 (Menganalisis)	17	Pilihan Ganda
	1.5.18 Siswa dapat menghubungkan sikap sabar dengan keimanan Allah SWT	C4 (Menganalisis)	18	Pilihan Ganda
	1.5.19 Siswa dapat menilai dampak sikap optimis dalam kehidupan sehari hari	C4 (Menganalisis)	19	Pilihan Ganda
	1.5.20 Siswa dapat menilai dampak sikap sabar dalam	C4 (Menganalisis)	20	Pilihan Ganda

	kehidupan sehari hari			
--	--------------------------	--	--	--

Lampiran 2 Soal Instrument Penelitian

SOAL INSTRUMENT PENELITIAN

Mata Pelajaran : Al-Qur'an dan Hadis
Kelas : III SD/MI
Materi : Optimis dan Sabar sebagai Perintah Allah SWT
Bentuk Soal : Pilihan Ganda

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

- Optimis adalah sikap ...
 - Mudah marah
 - Mudah menyerah
 - Yakin dan percaya akan pertolongan Allah
 - Tidak peduli
- Sikap optimis membuat kita menjadi ...
 - Malas
 - Putus asa
 - Mudah menyerah
 - Semangat berusaha

3. Sabar berarti sikap ...
 - A. Membalas kejahatan
 - B. Menahan diri dan tetap tenang
 - C. Berteriak saat marah
 - D. Menghindari tugas
4. Orang yang sabar akan disukai oleh ...
 - A. Teman saja
 - B. Guru saja
 - C. Allah SWT
 - D. Allah dan Semua orang
5. Perintah untuk bersabar terdapat dalam Al-Qur'an surah ...
 - A. Al-Fatihah
 - B. Al-Ikhlas
 - C. Al-Baqarah ayat 153
 - D. Al-Kafirun
6. Isi kandungan QS Al-Baqarah ayat 153 adalah perintah untuk meminta pertolongan Allah dengan ...
 - A. Bermain
 - B. Marah
 - C. Sabar dan salat
 - D. Tidur
7. Perintah agar manusia tidak putus asa terdapat dalam surah ...
 - A. Az-Zumar ayat 53

- B. Al-Lahab
 - C. Al-Falaq
 - D. An-Nas
8. Larangan berputus asa menunjukkan bahwa seorang muslim harus bersikap ...
- A. Pesimis
 - B. Optimis
 - C. Malas
 - D. Takut
9. Contoh sikap optimis di sekolah adalah ...
- A. Tidak mau belajar
 - B. Menyerah saat nilai jelek
 - C. Tetap belajar walau pelajaran sulit
 - D. Menghindari tugas
10. Siswa yang optimis akan berkata ...
- A. "Aku tidak bisa"
 - B. "Aku menyerah"
 - C. "Aku akan mencoba lagi"
 - D. "Aku tidak peduli"
11. Contoh sikap sabar di sekolah adalah ...
- A. Marah saat diejek
 - B. Menunggu giliran dengan tertib
 - C. Membalas ejekan
 - D. Berteriak di kelas

12. Ketika tugas terasa sulit, sikap sabar yang tepat adalah ...

- A. Menyerah
- B. Menunda
- C. Mengeluh
- D. Tetap berusaha dengan tenang

13. Perilaku optimis di rumah ditunjukkan dengan ...

- A. Malas belajar
- B. Menghindari tugas
- C. Tetap belajar walau lelah
- D. Bermain terus

14. Contoh sikap sabar kepada orang tua adalah ...

- A. Membantah
- B. Mengeluh
- C. Mendengarkan nasihat
- D. Membentak

15. Manakah perilaku yang menunjukkan sikap optimis

- A. Mudah putus asa
- B. Percaya diri dan berusaha
- C. Takut gagal
- D. Menyerah

16. Sikap yang menunjukkan pesimis adalah ...

- A. Berusaha kembali
- B. Percaya pada Allah

- C. Mengatakan “pasti gagal”
 - D. Semangat belajar
17. Perilaku sabar ditunjukkan dengan ...
- A. Menahan emosi
 - B. Membalas kemarahan
 - C. Menghina teman
 - D. Bertengkar
18. Perilaku tidak sabar adalah ...
- A. Menunggu dengan tertib
 - B. Mengeluh dan marah
 - C. Berdoa kepada Allah
 - D. Mendengarkan guru
19. Sikap optimis dan sabar dapat membuat kita menjadi ...
- A. Pemaarah
 - B. Mudah menyerah
 - C. Pribadi yang baik
 - D. Egois
20. Kesimpulan yang tepat tentang sikap optimis dan sabar adalah ...
- A. Tidak perlu dilakukan
 - B. Hanya untuk orang dewasa
 - C. Perintah Allah SWT yang harus diamalkan
 - D. Tidak penting
21. Sikap optimis harus disertai dengan ...
- A. Malas
 - B. Usaha dan doa

- C. Diam saja
 - D. Bermain terus
22. Orang yang sabar ketika mendapat cobaan akan ...
- A. Mengeluh terus
 - B. Marah-marah
 - C. Tetap tenang dan berdoa
 - D. Menyerah
23. Contoh sikap tidak optimis adalah ...
- A. Tetap semangat belajar
 - B. Percaya diri
 - C. Mengatakan “aku tidak bisa”
 - D. Berusaha terus
24. Salah satu manfaat bersikap sabar adalah ...
- A. Dijauhi teman
 - B. Disukai orang lain
 - C. Dibenci guru
 - D. Menjadi malas
25. Sikap optimis dan sabar dalam kehidupan sehari-hari dapat membuat kita ...
- A. Mudah menyerah
 - B. Menjadi pribadi yang kuat
 - C. Malas berusaha
 - D. Takut mencoba

Lampiran 3 Kunci Jawaban Instrument Penelitian

KUNCI JAWABAN INSTRUMENT PENELITIAN

Kunci	Kunci
Jawaban	Jawaban
C	C
D	A
B	C
C	A
C	C
C	C
A	C
B	B
C	C
C	C
B	B
D	B
C	

Lampiran 4 Indikator Operasional Ranah Kognitif

INDIKATOR OPERASIONAL RANAH KOGNITIF

Indikator Soal	Kode Soal
1.5.1 Siswa dapat menjelaskan makna optimis sebagai perintah Allah SWT	C2 (Memahami)
1.5.2 Siswa dapat menjelaskan makna sabar sebagai perintah Allah SWT	C2 (Memahami)
1.5.3 Siswa dapat mengidentifikasi ayat Al-Quran yang berhubungan dengan sikap optimis	C2 (Memahami)
1.5.4 Siswa dapat mengidentifikasi ayat Al-Quran yang berkaitan dengan sikap sabar	C2 (Memahami)
1.5.5 Siswa dapat menjelaskan kandungan ayat Al-Quran tentang sikap optimis	C2 (Memahami)
1.5.6 Siswa dapat menjelaskan kandungan ayat Al-Quran tentang sikap sabar	C2 (Memahami)
1.5.7 Siswa dapat Menentukan contoh perilaku optimis dalam kehidupan sehari-hari	C3 (Menerapkan)
1.5.8 Siswa dapat Menentukan contoh perilaku sabar dalam kehidupan sehari-hari	C3 (Menerapkan)
1.5.9 Siswa dapat membedakan perilaku optimis dan pesimis	C4 (Menganalisis)
1.5.10 Siswa dapat membedakan perilaku sabar dan tidak sabar	C4 (Menganalisis)
1.5.11 Siswa dapat menyimpulkan pentingnya sikap optimis dalam kehidupan	C4 (Menganalisis)
1.5.12 Siswa dapat menyimpulkan sikap sabar dalam kehidupan	C4 (Menganalisis)

1.5.13 Siswa dapat mengidentifikasi contoh sikap optimis dilingkungan sekolah	C3 (Menerapkan)
1.5.14 Siswa dapat mengidentifikasi contoh sikap sabar dilingkungan sekolah	C3 (Menerapkan)
1.5.15 Siswa dapat menentukan perilaku optimis dan sabar	C4 (Menganalisis)
1.5.16 Siswa dapat menentukan perilaku yang tidak sesuai ajaran optimis dan sabar	C4 (Menganalisis)
1.5.17 Siswa dapat menghubungkan sikap optimis dengan keimanan kepada Allah SWT	C4 (Menganalisis)
1.5.18 Siswa dapat menghubungkan sikap sabar dengan keimanan Allah SWT	C4 (Menganalisis)
1.5.19 Siswa dapat menilai dampak sikap optimis dalam kehidupan sehari hari	C4 (Menganalisis)
1.5.20 Siswa dapat menilai dampak sikap sabar dalam kehidupan sehari hari	C4 (Menganalisis)

Lampiran 5 Lembar Validator

LEMBAR VALIDATOR

LEMBAR VALIDASI PERTANYAAN TES

Nama validator : Dr. Nurma Yunita, M.TH

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al – Quran Dan Hadist Pada Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
- Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
- Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih

No	Aspek Penilaian	skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian indikator hasil belajar dengan tujuan penelitian	✓				
2.	Kesesuaian instrument dengan materi Al – Quran dan hadist kelas III	✓				
3.	Kesesuaian instrument dengan model pembelajaran Tgt	✓				
4.	Soal mengukur ranah kognitif sesuai dengan taksonomi bloom	✓				
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dipahami, sesuai tingkat siswa	✓				
6.	Susunan kalimat jelas, tidak menimbulkan makna ganda	✓				
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik siswa	✓				
8.	Kesesuaian soal dengan indikator	✓				

	pencapaian kompetensi						
9.	Relevansi instrument dengan variabel penelitian (Model TGT dan Hasil Belajar)						
10.	Ukuran huruf, tata letak, dan kerapian mudah dipahami						
Jumlah							

Komentar dan saran perbaikan

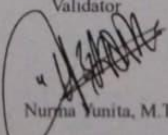
1. Secara keseluruhan Instrumen Penelitian ini sudah sangat baik
2. Ada beberapa catatan Perbaikan soal yang sudah harus disesuaikan dgn catatan pada lembar kelangstunya.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- Mohon untuk bapak/ibu melingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu terhadap instrument angket yang telah dibuat.

Rejang Lebong, 25 February 2026

Validator

 Nurma Yunita, M.TH

Lampiran 6 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026**AL – QURAN DAN HADIST KELAS III****MIN 1 REJANG LEBONG**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Yaumatuz Zulaiha
Instansi	: MIN 1 Rejang Lebong
Tahun	: Tahun 2026
Penyusunan	
Jenjang	: SD/MI
Sekolah	
Mata Pelajaran	: Al – Quran Dan Hadist
Fase / Kelas / Smstr	: B/ III / Genap
BAB / Tema	: Akhlak Terpuji
Materi Pokok	: Sikap Sabar Dan Sikap Optimis
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan (2jp x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik mengetahui arti sederhana dari sikap sabar. ❖ Peserta didik mengalami keadaan harus menunggu atau menahan emosi. ❖ Peserta didik mengenal contoh perilaku baik di rumah dan di sekolah. ❖ Peserta didik memahami bahwa ALLAH SWT, Menyukai orang yang sabar.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	

➤ Profil Pelajar Pancasila 1) Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa 2) Berkelakuan Baik dan Peduli 3) Bergotong-royong 4) Mandiri 5) Berpikir Kritis dan Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA
➤ Sarana & Prasarana : • Buku Ajar atau Modul (Sebagai sumber referensi utama bagi peserta didik) • Alat tulis untuk mendukung kegiatan pembelajaran. • LCD proyektor (jika tersedia). • Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) – (Sebagai bahan latihan dan evaluasi pemahaman). • Lingkungan Belajar yang Kondusif (Ruangan yang nyaman untuk diskusi dan tanya jawab mengenai materi yang diajarkan).

E. TARGET PESERTA DIDIK
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar (tidak berkebutuhan khusus).
F. MODEL PEMBELAJARAN
• Cooperative Learning • Metode pembelajaran yang digunakan adalah: a. Ceramah b. Diskusi c. Tanya Jawab
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian sikap sabar dengan benar.
2. Peserta didik mampu menyebutkan contoh perilaku sabar dalam kehidupan sehari hari.
3. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku sabar di rumah dan sekolah.
4. Peserta didik mampu menyadari manfaat sikap sabar dalam kehidupan sehari hari.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui pembelajaran ini, peserta didik memahami bahwa sabar adalah sikap menahan diri ketika menghadapi kesulitan, menunggu giliran, atau saat merasa marah. Sikap sabar membuat seseorang disukai teman, dihargai guru, dan dicintai Allah Swt. Peserta didik diharapkan mampu menerapkan sikap sabar dalam kehidupan sehari hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. *Apa yang harus kamu lakukan ketika sedang menunggu giliran?*
2. *Bagaimana perasaan mu ketika ada teman yang mengganggu?*
3. *Mengapa kita harus menerapkan sikap sabar dalam kehidupan sehari hari?*

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama: Memahami Sikap Sabar

Kegiatan Pendahuluan (Orientasi dan Motivasi)

1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran, kerapian, posisi, dan tempat duduk siswa.
3. Guru menyapa siswa dengan hangat, misalnya: *“Assalamu’alaikum, anak-anak! Bagaimana kabar kalian hari ini? Semoga semuanya dalam keadaan sehat dan semangat belajar, ya!”*
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - Peserta didik mampu memahami pengertian sikap sabar
 - Peserta didik mampu membaca ayat atau hadits tentang sabar.

- Peserta didik mampu menyebutkan contoh perilaku sabar dalam kehidupan sehari-hari.
- 5. Guru memastikan seluruh peserta didik memahami aturan sebelum pembelajaran dimulai.
- 6. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT).

Kegiatan Inti (Menggunakan Model TGT)

7. Guru menjelaskan materi tentang sikap sabar dalam kehidupan sehari-hari, serta mengetahui pentingnya meneladani sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
8. Guru memberikan contoh perilaku sabar seperti : sabar menunggu giliran, sabar ketika diejek teman, sabar saat belajar, dan sabar ketika sedang membantu orang tua.
9. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya.
10. Setelah penyampaian materi, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen (5-6 orang per kelompok). Pembentukan kelompok ini bertujuan untuk mendorong interaksi sosial, kerja sama, serta saling membantu antar anggota kelompok dalam memahami materi pembelajaran.
11. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa karton besar tempel yang berisi soal-soal tentang materi sikap sabar.
12. Karton besar ditempelkan dipapan tulis sebagai media permainan kelompok dalam model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT).
13. Guru menjelaskan aturan permainan :
 - Setiap kelompok memperhatikan soal yang terdapat pada karton besar.
 - Guru membacakan / menunjukkan soal secara bergantian
 - Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan diberikan kesempatan pertama untuk menjawab
 - Jika jawaban benar maka kelompok mendapatkan point.
14. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan jawaban dengan cepat dan tepat
15. Guru memberikan soal secara bertahap sesuai materi sikap sabar.
16. Contoh soal pada karton besar :
 - Apa arti dari sikap sabar
 - Sebutkan dua contoh sikap sabar di sekolah.

- Bagaimana sikapmu jika sedang diejek teman.
17. Guru mencatat point setiap kelompok di papan tulis agar peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran
 18. Kelompok yang memperoleh point terbanyak diberikan penghargaan berupa : Tepuk tangan dan reword.

Kegiatan Penutup

19. Menyimpulkan Pembelajaran
Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, yaitu:
 - Pengertian Sikap sabar.
 - Contoh dari sikap sabar dalam kehidupan sehari-hari.
 - Pentingnya meneladani sikap sabar dalam kehidupan sehari-hari.
20. Apresiasi
 - Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa dan kelompok yang aktif selama kegiatan pembelajaran, baik dalam diskusi maupun saat menjawab pertanyaan.
21. Penutupan dengan Doa
 - Guru mengajak siswa berdoa bersama dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan Kedua: Memahami Sikap Optimis Dalam Al-Quran Dan Hadist. Model Pembelajaran : Kooperatif Team Games Tournament (TGT)

Kegiatan Pendahuluan (Orientasi dan Motivasi)

1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran, kerapian, posisi, dan tempat duduk siswa.
3. Guru menyapa siswa dengan hangat, misalnya: *"Assalamu'alaikum, anak-anak! Bagaimana kabar kalian hari ini? Semoga semuanya dalam keadaan sehat dan semangat belajar, ya!"*
4. Guru memebreikan motivasi dengan bertanya :
 - Apa yang kalian lakukan jika mendapatkan nilai kurang baik?
 - Apakah kita boleh menyerah ketika sedang mengalami kesulitan ?
5. Guru mengaitkan jawaban peserta didik dengan materi sikap optimis.
6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini:

- Peserta didik mampu memahami pengertian dari sikap optimis.
 - Peserta didik mampu memahami kandungan ayat Al – Quran tentang sikap optimis.
 - Peserta didik mampu menunjukkan perilaku optimis dalam kehidupan sehari-hari.
7. guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament.
 8. Guru memastikan seluruh peserta didik memahami aturan sebelum pembelajaran dimulai.

Kegiatan Inti (Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament)

9. Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang Sikap sabar dan pentingnya meneladani sikap sabar dalam kehidupan sehari-hari.
10. Selanjutnya guru menjelaskan pengertian sikap optimis, seperti sikap yakin, percaya diri, semangat, dan tidak mudah menyerah serta cara meneladani sikap optimis dalam kehidupan sehari-hari.
11. Siswa tetap berada dalam kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya untuk menjaga kekompakan dan efektivitas kerja sama.
12. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa karton besar tempel yang berisi soal-soal tentang materi sikap sabar dan optimis.
13. Karton besar ditempelkan di papan tulis sebagai media permainan kelompok dalam model pembelajaran kooperatif TGT.
14. Guru menjelaskan aturan permainan :
 - Setiap kelompok memperhatikan soal yang terdapat pada karton besar
 - Guru menunjukkan soal secara bergantian
 - Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan diberikan kesempatan untuk menjawab.
 - Jika jawaban benar, kelompok mendapatkan point
 - Jika jawaban salah, kesempatan diberikan kepada kelompok lain.
15. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan jawaban dengan cepat dan tepat.
16. Guru memberikan soal secara bertahap sesuai materi sikap optimis.
17. Contoh soal pada karton besar :
 - Apa arti dari sikap optimis?

- Sebutkan contoh sikap sabar dan sikap optimis disekolah?
- Bagaimana sikap anda jika mendapatkan nilai yang kurang memuaskan?

18. Guru mencatat point setiap kelompok dipapan tulis agar peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran.
19. Kelompok yang memperoleh point terbanyak diberikan penghargaan berupa : Tepu tangan dan reward.
20. Guru membimbing siswa dalam diskusi untuk membahas jawaban yang telah disampaikan.
21. Selanjutnya, guru meluruskan jawaban yang masih kurang tepat serta memberikan penguatan materi agar pemahaman siswa menjadi lebih baik dan tepat.

Kegiatan Penutup

22. Menyimpulkan Pembelajaran

Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, yaitu:

- Pengertian dari sikap optimis, ayat tentang sabar dan sikap optimis, serta cara meneladani sikap sabar dan sikap optimis dalam kehidupan sehari-hari.

23. Apresiasi

- Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa dan kelompok yang aktif selama kegiatan pembelajaran, baik dalam diskusi maupun saat menjawab pertanyaan.

24. Penutupan dengan Doa

- Guru mengajak siswa berdoa bersama dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

E. REFLEKSI			
Aspek Refleksi		Kegiatan	Tujuan
Memancing Pertanyaan		Guru bertanya kepada siswa: <i>“Apa yang kalian rasakan setelah mempelajari tentang sikap sabar dan sikap optimis?Apakah kalian menjadi lebih semangat dalam belajar?”</i>	Mengajak siswa untuk mengungkapkan pemahaman dan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang baru dipelajari.
Ulasan Singkat oleh Siswa		Guru meminta siswa menjelaskan kembali: <i>“Apa yang dimaksud dengan sikap sabar dan ikap optimis? Dan bagaimana contoh sikap sabar dan sikap optimis dalaam kehidupan sehari hari?”</i>	Memperkuat pemahaman siswa melalui kemampuan menjelaskan kembali materi inti.
Menanamkan Persepsi Positif		Guru bertanya: <i>“Mengapa kita tidak boleh menyerah ketika mengalami kesulitan?”</i>	Menanamkan sikap percaya diri ,semangat dalam belajar, dan tidak mudah putus asa dalam kehidupan sehari hari.
Menyusun Rencana Tindakan		Guru bertanya: <i>“Apa yang akan kalian lakukan setelah belajar tentang sikap sabar dan sikap optimis dirumah maupun disekolah?”</i>	Mendorong peserta didik untuk membiasakan sikap optimis,percaya diri, dan semangat dalam belajar dalam kehidupan sehari-hari.
F. ASESMEN / PENILAIAN			
Penilaian Pengetahuan			
Kompetensi yang Dinilai	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skor

Memahami pengertian sabar dan optimis	Siswa mampu menjelaskan pengertian sabar dan optimis dengan benar	4 : sangat tepat 3 : tepat 2 : kurang tepat 1 : tidak tepat	1-4
Menyebutkan contoh perilaku sabar	Siswa mampu menyebutkan 3 contoh perilaku sabar dirumah dan disekolah	4 : sangat jelas 3 : jelas 2 : kurang jelas 1 : tidak jelas	1-4
Menyebutkan contoh perilaku optimis	Siswa mampu menyebutkan 3 contoh perilaku optimis dalam belajar	4 : lengkap 3 : hampir lengkap 2 : sebagian 1 : tidak tepat	1-4
Menganalisis manfaat sikap sabar dan optimis dalam kehidupan sehari hari	Siswa mampu menganalisis 2 manfaat sikap sabar dan sikap optimis dalam kehidupan sehari hari	4 : sangat baik 3 : baik 2 : cukup 1 : kurang	1-4

Penilaian Sikap

Aspek Sikap	Deskripsi	Kriteria Penilaian	Skor
Sikap saat Diskusi	Menghargai pendapat teman dan aktif dalam Snowball Throwing	3: Sangat baik 2: Baik 1: Cukup	1-3
Keseriusan dalam Memahami Materi	Menyimak penjelasan guru dengan sungguh-sungguh	3: Sangat serius 2: Cukup serius 1: Kurang serius	1-3
Kejujuran dalam Berpendapat	Menjawab pertanyaan sesuai kemampuan sendiri	3: Sangat jujur 2: Cukup jujur 1: Kurang jujur	1-3
Tanggung Jawab dalam Kegiatan Kelompok	Mengerjakan LKPD dan Melaksanakan tugas dalam kelompok dengan baik	3: Sangat bertanggung jawab 2: Cukup bertanggung jawab 1: Kurang bertanggung jawab	1-3

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam memahami materi akhlak terpuji “Sikap sabar dan sikap optimis”, diberikan kegiatan remedial sebagai berikut:

1. Identifikasi Kesulitan
 - Guru mengidentifikasi kesulitan peserta didik, seperti belum memahami makna sabar, belum mampu membedakan sabar dengan pasrah, atau belum mampu memberi sikap optimis.
2. Bimbingan Tambahan dengan TGT
 - Guru memberikan penjelasan ulang dengan bahasa yang lebih sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa.
 - Guru menggunakan cerita keteladanan Nabi Ayyub a.s. sebagai teladan sikap sabar dan optimis
 - Guru membimbing siswa dalam kelompok kecil untuk kembali mendiskusikan materi yang belum dipahami.
3. Latihan Tambahan dan Evaluasi Ulang
 - Peserta didik mengerjakan soal latihan tambahan seperti menyebutkan kembali contoh-contoh dari sikap sabar dan optimis, menjelaskan perbedaan perbedaan sikap sabar dan optimis.
 - Setelah bimbingan, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengikuti evaluasi ulang sesuai bagian yang belum dikuasai.

Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai atau melampaui KKM, diberikan kegiatan pengayaan guna memperdalam dan memperluas pemahaman mereka melalui:

1. Eksplorasi Lanjutan
 - Peserta didik diminta mencari dan menceritakan kisah lain yang menunjukkan sikap sabar dan optimis, misalnya kisah nabi muhammad Saw. saat berdakwah di Thaif.
 - Peserta didik membuat rangkuman hikmah dari kisah tersebut.
2. Diskusi Kelompok, Peserta didik berdiskusi misalnya:
 - Bagaimana sikap cara tetap sabar saat kalah dalam turnamen TGT?
 - Bagaimana sikap optimis membantu kelompok menang?
3. Analisis Kasus

- Siswa diberikan kasus sederhana, misalnya: *“Seorang siswa kesal karena kelompoknya kalah terus saat turnamen TGT. Ia jadi malas ikut diskusi.”*
- Peserta didik diminta menganalisis apakah sikap Ahmad sesuai dengan sabar dan optimis, serta dapat memberi solusi.

4. Presentasi atau Kreativitas

Siswa yang telah memahami materi dengan baik diminta membuat:

- Yel-yel kelompok tentang sabar dan optimis, atau
- Komik strip sederhana contoh perilaku sabar saat dikelas
- Kemudian dipresentasikan di depan kelas atau kelompok kecil

Mengetahui,
Guru MAPEL

Rejang Lebong, April 2026
Peneliti

Yansa Andresta, S.Pd.I, M.Pd
NIP.19950411202321015

Yaumatuz Zulaiha
Nim. 22591211

Mengetahui
Kepala Sekolah

Mufidatul Chairi, S.Ag., M.Pd.I
NIP.197209201998032012

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Pertemuan 1 (Pertama)

Mata Pelajaran : Al-Quran Dan Hadist.

Materi : Akhlak terpuji “Sikap sabar dan sikap optimis”.

Kelas : III (TIGA)

A. Identitas Peserta Didik!!

Nama :

Kelas :

Kelompok :

B. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

- Menjelaskan pengertian sabar dan optimis
- Menyebutkan contoh sikap sabar dan optimis di rumah dan di sekolah
- Menganalisis manfaat bersikap sabar dan optimis dalam kehidupan sehari-hari

C. Kegiatan Team Games Tournament (Diskusi Kelompok)

Petunjuk : Diskusikan bersama kelompokmu!

1. Amati Kertas Karton Besar di Papan Tulis

2. Tempel Kartu Perilaku

Ambil kartu kecil yang dibagikan guru, Bacalah isinya, lalu diskusikan :

Apakah kartu ini termasuk contoh sabar, optimis, atau bukan keduanya?

No	Pertanyaan
1	
2	

2. Pertanyaan yang Saya Terima

No	Pertanyaan
1	

3. Jawaban Saya

No	Jawaban
1	
2	

D. Refleksi Pertemuan 1

Jawablah Pertanyaan dibawah ini!!

1. Tuliskan satu contoh sikap sabar dan sikap optimis yang mau kamu lakukan besok?

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Pertemuan 2 (Kedua)

Mata Pelajaran : Al-Quran Dan Hadist

Materi : Memahami Sikap Optimis Dalam Al-Q uran Dan Hadist.

Kelas : III (Tiga)

A. Identitas Peserta Didik!!

Nama :

Kelas :

Kelompok :

B. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

- Menjelaskan arti sabar dan optimis dengan bahasa sendiri
- Memberi contoh sikap sabar dan optimis yang bisa kita lakukan di rumah dan di sekolah

C. Petunjuk Kegiatan

1. Mengamati papan tulis

- *“Lihat papan tulis didepan kelas, disana sudah ditempel beberapa kertas karton besar oleh ibi/bapak guru dan semua karton tersebut berisikan soal-soal tentang sikap sabar dan sikap optimis.”*

2. Permainan kelompok soal

- Ibu/bapak guru menjelaskan cara permainan kelompoknya tentang sikap sabar dan sikap optimis.
- Tugas :
 1. Baca dan pahami soal di kertas karton

2. Diskusikan bersama teman kelompoknya dan jawaban ditulis dikertas
3. Jika jawaban nya sudah tepat maka dipersilakan angkat tangan untuk menjawab.
- 4.

D. Refleksi Pertemuan 2

Jawablah Pertanyaan dibawah ini!!

5. Menurut kalian,mana yang lebih mudah dilakukan.apakah sikap sabar dan sikap optimis? Jelaskan alasannya .

Jawaban :

6. Setelah kita belajar lewat permainan model TGT hari ini sikap apa yang ingin kamu perbaiki?

Contoh :

1. Kalau tadi saya suka marah saat permainan kelompok kalah,besok saya mau coba untuk bersikap sabar.
2. Kalau tadi saya gampang untuk menyerah, besok saya mau coba bersikap optimis.

Jawaban:

Lampiran 7 Hasil Prettest Dan Posttest Siswa Kelas III

HASIL PRETTEST DAN POSTTEST SISWA KELAS III

No	Nama	Nilai Pretes	Nilai Posttest
1.	ZAZ	45	80
2.	AD	30	75
3.	WA	25	70
4.	AZM	55	85
5.	MR	30	75
6.	VB	45	80
7.	TI	55	90
8.	BFA	25	75
9.	AN	45	85
10.	AIS	45	85
11.	BRN	50	90
12.	KA	35	75
13.	MD	35	90
14.	MA	30	75
15.	RK	40	85
16.	MZ	30	80
17.	ARN	50	95
18.	DG	45	85
19.	CAF	45	90

No	Nama	Nilai Pretes	Nilai Posttest
20.	EC	50	85
21.	ZAA	60	95
22.	VA	45	85
23.	SP	40	80
24.	KNY	50	85
25.	RA	25	85
26.	FR	35	75
27.	HZ	45	95
	Jumlah	9.936	6.936
	Rata – Rata	41.11	83,33

No	Nama	Nilai Pretes	Nilai Posttest
1.	AP	40	75
2.	AI	50	75
3.	YRA	50	85
4.	SN	55	80
5.	RK	65	90
6.	M.Y	45	70
7.	AAN	35	65
8.	AN	40	85
9.	AA	45	75

No	Nama	Nilai Pretes	Nilai Posttest
10.	M.HA	55	80
11.	AQ	65	75
12.	BELA	25	65
13.	ANP	60	75
14.	AE	55	70
15.	M.HQ	65	95
16.	KR	65	80
17.	GH	30	75
18.	FW	65	90
19.	EA	45	75
20.	AD	45	80
21.	GBA	55	85
22.	HR	40	70
23.	DL	55	75
24.	MB	45	70
25.	DP	35	65
26.	AI	60	85
	Jumlah	11.569	8.029
	Rata – ata	49.62	77.31

[illegible]

[illegible]

[illegible]

soal_19	Pearson Correlation	-.302	.075	.213	.213	.040	-.023	-.123	.318	.262	-.262	.452	-.107	.213	.123	.318	.213	-.302	.213	1	.207	-.023	.075	.213	-.107	-.262	.193
	Sig. (2-tailed)	.275	.789	.446	.446	.887	.936	.662	.248	.346	.346	.091	.705	.446	.662	.248	.446	.275	.446		.459	.936	.789	.446	.705	.346	.491
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal_20	Pearson Correlation	-.196	.784**	.139	.555*	.026	.650**	.320	.207	.367	.026	.294	.555*	.555*	.080	.207	.139	-.196	.139	.207	1	.207	.784**	.555*	.139	.026	.548*
	Sig. (2-tailed)	.484	.001	.622	.032	.926	.009	.245	.459	.179	.926	.287	.032	.032	.779	.459	.622	.484	.622	.459		.459	.001	.032	.622	.926	.035
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal_21	Pearson Correlation	.452	.452	.213	.533*	.342	.318	.492	-.023	.564*	.645**	.452	.213	.213	-.492	.318	.533*	.452	.533*	-.023	.207	1	.452	.533*	.533*	.645**	.717**
	Sig. (2-tailed)	.091	.091	.446	.041	.211	.248	.062	.936	.029	.009	.091	.446	.446	.062	.248	.041	.091	.041	.936	.459		.091	.041	.041	.009	.03

	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
soal_22	Pears on Correlation	.167	.583*	.354	.354	.200	.452	.408	.075	.468	.200	.583*	.707**	.354	- .068	.075	.354	.167	.000	.075	.784**	.452	12	.354	.354	.200	.629*
	Sig. (2-tailed)	.553	.022	.196	.196	.474	.091	.131	.789	.079	.474	.022	.003	.196	.810	.789	.196	.553	1.000	.789	.001	.091		.196	.196	.474	.012
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
soal_23	Pears on Correlation	.354	.707**	.400	.707**	.472	.533*	.577*	.213	.378	.472	.354	.400	.707**	- .289	.853**	.400	.354	.707**	.213	.555*	.533*	.354	14	.400	.472	.882**
	Sig. (2-tailed)	.196	.003	.140	.004	.075	.041	.024	.446	.165	.075	.196	.140	.004	.297	.000	.140	.196	.004	.446	.032	.041	.196		.140	.075	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
soal_24	Pears on Correlation	.707**	.354	.100	.100	.189	.283	- .426	.094	.472	.000	.400	.100	- .577*	.213	.400	.707**	.707**	- .107	.139	.533*	.354	.400	14	.472	.507	

	Sig. (2- tailed)	.00 3	.19 6	.72 3	.72 3	.50 0	.44 6	.29 7	.11 3	.73 8	.07 5	1.0 00	.14 0	.72 3	.02 4	.44 6	.14 0	.00 3	.00 4	.70 5	.62 2	.04 1	.19 6	.14 0		.07 5	.0 53
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal _25	Pears on Correl ation	.53 5*	.20 0	.18 9	.18 9	.19 6	.04 0	.49 1	- .26 2	.33 9	.73 2**	.20 0	.47 2	.47 2	- .49 1	.34 2	.47 2	.53 5*	.47 2	- .26 2	.02 6	.64 5**	.20 0	.47 2	.47 2	1 87	.5 *
	Sig. (2- tailed)	.04 0	.47 4	.50 0	.50 0	.48 3	.88 7	.06 3	.34 6	.21 6	.00 2	.47 4	.07 5	.07 5	.06 3	.21 1	.07 5	.04 0	.07 5	.34 6	.92 6	.00 9	.47 4	.07 5	.07 5		.0 21
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
tota l	Pears on Correl ation	.51 9*	.65 7**	.60 1*	.62 5*	.58 7*	.51 8*	.66 3**	.16 8	.54 1*	.56 5*	.62 9*	.57 8*	.62 5*	- .30 2	.74 2**	.55 4*	.51 9*	.55 4*	.19 3	.54 8*	.71 7**	.62 9*	.88 2**	.50 7	.58 7*	1
	Sig. (2- tailed)	.04 7	.00 8	.01 8	.01 3	.02 1	.04 8	.00 7	.54 9	.03 7	.02 8	.01 2	.02 4	.01 3	.27 4	.00 2	.03 2	.04 7	.03 2	.49 1	.03 5	.00 3	.01 2	.00 0	.05 3	.02 1	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 9 Hasil Reliabelitas Uji Coba Instrument

HASIL RELIABELITAS UJI COBA INSTRUMENT

Cronbah's Alpha	N of Items
0.918	21

Lampiran 9

HASIL TINGKAT KESUKARAN INSTRUMENT

Butir Soal	Indeks kesukaran	Kesimpulan
1	0,80	Mudah
2	0,73	Mudah
3	0,67	Sedang
4	0,60	Sedang
5	0,53	Sedang
6	0,67	Sedang
7	0,40	Sedang
8	- 0,67	Sedang
9	0,47	Sedang
10	0,53	Sedang
11	0,80	Mudah
12	0,67	Sedang
13	0,60	Sedang
14	- 0,53	Sedang
15	0,67	Sedang
16	0,67	Sedang
17	0,80	Mudah
18	0,60	Sedang
19	- 0,67	Sedang
20	0,80	Mudah
21	0,73	Mudah
22	0,80	Mudah
23	0,60	Sedang
24	- 0,67	Sedang
25	0,53	Sedang

Lampiran 10 Hasil Descriptive Statistics

HASIL DESCRIPTIVE STATISTICS

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std, Deviation
Pretest Eksperiment	27	25	60	41.11	9.936
Posttest Eksperiment	27	70	95	83.33	6.934
Pretest Kontrol	26	25	65	49.62	11.569
Posttest Kontrol	26	65	95	77.31	8.029
Valid N (listwise)	26				

Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas Penelitian

HASIL UJI NORMALITAS PENELITIAN

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperiment	.208	27	.004	.937	27	.103
Posttest Eksperiment	.188	27	.016	.929	27	.066

Pretest						
Kontrol	.141	26	.199	.942	26	.148
Posttest						
Kontrol	.190	26	.117	.946	26	.188

Lampiran 12 Hasil Uji Homogenitas

HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar al quran hadist	Based on Mean	.523	1	51	.473
	Based on Median	.316	1	51	.576
	Based on Median and with adjusted df	.316	1	49.283	.576
	Based on trimmed mean	.475	1	51	.494

Lampiran 13 Hasil Uji Paired Sample Test Penelitian

HASIL UJI PAIRED SAMPLE TEST PENELITIAN

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	.523	.473	-2.928	51	.005	-6.026	2.058	-10.158	-1.894

	d									
	Equal variance s not Assume d			- 2.91 9	49.33 6	.005	-6.026	2.064	-10.173	- 1.879

Lampiran 14 SK Pembimbing

SK PEMBIMBING

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id	
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : 811 Tahun 2025 Tentang	
PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup, 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi, 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Memperhatikan	1. Permohonan Sdr. Yaumatuz Zulaiha Tanggal 18 Desember 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025
M E M U T U S K A N :	
Pertama	1. M. Taqiyuddin, M.Pd.I 197502141999031005 2. H.M. Taufik Amrillah, M.Pd 199005232019031006 Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Yaumatuz Zulaiha N I M : 22591211 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Turament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al- Quran dan Hadist pada Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong
Kedua	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 18 Desember 2025 Dekan,  Sutanto	
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama; 4. Mahasiswa yang bersangkutan	

Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Dari Kemenag Rejang Lebong

SURAT IZIN PENELITIAN DARI KEMENAG REJANG LEBONG



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Kode Pos 39114
Website : kemenagrejanglebong.com, Email : kemenagrejanglebong@gmail.com

IZIN PENELITIAN

Nomor: 54/Kk.07.03.2/TL.00/03/2026

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah
Nomor: 234 /In.34/FT/PP.00.9/03/2026. Hal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini
memberikan Izin Penelitian kepada:

Nama : Yaumatuz Zulaiha
NIM : 22591211
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Quran dan Hadist pada Siswa Kelas III di MIN 1 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 12 Maret 2026 s.d 12 Juni 2026
Tempat Penelitian : MIN 1 Rejang Lebong

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 9 Maret 2026

Kepala,



Lukman

Tembusan
IAIN Curup

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 16 Surat Selesai Melakukan Penelitian

SURAT SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN DI MIN 1 REJANG LEBONG



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 REJANG LEBONG
Jl. Dr Ak Gani No 105 Kel. Dusun Curup Telp (0732) 22399 E-mail: min01dusun.curup@gmail.com Kode Pos 39119

SURAT KETERANGAN
 Nomor: B. 58 /MI.07.01/PP.01.1/06 /2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MIN 1 Rejang Lebong, berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri Curup Fakultas Tarbiyah Nomor: 234/In.34/FT/PP.09/03/2026 dan surat Izin Penelitian dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Nomor: 54/Kk.07.03.2/TL.00/03/2026 Tanggal 09 Maret 2026, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Yaumatuz Zulaiha
NIM	: 22591211
Fakultas/ Prodi	: Tarbiyah/ PGMI
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadist pada Siswa Kelas III di MIN 1 Rejang Lebong
Pekerjaan	: Mahasiswi

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di MIN 1 Rejang Lebong sejak tanggal 12 Maret s.d 12 Juni 2026.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Rejang Lebong, 06 Juni 2026
 Kepala Madrasah
Mufidatul Chairi, S.Ag,M.Pd.I
 NIP. 197209201998032012

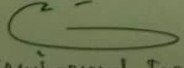
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119			
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI			
NAMA	:	YAUMATUZ ZULAIHA	
NIM	:	22591211	
PROGRAM STUDI	:	PGMI	
FAKULTAS	:	TARBIYAH	
DOSEN PEMBIMBING I	:	Dr. MUHAMMAD. TAQIYUDDIN. S. Ag. M. Pd.1	
DOSEN PEMBIMBING II	:	H.M. TAUFIK AMRILLAH. M. Pd	
JUDUL SKRIPSI	:	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis Pada siswa Kelas III MIN 1 Rezeki Lebong	
MULAI BIMBINGAN	:	06 - Januari - 2026	
AKHIR BIMBINGAN	:	08 - Juni - 2026	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	16/12/2025	SK. Pembimbing	
2.	06/01/2026	Letak Masalah & teknik penulisan	
3.	12/01/2026	Bab II dan III	
4.	19/01/2026	Penulisan Bab III	
5.	03/02/2026	Apa Bab I - III	
6.	06/02/2026	Bab IV & V	
7.	21/05/2026	Bab V Peneliti	
8.	28/05/2026	Bab V Pembahasan	
9.	02/06/2026	Bab V	
10.	04/06/2026	Kesimpulan dan Daftar Pustaka	
11.	05/06/2026	Bab V	
12.	08/06/2026	Adapun dengan ini	
13.			
14.			
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Muhammad Taqiyuddin S. Ag. M. Pd.1
NIP. 197502191999031005

CURUP, 08 - Juni 2026
PEMBIMBING II,
NIP.

• Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I • Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II • Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: YAMMUTUZ ZULAIHA
NIM	: 22591211
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: TARBIYAH
PEMBIMBING I	: DR. MUHAMMAD TAQIYUDDIN S. Ag. M. Pd. I
PEMBIMBING II	: H. M. TAUFIE AMRILLAH M. Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Time Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis Pada siswa kelas III Mad I. Pajang Lebong
MULAI BIMBINGAN	: 06 - Januari - 2026
AKHIR BIMBINGAN	: 08 - Juni - 2026

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	15/12/2025	Sk Pembimbing	
2.	06/2026 01	Indikator dan Instrumen	
3.	19/2026 01	Indikator dan Instrumen	
4.	23/2026 01	Bab I dan Bab II	
5.	21/2026 01	Bab II dan Bab III	
6.	29/2026 01	Sk Penelitian	
7.	05/2026 05	Bab III dan Bab IV	
8.	12/2026 05	Bab IV, Penulisan nya, footnote	
9.	19/2026 05	Tambahan Teori Bab IV	
10.	22/2026 05	Pembahasan Bab IV dan Bab V	
11.	25/2026 05	Pembahasan Bab V	
12.	29/2026 05	Dafus nya ditambahkan	
13.	02/2026 06	Tambahkan Teori	
14.	05/2026 06	Tambahkan kutipan Dasennya	
15.	04/2026 06	ACC Bab 1-5	
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 01 - Juni 2026

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

NIP.

H. M. Taufie Amrillah M. Pd
NIP. 19900523 2019031006

Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Gambar 1. Uji coba instrument di MIN 1 Rejang Lebong



Gambar 2. Pembelajaran dengan metode ceramah dengan tema akhlak terpuji “ Sikap sabar dan sikap optimis”





Gambar 3. Pembelajaran Al- Quran Dan Hadist dengan model kooperatif tipe TGT Pada materi tema akhlak terpuji “ Sikap sabar dan sikap optimis”



Gambar 4. Pemberian soal prettest kelas kontrol



Gambar 5. Pemberian soal prettest kelas Eksperiment



Gambar 6. Pembelajaran Al- Quran Dan Hadist dengan model kooperatif tipe TGT Pada tema materi Memahami sikap sabar dan sikap optimis dalam Al-Quran dan Hadist



Gambar 6. Pembagian soal Posttest Kelas Kontrol



Gambar 7. Pembagian soal Posttest Kelas Eksperimen

BIODATA PENELITI



Penulis bernama Yaumatuz Zulaihah, lahir di Segamit, 05 – 08 - 2003. Penulis lahir dari orang tua yang bernama bapak Daulan syehwani dan ibu Hikmawati, penulis merupakan anak keempat dari lima bersaudara. Penulis menempuh Pendidikan dasar di SDN 08 SDU dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan ke SMPN 03 SDU, hingga lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan Pendidikan SMA di SMA Muhammadiyah 2 Tanjung Enim dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan Pendidikan di Program Studi Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Negeri (IAIN) Curup. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur sebesar-besarnya kepada Allah SWT dan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al- Quran Dan Hadist Kelas III MIN 1 Rejang Lebong.”