Borneo Journal of Islamic Education
Volume 5 No.1, Mei 2025 (79-91)
DOI: 10.21093/bjie.v5i1.10568
E-ISSN: 2775-6548

Implementasi Metode *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Capaian Belajar Siswa Materi Surah Al Bayyinah di MDTA Baabussalam

Qonita Elviana Bahiyah1*, Medi Yulison Arza2, Muhammad Umar Fakhri3, Muhammad Yusron4, Nabilla Cintana Gusti Banafsa5
[1,2,3,4,5] Universitas Singaperbangsa Karawang
*Corresponding Email: 2210631110171@student.unsika.ac.id

Received: 15 Mei 2025 Accepted: 22 Mei 2025 Published: 30 Mei 2025

Abstract

Within the context of Islamic education, educators assume a pivotal role in fostering an engaging and culturally suitable learning environment for students. However, the implementation of Quranic education frequently encounters obstacles, particularly in achieving optimal learning outcomes. Focus of this study is to enhance the learning outcomes of fifth-grade at MDTA Baabussalam in relation to the surah Al-Bayyinah. The approach employed is the TGT, with a snakes and ladders game serving as the medium. The impetus for this study stems from the underperformance of students in comprehending the contents of the surah. The methodology employed is Classroom Action Research, comprising two cycles, each encompassing planning, implementation, observation, and reflection stages. The assessment instruments consist of 10 multiple-choice and 5 essay. The analysis employed a combination of qualitative and quantitative techniques to comprehensively describe the results. The findings indicated a substantial enhancement in students' learning outcomes, with a transition from 10% in the pre-cycle to 50% in Cycle I and an escalation to 95% in Cycle II. These finding serves to substantiate the efficacy of the TGT method in enhancing students' comprehension of the Qur'anic text, particularly Surah Al-Bayyinah.

Keywords: Student Learning Outcomes, Surah Al Bayyinah, *Teams Games Tournament*

Abstrak

Dalam konteks pendidikan Islam, pendidik memegang peran sentral dalam menghadirkan lingkungan belajar yang menarik dan sesuai dengan budaya bagi siswa. Namun, implementasi pendidikan Al-Quran seringkali menghadapi hambatan, terutama dalam mencapai capaian belajar yang optimal. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan capaian belajar siswa kelas lima di MDTA Baabussalam terkait surah Al-Bayyinah. Pendekatan yang digunakan adalah TGT, dengan permainan ular tangga sebagai media. Dorongan untuk penelitian ini berasal dari kinerja siswa yang kurang memuaskan dalam memahami isi surah Al-Bayyinah. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari 2 siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Alat penilaian terdiri dari 10 pertanyaan PG dan 5 pertanyaan esai. Analisis menggunakan kombinasi teknik kualitatif dan kuantitatif untuk menggambarkan capaian secara komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang besar dalam capaian nilai siswa, dengan persentase yang meningkat dari 10% pada pra-siklus menjadi 50% pada Siklus I dan meningkat menjadi 95% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwasanya pendekatan TGT, menggunakan bentuk permainan ular tangga, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Surah Al Bayyinah.

Keywords: Capaian Pembelajaran Siswa, Surah Al Bayyinah, *Teams Games Tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan mencakup berbagai bentuk pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan yang terjadi di dalam maupun luar lembaga pendidikan. Pendidikan dicirikan sebagai serangkaian pengalaman belajar terstruktur yang mencakup pendidikan formal, nonformal, dan informal. Tujuan utama pendidikan adalah untuk membekali siswa dengan kompetensi dan pengetahuan yang diperlukan untuk beroperasi secara efisien dalam berbagai konteks masa depan (Citriadin, 2019). Pendidikan agama sangat penting untuk membentuk kecenderungan spiritual individu di Indonesia, oleh karena itu harus dimasukkan ke dalam semua tingkat dan bentuk pendidikan. Tujuan ini dapat dicapai melalui berbagai metode, salah satunya melibatkan pengajaran MDTA (Taslim, 2022).

MDTA adalah lembaga pendidikan islam nonformal dengan tujuan untuk mengajarkan kompetensi dasar kepada anak-anak agar mereka dapat mengembangkan kehidupan mereka sebagai Muslim yang taat, saleh, dan berbudi luhur. Pembelajaran MDTA ialah bagian penting dari pendidikan agama anak-anak dan sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai spiritual. Tujuan pembelajaran di Madrasah Diniyah adalah untuk memberi siswa yang kurang memahami mapel PAI yang diajarkan di sekolah umum, termasuk mempelajari Al-Qur'an (Husna et al., 2022). Bagi setiap umat islam belajar Al-Qur'an adalah tanggung jawab utama. Ajaran ini mendorong pertumbuhan seseorang sehingga mereka dapat berkontribusi positif pada agama, masyarakat, bangsa, dan negara mereka. Jadi, sangat penting bagi para orang tua, masyarakat luas, pemerintah, serta pendidik untuk bekerja sama untuk memastikan bahwasanya pendidikan Al-Qur'an disebarluaskan di lembaga pendidikan (Saefullah, 2024).

Pengantar pendidikan Al-Quran pada masa anak-anak merupakan waktu yang baik bagi mereka, karena penelitian menunjukkan bahwasanya anak-anak memiliki kemampuan alami untuk belajar, mengingat, dan membaca Al-Quran dengan lebih mudah. Seorang anak yang telah mempelajari atau membaca Al-Quran sejak usia dini akan memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk membaca Al-Quran saat mereka dewasa. Pembelajaran yang diterima oleh anak-anak lebih melekat dalam ingatan dan lebih mendalam dalam ingatan mereka (Taslim, 2022). Untuk menjadikan proses belajar lebih bermakna dalam pendidikan Islam, guru harus membuat lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Mereka juga harus menggunakan bahan ajar yang beragam, inovatif, dan kreatif. Saat ini keadaan atau situasi pendidikan agama islam menggambarkan bahwasanya pendidik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas, bukan hanya kemampuan untuk mengajar siswa. Jadi guru PAI harus bisa mengintegrasikan bahan ajar dengan media pembelajaran lainnya (Butar-Butar et al., 2023).

Pada kenyataannya, pembelajaran Al-Qur'an masih menghadapi banyak masalah saat diterapkan di lapangan, terutama berkaitan dengan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik kesulitan memfasilitasi pengajaran Al-Qur'an secara efektif karena kekurangan dalam metode pengajaran mereka (Hasidin & Ridwan, 2024). Hasil belajar yang tidak memuaskan dari pelajaran Al-Quran masih menjadi masalah di banyak lembaga pendidikan. Hasil evaluasi belajar pra-siklus di MDTA Baabussalam menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti pelajaran Al-Quran, khususnya Surah Al Bayyinah, hanya 2 yang mencapai ketuntasan belajar. Tingkat keberhasilan siswa jauh di bawah target belajar, sekitar 10%, menurut temuan ini. Pendekatan pengajaran yang dominan bertanggung jawab atas kinerja yang tidak memuaskan ini. Pendekatan ini ditandai dengan fokus yang berlebihan kepada guru, interaksi yang minim, dan ketidakmampuan untuk mendorong minat siswa di kelas.

Fenomena ini menimbulkan tantangan tersendiri bagi para pendidik yang berupaya mengembangkan pendekatan pedagogis yang lebih inovatif, efektif, dan kreatif. Pendekatan yang semakin disukai untuk mengatasi masalah ini adalah TGT, yang menggunakan permainan ular tangga sebagai alat pendidikan. Konsep pembelajaran kooperatif TGT, yang terinspirasi oleh permainan ular tangga, telah digunakan secara luas dan telah menunjukkan kemanjuran

dalam meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mendukung hasil akademis (Khaulah, 2022). Bukti empiris menunjukkan bahwa media seperti ular tangga dapat meningkatkan motivasi, menumbuhkan keterlibatan sosial, dan menambah kapasitas kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efek TGT pada pemahaman konseptual siswa. Temuan menunjukkan bahwa TGT secara nyata meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Kurniati et al., 2021). Metode TGT ini melibatkan siswa dalam kelompok kecil yang bermain permainan ular tangga. Dengan menyertakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan Surah Al Bayyinah, permainan ini membantu orang belajar dan menguasai keterampilan dalam lingkungan yang tidak hanya kompetitif tetapi juga mendukung. Didasarkan pada hipotesis bahwa integrasi elemen permainan dan kolaborasi kelompok akan menghasilkan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan efektif. Penelitian ini berupaya untuk memastikan sejauh mana pendekatan TGT, yang memanfaatkan permainan ular tangga, dapat meningkatkan nilai akademik siswa tentang Al-Qur'an, khususnya Surah Al Bayyinah.

B. Tinjauan Literatur

Pendidikan agama Islam sangat penting untuk membentuk pribaadi dan akhlak seseorang dan membangun masyarakat yang berakhlak mulia (Maryati et al., 2025). Sangat penting untuk mengakui bahwa siswa di sekolah dasar membutuhkan pendidikan dan bimbingan yang memadai. Pengajaran Al-Qur'an, yang disarankan untuk dimulai sejak usia dini, adalah salah satu elemen dari bimbingan ini. Dalam konteks pendidikan Islam secara keseluruhan, pengajaran Al-Qur'an berfungsi sebagai elemen penting yang dirancang supaya siswa memahami Al-Qur'an sebagai acuan utama doktrin Islam. Pendekatan pendidikan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kapasitas untuk memasukkan konsep-konsep Al-Qur'an ke dalam rutinitas mereka, yang demikian menumbuhkan pemahaman komprehensif tentang prinsip-prinsip Islam yang melampaui pendidikan formal. Pendidik berkewajiban untuk menjawab pertanyaan dan ketidakpastian siswa tentang konten Al-Qur'an. Akibatnya, pendidik semestinya menerapkan berbagai inovasi dalam proses pendidikan (Masdalova, 2020). Metode TGT, menggunakan permainan ular tangga sebagai media, merupakan strategi inovatif yang bisa pendidik terapkan untuk mengatasi masalah ini.

1. Pengertian dan Keunggulan Metode Teams Games Tournament (TGT)

Robert Slavin merancang TGT sebagai teknik pembelajaran kolaboratif untuk memfasilitasi penguasaan konten (Rahayu et al., 2025). Pembelajaran kooperatif adalah siswa yang berkolaborasi dalam grup kecil untuk saling membantu dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk menerima bantuan dari pendidik dan teman sekelas, sehingga mendorong lingkungan belajar yang kolaboratif. Pendekatan pengajaran ini biasanya memerlukan pembentukan grup beranggotakan 4 hingga 6 orang yang berasal dari lingkungan yang beragam, meliputi perbedaan akademis, jenis kelamin, warna kulit, dan etnis (Nurhikmawati et al., 2024).

Paradigma pembelajaran kooperatif TGT dikenal karena kemudahan penggunaannya dan inklusivitasnya bagi semua siswa, terlepas dari situasi mereka. Pendekatan pendidikan ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya; Metode kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan permainan menumbuhkan suasana pendidikan yang menyenangkan sekaligus meningkatkan atribut seperti tanggung jawab, integritas, kolaborasi, persaingan yang sehat, keterlibatan siswa, dan kejujuran. Ular tangga adalah salah satu dari banyak permainan yang dapat diubah menjadi media pembelajaran. Banyak keuntungan yang ditawarkan oleh media permainan ular tangga, termasuk memfasilitasi penguasaan pengetahuan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan, mendorong pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta menciptakan lingkungan bermain yang menarik. Selain itu, media permainan ini memiliki karakteristik praktis, ekonomis, dan mudah diakses, seperti yang dibuktikan oleh berbagai studi. Permainan

ular tangga merupakan permainan yang populer di kalangan siswa, sehingga relatif mudah untuk diperkenalkan dan diajarkan (Rahayu et al., 2025).

Keunggulan dari metode TGT adalah (1) Mengembangkan keterampilan akademik dan sosial memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan berpartisipasi dalam komunikasi yang bermakna serta aktivitas kompetitif secara konstruktif dan etis; (2) Menciptakan lingkungan belajar kolaboratif, supaya siswa dapat gotong royong mencapai tujuan bersama; (3) Mengedepankan penerimaan perbedaan individu dan peningkatan kepercayaan diri siswa, terlepas dari latar belakang mereka. Penggunaan pembagian kelompok heterogen dalam lingkungan pendidikan memberikan kesempatan berharga bagi siswa dengan prestasi akademik di bawah rata-rata untuk memperoleh pengetahuan dari teman sebaya; (4) Minat dan motivasi belajar siswa meningkat; Gamifikasi dan unsur kompetitif terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. (5) Unsur-unsur ini menumbuhkan kepekaan dan toleransi di antara siswa dan antara siswa dan pendidik, sehingga memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial. (6) Siswa diberi kesempatan untuk menganalisis materi pelajaran, mengutarakan pikirannya secara bebas, dan berkolaborasi dengan teman sebaya dan guru, sehingga menghasilkan interaksi kelas yang lebih dinamis dan menarik (Alawiyah et al., 2023).

2. Implementasi Metode Teams Games Tournament dalam Pembelajaran

Urutan tindakan dalam metode kooperatif tipe TGT, berbasis dari media ular tangga dan diterapkan oleh guru, mencakup langkah-langkah berikut:

A) Kegiatan Pendahuluan

Pelajaran dimulai dengan guru menyapa siswa dan memimpin doa bersama. Selanjutnya, guru melakukan pengecekan kehadiran untuk memastikan semua siswa hadir. Dilanjutkan dengan, guru memaparkan materi pelajaran dan tujuan yang harus dicapai. Dalam konteks ini, guru memaparkan materi tentang Surah Al-Bayyinah.

B) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang Surah Al-Bayyinah. Selanjutnya, guru memberikan gambaran umum tentang aturan yang mengatur permainan edukatif yang akan diterapkan. Instruktur membagi siswa kedalam 4 grup, terdiri dari 5 siswa. Caranya dengan menghitung dari 1 hingga 4. Selanjutnya, siswa berkumpul dengan grupnya masing-masing. Setiap grup bertanggung jawab memilih dua perwakilan, satu sebagai pemain dan satu sebagai penembak dadu. Anggota kelompok lainnya diharapkan membantu dalam diskusi dan menjawab pertanyaan. Urutan permainan dimulai dengan kelompok pertama, diikuti oleh kelompok-kelompok berikutnya secara berurutan. Kelompok yang sedang bermain akan menerima pertanyaan, dan kelompok lain tidak diperbolehkan membantu menjawabnya. Skor atau nilai kelompok akan diumumkan pada akhir pelajaran.

C) Kegiatan Penutup

Setelah permainan selesai, guru dan siswa melakukan ulasan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan untuk pelajaran berikutnya. Kegiatan belajar berakhir dengan pembacaan hamdalah, pembacaan doa penutup secara bersama-sama, dan saling bertukar salam.

3. Hikmah Mengajarkan Al-Qur'an Sejak Kecil

Memberikan pengajaran Al-Qur'an kepada anak sejak kecil, khususnya di jenjang pendidikan dasar, terbukti dapat meningkatkan pertumbuhan sosial, spiritual, dan emosional mereka. Irawan menegaskan bahwa pengenalan Al-Qur'an sejak dini dapat memperlancar pertumbuhan kognitif dan meningkatkan proses pembelajaran teks Al-Qur'an. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran pada usia dini sangat berbeda dengan pembelajaran pada usia selanjutnya. Proses pembelajaran tersebut menyerupai tindakan awal memahat batu, sedangkan tahap pembelajaran selanjutnya dapat disamakan dengan membentuk air. Selain itu, paparan Al-Qur'an sejak dini terbukti berdampak positif terhadap perilaku anak. Dalam masyarakat kontemporer, banyak anak yang tidak diajarkan Al-Qur'an; Sebaliknya, mereka disibukkan dengan ponsel mereka. Metodologinya seperti menghafal, belajar menulis, dan

melibatkan diri dalam teks Al-Qur'an; namun, banyak anak saat ini yang tidak menerima pendidikan Al-Qur'an. Fokus strategi pendidikan holistik ini adalah untuk membangun fondasi yang kuat bagi pendidikan Islam, membekali anak-anak untuk maju melalui sekolah dasar dan menengah dengan bekal Al-Qur'an yang kuat (Irawan, 2023).

4. Hubungan antara Metode TGT dengan Pembelajaran Al-Qur'an

Pendekatan TGT sangat relevan dan efisien dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa dalam studi Al-Qur'an. Pendekatan pedagogis ini memungkinkan siswa untuk berkumpul dalam kelompok untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan, mendorong kolaborasi dan kompetisi di antara mereka. Pendekatan ini digunakan dalam kerangka pendidikan Al-Qur'an untuk menghafal ayat-ayat, memahami maknanya, dan menerapkan cita-cita yang terkandung di dalamnya. Penggabungan aspek permainan ke dalam kerangka turnamen telah terbukti meningkatkan hasrat siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut, sehingga menguntungkan tim mereka. TGT memfasilitasi pembelajaran kolaboratif di antara siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang tajwid, pengucapan huruf, dan esensi puisi. Pendekatan pedagogis ini menumbuhkan suasana belajar yang dinamis dan menarik yang memungkinkan interaksi siswa secara kolaboratif. Strategi yang disebutkan sejalan dengan tujuan pendidikan Islam. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan siswa yang memiliki kecerdasan matematika di samping rasa persahabatan, hasrat untuk belajar, dan cita-cita etika yang dikembangkan melalui kolaborasi dan kompetisi (Yuniartin et al., 2024).

C. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, yang menggunakan model yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart. Fokus penelitian ini adalah 20 siswa MDTA Baabussalam yang berada di Desa Bengle, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Karawang. Studi ini dilakukan dari 24 April 2025 hingga 5 Mei 2025, selama dua minggu. Studi ini dilakukan dalam dua siklus dan dimulai dengan pra-siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan, dan setiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran, atau dua kali 45 menit. Setiap siklus memiliki empat tahap: (1) perencanaan meliputi formulasi masalah, penetapan tujuan, metode, dan rencana aksi dalam penelitian; (2) pelaksanaan meliputi tindakan yang diambil sebagai upaya untuk membawa perubahan; (3) pengamatan meliputi pengamatan dampak atau hasil tindakan terhadap proses pembelajaran; dan (4) refleksi meliputi evaluasi dan pertimbangan hasil dari tindakan yang telah diambil (Machali, 2022).

Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan Rencana Pelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dan kartu pertanyaan, serta mengembangkan instrumen evaluasi hasil belajar berupa soal ujian tertulis. Pada tahap pelaksanaan selanjutnya, peneliti menerapkan pengajaran sesuai dengan RPP yang telah dikembangkan, menggunakan metode TGT berdasarkan media ular tangga. Peserta didik dibagi menjadi kelompok dan kemudian berpartisipasi dalam permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang Surah Al-Bayyinah. Pada fase selanjutnya, peneliti melakukan studi observasi untuk menilai proses pembelajaran peserta didik. Hal ini meliputi pengamatan terhadap kinerja mereka dalam menjawab pertanyaan permainan dan pendokumentasian interaksi mereka dengan anggota kelompok lainnya. Peneliti juga mencatat data evaluasi, yang meliputi skor siswa. Pada tahap refleksi selanjutnya, peneliti dan guru secara sistematis menganalisis data observasi dan evaluasi untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti dan guru. Refleksi ini menjadi landasan untuk perbaikan pada siklus berikutnya, bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sehingga sasaran pembelajaran dapat tegapai dengan sebaik-baiknya. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi ujian pilihan ganda yang terdiri dari 10 pertanyaan dan esai dengan 5 pertanyaan, keduanya didasarkan pada isi Surah Al Bayyinah.

Berdasarkan Kriteria Kemampuan Minimum (KKM) siswa secara klasikal yang berlaku di MDTA Baabussalam yaitu kelas dinyatakan tuntas belajar secara klasikal jika ketuntasan individu mencapai nilai minimum sebesar ≥75 dan ketuntasan belajar kelas apabila 90% siswa mendapat nilai ≥75. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap berhasil jika minimal 90% siswa mencapai skor ≥75. Hal ini sejalan dengan persyaratan yang ditetapkan oleh lembaga dan berfungsi sebagai standar untuk mengevaluasi seberapa efektif strategi pembelajaran yang digunakan. Studi ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif dari pernyataan tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat dilihat. Studi ini menggunakan metode analisis data induktif, yang berarti menggunakan data yang dikumpulkan. Peneliti menggunakan kerangka kerja analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, menegaskan bahwa tindakan analitis terjadi secara bersamaan sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data, yang menghasilkan wawasan menyeluruh yang disebut sebagai analisis (Sugiyono, 2017). Tindakan selanjutnya mempertahankan analisis data dalam model interaktif. "Kondensasi data" menunjukkan proses pemilihan, pemusatan, penyederhanaan, pengabstraksian, dan perubahan data untuk menghasilkan dokumentasi dan materi empiris yang komprehensif. Proses pengorganisasian, pengintegrasian, dan peringkasan data disebut sebagai penyajian data. Sepanjang proses ini, peneliti melihat dinamika sebab akibat, konsistensi penjelasan, dan pola yang dapat dilihat. Hal ini pada akhirnya mengarah pada kesimpulan mengenai data komprehensif yang diperoleh (Saleh, 2023).

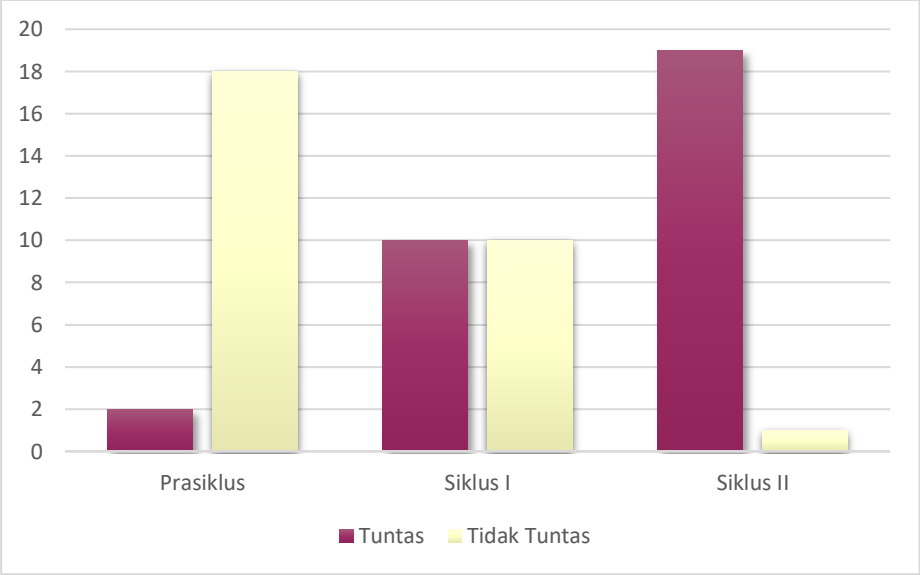
D. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada sampel siswa kelas V di MDTA Baabussalam, Desa Bengle, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Karawang, pada tahun ajaran 2024/2025. Sebanyak 20 siswa, 14 perempuan dan 6 laki-laki, diambil sebagai sampel. Ujian tertulis digunakan untuk menilai kemampuan siswa. Proses penelitian terbagi menjadi 3 fase yang berbeda. Fase pra-siklus, fase siklus I, dan fase siklus II. Di mana metode Turnamen Pertandingan Tim (TGT) digunakan sebagai metode. Tujuan intervensi ini adalah untuk meningkatkan nilai akademik siswa dalam mapel Al-Qur'an, khususnya surah Al-Bayyinah, di MDTA Baabussalam kelas V. Tabel berikut menunjukkan capaian nilai siswa:

Tabel 1. Rekapitulasi Capaian Nilai Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Siklus		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	AWA	80	90	95
2.	AN	45	70	80
3.	ATA	40	65	75
4.	AAS	55	75	80
5.	ANA	75	80	90
6.	ALA	55	75	85
7.	ASA	60	75	80
8.	AKE	60	80	85
9.	BPR	50	70	85
10.	CCA	40	60	75
11.	FAA	35	60	90
12.	HCR	50	80	85
13.	KZA	60	75	85
14.	MRA	45	60	80
15.	MFA	60	70	85
16.	NZP	60	70	75
17.	NA	45	50	60

18.	RAH	65	80	90
19.	SNP	60	75	90
20.	SAK	55	70	80
Jumlah Nilai		**1095**	**1430**	**1650**
Rata Rata Kelas		**54,75**	**71,5**	**82,5**
Jumlah Siswa Tuntas		**2 Siswa**	**10 Siswa**	**19 Siswa**
Persentase Siswa Tuntas		**10%**	**50%**	**95%**



Gambar 1. Diagram Capaian Nilai Belajar Siswa Kelas V

Peningkatan capaian belajar siswa kelas V terlihat cukup signifikan sebagaimana tercermin pada grafik di atas. Pada siklus I, tingkat capaian belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 50%, di mana hanya sepuluh siswa yang memperoleh nilai di atas standar kelulusan minimum. Hal ini menunjukkan bahwa target pembelajaran belum berhasil dicapai. Namun, setelah dilakukan perbaikan terhadap permasalahan yang ditemukan pada siklus I, pelaksanaan siklus II menunjukkan capaian yang jauh lebih baik. Tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 95%, dengan sebanyak 19 siswa berhasil mencapai nilai sesuai batas minimal yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

E. Pembahasan

Prasiklus

Hasil analisis data mengenai capaian belajar siswa memperlihatkan bahwa evaluasi awal sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan capaian tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah 35. Dari total 20 siswa, hanya 2 orang (10%) yang memperoleh nilai ≥75. Nilai rata-rata kelas saat itu tercatat sebesar 54,75. Pada tahap pra-siklus, sebanyak 18 siswa belum berhasil mencapai KKM. Artinya capaian belajar siswa materi Surah Al-Bayyinah masih tergolong rendah dan belum sesuai harapan. Fenomena ini dapat dikaitkan dengan kecenderungan metode pengajaran berbasis ceramah, di mana siswa sebagian besar berperan sebagai penerima pasif informasi dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan dan mengambil sikap pasif, enggan untuk mengajukan pertanyaan aktif atau menyampaikan kekhawatiran mereka terkait pemahaman materi yang disampaikan. Berdasarkan penelitian (Dulyapit, 2024) metode ceramah yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mendalami materi. Serupa dengan hal tersebut, temuan penelitian (Susanti et al., 2024) menyatakan bahwa siswa yang

menjalani metode pengajaran monoton cenderung menunjukkan gejala kebosanan dan kelelahan selama proses belajar. Temuan ini selaras dengan temuan (Khasanah & Rigianti, 2023), yang menunjukkan bahwa jika siswa tidak diberikan ruang untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran dan tidak memiliki kesempatan untuk melakukannya, mereka berisiko kehilangan motivasi untuk belajar, kehilangan konsentrasi, dan memiliki hasil belajar yang lebih buruk. Selanjutnya, metode TGT dengan permainan ular tangga sebagai media digunakan. Hal ini dimulai dengan situasi belajar awal yang belum mencapai capaian belajar yang ditargetkan sesuai dengan KKM sekolah.

Gambar 2. Penerapan Metode TGT Media Ular Tangga Pada Siklus I

Siklus I

Siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan bagaimana mereka memahami materi Surah Al Bayyinah dengan metode TGT media ular tangga. Hasilnya menunjukkan bahwa sepuluh siswa (setengah dari total siswa) berhasil menyelesaikan tugas; mereka menerima capaian tertinggi 90, terendah 50, dan rata-rata capaian kelas meningkat menjadi 71,5. Selain itu, mulai terlihat bahwa siswa terlibat secara aktif saat kegiatan pembelajaran dijalankan. Terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM, yang berarti 8 siswa berhasil memperbaiki nilai mereka sehingga mencapai KKM. Hasil belajar siswa kelas V meningkat dari kondisi awal sebesar 10% menjadi 50%, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 54,75 meningkat menjadi 71,5 selama siklus. Seperti yang diindikasikan oleh temuan (Maghfiroh et al., 2024) terdapat berbagai faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan ini. Salah satu pendekatan pedagogis yang digunakan ialah metode TGT, yang dengan aktif menempatkan siswa dalam proses pengajaran dan telah terbukti berdampak bagi bagi capaian belajar mereka.

Temuan penelitian oleh (Kurniawati et al., 2023) mendukung pernyataan ini dengan menunjukkan bahwasanya metode TGT menciptakan pengalaman belajar yang beragam dan mengasyikkan, sehingga memicu kegembiraan, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas. Akibatnya, hasil belajar juga meningkat. Selain itu, integrasi media pembelajaran, seperti permainan ular tangga, telah terbukti meningkatkan kesenangan siswa dalam belajar, memudahkan pemahaman materi pelajaran, dan meningkatkan kinerja pada pertanyaan penilaian. Fenomena ini dapat dikaitkan dengan kesesuaian metode TGT dengan disposisi siswa yang cenderung terlibat dan mengejar tantangan, seperti terlihat dari kecenderungan mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas seperti bermain ular tangga. Hal serupa ditegaskankan oleh (Suciati, 2020) bahwa integrasi media pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi pendidikan. Pemilihan media yang tepat telah terbukti memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Verawati et al., 2024) yang menunjukkan efektivitas integrasi model pembelajaran TGT dengan Gamifikasi, terutama dalam memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan pemahaman terhadap materi instruksional.

Pada Siklus I, meskipun sejumlah besar siswa menunjukkan kemajuan, beberapa diantara mereka masih menghadapi tantangan dalam menjawab pertanyaan yang lebih kompleks terkait Surah Al Bayyinah. Meskipun siswa menunjukkan aktivitas yang meningkat, mereka masih memerlukan penjelasan yang lebih mendalam untuk sepenuhnya memahami materi dalam Surah Al Bayyinah. Guru memberikan umpan balik secara langsung selama diskusi untuk membantu siswa dalam pemahaman konsep-konsep tersebut. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam aktivitas kelompok. Mereka berdiskusi bersama anggota kelompok, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan. Temuan ini memiliki kesamaan dengan temuan penelitian (Lokahita et al., 2024; Azizah et al., 2024)bahwa dengan metode TGT siswa mampu berpartisipasi, mampu menjawab soal, berdiskusi dengan kelompok, dan memecahkan permasalahan yang dihadapi bersama. Hal ini juga diperkuat dengan temuan penelitian oleh (Kusumaningrum & Ismanto, 2023) bahwa model pembelajaran TGT membuat siswa lebih percaya diri, menghargai perbedaan, teamwork dan memiliki rasa tanggung jawab bersama.

Pada refleksi siklus I, beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain adalah waktu yang terlalu terbatas untuk mendiskusikan materi lebih lanjut, serta pentingnya pembagian tugas yang lebih merata agar setiap anggota kelompok memiliki kesempatan berbicara lebih banyak. Hal ini serupa dengan temuan penelitian (Najamudin, 2020) beberapa hal yang menjadi kendala dalam metode pembelajaran TGT diantaranya adalah guru kurang baik dalam mengelola waktu sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, siklus pertama menunjukkan tanda-tanda yang baik dalam peningkatan pemahaman siswa, yang tercermin dari hasil evaluasi yang lebih baik dibandingkan prasiklus. Analisis mendalam terhadap data Siklus I menunjukkan bahwa kriteria kelulusan minimum (KKM) belum terpenuhi. Akibatnya, program dilanjutkan ke Siklus II. Hasil belajar yang kurang optimal pada Siklus I disebabkan oleh berbagai kendala, terutama kurangnya pemahaman siswa terhadap metode TGT dengan media games ular tangga. Temuan ini juga memiliki kesamaan dengan temuan penelitian (Mamonto, 2025) yang menyatakan bahwa capaian belajar siswa yang kurang optimal disebabkan oleh metodeTGT yang digunakan guru kurang familiar sehingga menyebabkan siswa kurang beradaptasi.

Gambar 3. Penerapan Metode TGT Media Ular Tangga Pada Siklus II

Siklus II

Perbaikan dilakukan dalam aspek pengelolaan kelompok dan penugasan diskusi serta menambahkan ice breaking dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 19 dari 20 siswa (95%) telah mencapai nilai ≥75, dengan capaian tertinggi 95, terendah 60 dan rata-rata capaian kelas meningkat menjadi 82,5. Proses permainan pembelajaran dan diskusi berjalan lebih lancar, dan siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik.

Pada siklus II, penerapan metode TGT berjalan lebih efektif. Guru lebih banyak memberikan penguatan tentang topik-topik yang sebelumnya masih membingungkan siswa. Kelompok siswa lebih mampu mengelola waktu diskusi dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Pada refleksi siklus II, hasil pembelajaran meningkat pesat, dengan 19 dari 20 siswa memenuhi kriteria penyelesaian yang ditetapkan. Kelebihannya adalah hampir semua siswa terlibat aktif dalam percakapan dan memahami setiap aspek konten surah Al Bayyinah. Temuan ini sejalan dengan temuan (Hasanah & Himami, 2021), yang menunjukkan bahwasanya penerapan metode TGT meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok, memperkuat kepercayaan diri siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan menumbuhkan toleransi antara guru dan siswa. Lebih jauh lagi, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang luar biasa, yang disebabkan oleh penerapan sistem yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka oleh guru. Hasil saat ini serupa dengan temuan penelitian (Handayani & Nurlizawati, 2022) penerapan paradigma pembelajaran kooperatif TGT telah terbukti meningkatkan motivasi siswa. Hubungan dengan teman sebaya, pemberian hadiah, integrasi permainan, dan insentif yang didorong oleh nilai secara kolektif meningkatkan motivasi siswa. Hasilnya, capaian belajar siswa meningkat dan membuahkan hasil. Siswa yang lebih cepat memahami materi dapat membantu teman sebayanya, sehingga meningkatkan pemahaman kolektif kelompok. Sangat penting bagi siswa untuk memiliki waktu tambahan untuk merenungkan topik setelah presentasi kelompok, karena hal ini akan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Berdasarkan data siklus II, dapat dipastikan bahwa tujuan PTK telah tercapai oleh 19 siswa (95%) tuntas. Oleh karena itu, siklus berikutnya tidak dilaksanakan.

Temuan ini memiliki kesamaan dengan dengan studi yang dilakukan (Hasani et al., 2023) yang menyatakan bahwasanya pendekatan tipe TGT mampu meningkatkan keterlibatan serta capaian belajar siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Senada dengan temuan tersebut, (Nursafitri et al., 2023) menuturkan bahwasanya pemanfaatan media permainan seperti ular tangga dalam proses pembelajaran menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta mampu mendorong peningkatan prestasi belajar. Sementara itu (Noviana, 2022) menegaskan bahwa jika metode TGT diterapkan secara optimal, maka akan memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Efektivitas pelaksanaan metode ini memiliki keterkaitan langsung dengan peningkatan mutu hasil belajar, yang pada akhirnya juga berdampak positif terhadap kualitas penyelenggaraan pendidikan Islam.

F. Kesimpulan

Di MDTA Baabussalam, penerapan teknik TGT, menggunakan permainan ular tangga sebagai instrumen pendidikan, telah menghasilkan peningkatan yang nyata dalam hasil belajar siswa. Penilaian awal menunjukkan bahwa hanya 10% siswa yang menunjukkan penguasaan dalam isi Surah Al Bayyinah. Pada siklus awal, proporsi siswa yang menunjukkan penguasaan materi meningkat menjadi 50%. Pada siklus berikutnya, angka ini meningkat menjadi 95%, dengan mayoritas siswa mencapai skor penguasaan minimum yang ditetapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan TGT, menggunakan bentuk permainan ular tangga, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Surah Al Bayyinah. Hasil ini memiliki implikasi pendidikan yang substansial untuk penerapan metodologi pembelajaran di lembaga. TGT telah menunjukkan kemanjuran dalam meningkatkan keterlibatan dan capaian siswa terhadap subjek yang rumit, seperti Surah Al Bayyinah. Strategi ini relevan bukan hanya untuk studi Al-Qur'an

tetapi juga untuk disiplin ilmu lain yang membutuhkan pemahaman dan wacana yang komprehensif.

References

A.A. Oka Suciati. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiic Sd Tunas Harapan Jaya Denpasar. *Widya Accarya*, *11*(2), 216–230. https://doi.org/10.46650/wa.11.2.983.216-230

Annisah Kurniati, Nurul Jannah, D. F. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments terhadap Pemahaman Konsep Matematis berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, *4*(1), 051–062. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/juring.v4i1.11334

Apit Dulyapit, S. L. (2024). Metode Ceramah Dalam Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah: Analisis Literatur Tentang Implementasi Dan Dampaknya. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 45–56. https://doi.org/https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i2.4249

Butar-Butar, N., Nurmawati, N., & Ananda, R. (2023). Pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam (PAI) berbasis kontekstual untuk meningkatkan capaian hasil belajar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *9*(2), 792. https://doi.org/10.29210/1202323179

Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas Xl IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, *1*(3), 363–368. https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *1*(1), 1–13. https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236

Hasani, M., Helandri, J., & Yunus, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pai Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI Di SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau. *Ej*, *5*(2), 249–270. https://doi.org/10.37092/ej.v5i2.491

Hasidin, F., & Ridwan, M. (2024). Problematika Guru dalam Mengelola Pembelajaran Al-Qur ' an Hadits. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *4*(1), 45–53. https://doi.org/https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1

Husna, R., Zulmuqim, Z., & Zalnur, M. (2022). Pendidikan Diniyah: Dinamika TPQ-TQA dan MDT (Awu) dan Sejenisnya Dalam Pengembangan Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Kawakib*, *3*(1), 23–31. https://doi.org/10.24036/kwkib.v3i1.33

Irawan, L. A. dan dodi. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia(PJPI)*, *1*(1), 13–20. https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx

Khaulah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Proboinggo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, *2*(4), 445–454. https://doi.org/10.28926/jpip.v2i4.577

Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, &

Syarifatul Hidayah. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur. *Inventa*, *7*(1), 90–101. https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Mamonto, S. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Pada Materi Shalat Gerhana , Istiska Dan Jenazah Di Kelas VIII B SMP Negeri 4 Sang Tombolang. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(4), 609–620. https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/6152%0A

Maryati, Y. S., Saefullah, A. S., & Azis, A. (2025). Landasan normatif religius dan filosofis pada pengembangan metodologi pendidikan agama islam. *Qolamuna : Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora*, *1*(2). https://doi.org/http://jurnal.qolamuna.id/index.php/elbadr

Masdalova, D. (2020). Impelementasi Metode Card Short Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Hadits pada Siswa Kelas III MDTA Nurul Huda Desa Sungai Kuning Kecamatan Singingi. *Jom Ftk Uniks*, *1*(2), 145–152. https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/659

Najamudin, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Woha Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, *5*(6). https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1641

Novia Kusumaningrum, & Bambang Ismanto. (2023). Implementasi Model Tgt Berbantu Media Gayang Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ipas Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(04), 2532–2542. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1852

Noviana, 'Aina. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar PAI. *Gunung Djati Conference Series*, *10*, 375–384. https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/

Nur Khasanah, F., & Aditia Rigianti, H. (2023). Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, *3*(4), 266–269. https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/507%0A

Nur Maghfiroh, Wirawati, B., & Suliyastuti, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *2*(6), 84–96. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1308

Nurhikmawati, A. P., Alfan, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH : Jurnal Sosial Politik Humaniora*, *1*(2), 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310

Putri Lailiyatul Azizah, S. H., & Sifa Ikhsaniandita Rizqiyah, M. Makbul, N. A. F. (2024). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Menggunakan Metode Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran PAI. *Al-Mau'izhoh*, *6*(1), 634–643. https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9560

Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1), 461–472. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1833

Saefullah, A. S. (2024). Penerapan Program Taḥqik (Taḥfīdẓ, Qirā'Ah, Kitābah) Pada Pembelajaran Al-Qur'an Di Sdit Al-Hikmah Kota Cirebon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 3108–3122. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13746

Sirajuddin Saleh. (2023). *Mengenal Penelitian Kualitatif: Panduan Bagi Peneliti Pemula* (1st ed.). Agma.

Siti Kurniawati, Santi Lisnawati, S. (2023). Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Dirosah Islamiyah Volume*, *6*(3), 704–713. https://doi.org/10.17467/jdi.v6i3.2399

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D* (26th ed.). Alfabeta.

Titin Yuniartin, Imas Masru'ah, Ahmad Jauhari, J. (2024). Penerapan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mis Nurul Amal. *Jurnal Tahsinia*, *5*(8), 1198–1208. https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v5i8.605

Verawati, R. Y., Mastur, M., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 2128–2136. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591

Yudin Citriadin. (2019). *Pengantar Pendidikan* (1st ed.). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.