

**IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
AL-QUR'AN HADIS DI MA RAUDLATUL ULUM PUTRI GANJARAN
GONDANGLEGI MALANG**

Kholifatun Nisa¹, Abdulloh²

^{1,2} Universitas Al-Qolam Malang

kholifatunnisa22@alqolam.ac.id, abdulloh@alqolam.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Educational Flip Bottle media and to analyze its impact on students' motivation and learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject at MA Raudlatul Ulum Putri. The study is grounded in the theory of cooperative learning, which emphasizes teamwork, positive competition, and student-centered learning activities to enhance motivation, engagement, and academic achievement. This research employed a descriptive qualitative approach involving 35 eleventh-grade female students as the research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation and were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings revealed that the implementation of the TGT model assisted by the Educational Flip Bottle media significantly improved students' learning motivation and achievement. In the pre-cycle stage, the average score was only 50.28, with a learning mastery rate of 10% or only 3 students achieving the Minimum Mastery Criterion (KKM) of 75. After the implementation of TGT in Cycle I, the mastery rate increased to 50%. Furthermore, in Cycle II, the average score rose to 80, and the mastery rate reached 94%, with 33 students meeting the KKM. These findings indicate that integrating the TGT model with the Educational Flip Bottle media effectively creates an active, collaborative, and enjoyable learning environment, thereby improving students' motivation and learning outcomes in Al-Qur'an Hadith. This study contributes to the development of innovative, contextual, and student-oriented instructional strategies in Islamic education.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Motivation, Al-Quran Hadith, Educational Bottle Flip.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flip Botol Edukatif serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Raudlatul Ulum Putri. Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim, kompetisi sehat, dan aktivitas belajar yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian hasil belajar. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek 35 siswi kelas XI. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa implementasi model TGT dengan media Flip Botol Edukatif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada tahap prasiklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 50,28 dengan tingkat ketuntasan 10% atau 3 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah penerapan TGT pada Siklus I, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 50%. Selanjutnya, pada Siklus II rata-rata nilai siswa mencapai 80 dengan tingkat ketuntasan sebesar 94% atau 33 siswa telah mencapai KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model TGT dan media Flip Botol Edukatif efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran agama Islam yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadis, Flip Botol Edukatif

A. Pendahuluan

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan, karakter, serta perilaku peserta didik di lingkungan madrasah. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran ini, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Usmawati dkk. (2025) di MA Hasyimiyah menemukan bahwa penerapan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga

mendorong siswa lebih termotivasi dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis (Hamidah, Arnis, & Irwansyah, 2024). Temuan serupa juga diperoleh oleh Jumroh (2024) yang menunjukkan bahwa siswa di MIS Nurul Amal menjadi lebih antusias, aktif, dan mampu bekerja sama dengan baik dibandingkan ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional (Jumroh, 2024).

Efektivitas model TGT tidak hanya terlihat pada aspek motivasi belajar, tetapi juga pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Muhammad Fahri (2025) di MTs Al-Ahsan Bogor menunjukkan bahwa penggunaan TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an Hadis dibandingkan metode

pembelajaran tradisional (Muhammad Fahri, 2025). Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya, TGT juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Ali Mudlofir, 2024). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Zainal Hakim dkk. (2025), Surani (2025), dan Usep Setiawan (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran keagamaan kolaboratif (Raudlatul Jannah, 2025; Surani, 2025; Usep Setiawan, 2025). Bahkan, Adi Wibowo (2024) menemukan bahwa model TGT mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Adi Wibowo, 2024), sedangkan Mardiyah (2020) menunjukkan bahwa strategi ini secara konsisten mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa di tingkat madrasah ibtidaiyah (Mardiyah, 2020).

Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi,

keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada implementasi TGT sebagai model pembelajaran kooperatif tanpa mengintegrasikan media pembelajaran inovatif yang dapat memperkuat pengalaman belajar siswa. Padahal, perkembangan karakteristik peserta didik saat ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang tidak hanya berbasis kerja sama dan kompetisi sehat, tetapi juga didukung oleh media yang menarik, kontekstual, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu media yang berpotensi mendukung implementasi TGT adalah media Flip Botol Edukatif. Media ini menggabungkan unsur permainan, tantangan, dan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memperkuat unsur kesenangan dalam pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendorong munculnya motivasi intrinsik untuk memahami materi Al-Qur'an Hadis. Namun, kajian mengenai integrasi model TGT dengan media Flip Botol Edukatif

dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih relatif terbatas, khususnya pada jenjang Madrasah Aliyah.

Keterbatasan penelitian tersebut menjadi semakin penting untuk dikaji mengingat masih ditemukannya berbagai permasalahan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, terutama rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi ini sering ditandai dengan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, rendahnya antusiasme saat mengikuti kegiatan belajar, serta kecenderungan siswa merasa jenuh terhadap metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Di MA Raudlatul Ulum Putri, kondisi tersebut juga tercermin dari capaian hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang ditetapkan sebesar 75. Masih adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM menunjukkan bahwa pemahaman materi dan motivasi belajar peserta didik perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Rendahnya motivasi belajar tersebut pada akhirnya dapat memengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap

materi yang dipelajari serta pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada implementasi model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flip Botol Edukatif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Raudlatul Ulum Putri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi model TGT dengan media Flip Botol Edukatif, menganalisis kontribusinya terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mengkaji dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini, sekaligus menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian hasil belajar siswa di atas KKM 75.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flip Botol Edukatif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Raudlatul Ulum Putri. Fokus penelitian diarahkan pada analisis peran unsur-unsur TGT, seperti kerja sama tim, permainan edukatif, dan turnamen, dalam meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan secara mendalam dinamika interaksi dan pengalaman belajar siswa dalam lingkungan pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Data penelitian diperoleh dari guru dan siswi mata pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui proses tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas integrasi model TGT dan media Flip Botol Edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar,

mengurangi kejenuhan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada sampel siswi kelas XI di MA Raudlatul Ulum Putri, Desa Ganjaran, Kecamatan Gondanglegi, Kabupaten Malang pada tahun ajaran 2025/2026. Dengan mengambil sampel sebanyak 35 siswi. Fokus utama dari intervensi ini adalah untuk meningkatkan nilai akademik serta penguasaan materi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, yang sebelumnya dinilai masih memerlukan optimalisasi dalam aspek motivasi dan pemahaman. Proses penelitian dirancang secara sistematis kedalam tiga fase utama, diantaranya fase prasiklus, fase siklus I, dan fase siklus II. Pada setiap tahapan, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai instrumen intruksional utama. Model ini dipilih karena kemampuannya dalam mentransformasi paradigma pengajaran konvensional menjadi ekosistem belajar yang interaktif melalui penggabungan strategi kerja sama tim, permainan edukatif yang

menantang, serta turnamen kompetitif yang sehat. Berikut pengembangan hasil penelitian dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits:

a. Transformasi Suasana Kelas melalui Integrasi Media Flip Botal Edukatif (Fase Prasiklus)

Pada tahap awal sebelum dilakukannya penelitian, data penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Raudlatul Ulum Putri masih berada pada level yang sangat terbatas. Hal ini berakar pada penggunaan pendekatan pembelajaran tradisional yang cenderung kaku dan berpusat sepenuhnya pada guru (teacher-centered). Pola instruksional satu arah tersebut secara sistematis memicu kejenuhan pada peserta didik, yang berakibat pada rendahnya keterlibatan aktif serta menurunnya antusiasme siswi dalam mengikuti proses belajar di kelas. Berdasarkan data prasiklus, rata-rata nilai kelas hanya mencapai 50,28 dengan total nilai akumulatif sebesar 1.760. Angka ini mencerminkan penguasaan materi yang belum optimal, di mana dari 35

siswi, hanya 3 siswi yang dinyatakan tuntas atau sekitar 10% dari total populasi kelas. Mayoritas siswi masih berada di bawah standar ketuntasan, dengan sebaran nilai yang didominasi pada rentang 35 hingga 50. Hal ini membuktikan bahwa tanpa inovasi strategi pembelajaran, motivasi intrinsik siswi untuk mendalami teks-teks sakral dan materi agama tetap rendah.

Kondisi ini membuktikan bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak langsung pada kurang optimalnya pemahaman materi. Tanpa adanya inovasi strategi pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, motivasi intrinsik siswi untuk mendalami teks-teks sakral akan tetap pasif, sehingga diperlukan intervensi nyata melalui model pembelajaran yang lebih segar dan menantang untuk membangkitkan kembali gairah akademik mereka. Rendahnya keterlibatan emosional dan kognitif ini terefleksi secara empiris melalui data prasiklus yang menunjukkan hasil belajar jauh di bawah standar ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian awal terhadap 35 siswi kelas XI, terdapat bagan pencapaian akademik pada prasiklus sebagai berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Capaian Nilai Siswi pada Prasiklus

No.	Nama	Nilai Prasiklus
1.	Adinda Nafisatul Ula	40
2.	Aisyah Sabria Wati	40
3.	Ajwah Sa'adah Hanum	45
4.	Alaiki Kafila	75
5.	Alfa Izza Multazam	45
6.	Ava Zulfatul Qomariyah	60
7.	Dewi Wulan Nuril	50
8.	Dinda Dewi Wulandari	45
9.	Diva Cecilia Chika	35
10.	Farhatul Azizah	40
11.	Filda Syairotul Aulia	55
12.	Fitria Intan Nuraini	45
13.	Hafidatul Jannah	40
14.	Intan Purnama Sari	45
15.	Kayla Najwa Azzahrah	55
16.	Khamilah syaifana Umam	35
17.	Libna Nurisyakila	50
18.	Malikatul Mufalihah	50
19.	Nadia Fitri Septiani	40
20.	Nadya Putri Salsabila	55
21.	Nafisa Jahwa	45
22.	Najwa Nurushoba	55
23.	Nelly Zahwa Nahdiya	55
24.	Nur Syibra Uzma Fahril	60
25.	Nurida	60
26.	Safira Lailatul Kamilah	45
27.	Shiva Azami Shovee	75
28.	Siti Khairun Nisa	65
29.	Taniatul Khumairo	65
30.	Ulfa Dwi Ani	50
31.	Yani Nur Alvika	40
32.	Yasmin Nahja Failashofia	40
33.	Zahra Fuaida Hakim	80
34.	Ziyan Salsabila Farid	35
35.	Zulfa Maziyyatun	45
Jumlah Nilai		1760
Rata-Rata Kelas		50,28
Jumlah Siswa Tuntas		3 Siswa
Presentase Siswa Tuntas		10%

b. Dinamika Kolaborasi Tim Heterogen dan Tanggung Jawab Kolektif (Siklus I)

Implementasi pembelajaran pada Siklus I memberikan gambaran fundamental mengenai efektivitas kolaborasi dalam kelompok heterogen, di mana tercatat rata-rata nilai klasikal sebesar 67,85 dari total akumulasi skor 2375. Meskipun secara administratif data ini menyajikan profil kemampuan akademik siswi, secara substantif angka tersebut merefleksikan bahwa pembagian tanggung jawab kolektif masih berada dalam fase adaptasi awal. Ketimpangan capaian yang cukup kontras terlihat dari adanya siswi dengan skor minimal 50 hingga skor maksimal 90 mengindikasikan bahwa mekanisme transfer pengetahuan melalui *peer teaching* belum terdistribusi secara merata di seluruh lini kelompok. Siswi dengan kemampuan akademik tinggi cenderung mampu menguasai materi secara mandiri, namun kesadaran untuk mengemban tanggung jawab dalam mengangkat performa rekan setimnya yang masih di bawah kriteria ketuntasan belum termanifestasi secara maksimal dalam tindakan kolaboratif yang nyata.

Kondisi tersebut merupakan karakteristik tipikal pada siklus pertama, di mana ego sentrisme individu sering kali masih lebih dominan dibandingkan dengan kesadaran akan keberhasilan kolektif. Capaian persentase ketuntasan yang tertahan di angka 50% menjadi krusial bahwa diperlukan penguatan instrumen pada aspek interdependensi positif agar setiap anggota tim merasa saling membutuhkan. Dinamika yang terjadi pada Siklus I ini bukan sekadar hasil akhir, melainkan fondasi evaluasi strategis bagi pendidik untuk merancang intervensi pada Siklus II. Fokus utama perbaikan akan diarahkan pada peningkatan kohesi tim dan restrukturisasi tanggung jawab kelompok, sehingga siswi tidak hanya terorientasi pada pencapaian nilai pribadi, melainkan juga memiliki komitmen moral terhadap capaian akademik rekan sejawatnya sebagai satu kesatuan tim yang utuh. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 35 siswi kelas XI, terdapat bagan pencapaian akademik pada Siklus I sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Capaian Nilai Siswi pada Siklus I

No.	Nama	Nilai Siklus I
1.	Adinda Nafisatul Ula	60
2.	Aisyah Sabria Wati	60
3.	Ajwah Sa'adah Hanum	65
4.	Alaiki Kafila	80
5.	Alfa Izza Multazam	60
6.	Ava Zulfatul Qomariyah	70
7.	Dewi Wulan Nuril	75
8.	Dinda Dewi Wulandari	65
9.	Diva Cecilia Chika	50
10.	Farhatul Azizah	60
11.	Filda Syairotul Aulia	75
12.	Fitria Intan Nuraini	65
13.	Hafidatul Jannah	60
14.	Intan Purnama Sari	70
15.	Kayla Najwa Azzahrah	70
16.	Khamilah syaifana Umam	50
17.	Libna Nurisyakila	65
18.	Malikatul Mufalihah	75
19.	Nadia Fitri Septiani	70
20.	Nadya Putri Salsabila	75
21.	Nafisa Jahwa	65
22.	Najwa Nurushoba	75
23.	Nelly Zahwa Nahdiya	70
24.	Nur Syibra Uzma Fahril	70
25.	Nurida	65
26.	Safira Lailatul Kamilah	60
27.	Shiva Azami Shovee	75
28.	Siti Khairun Nisa	80
29.	Taniatul Khumairo	80
30.	Ulfa Dwi Ani	70
31.	Yani Nur Alvika	65
32.	Yasmin Nahja Failashofia	60
33.	Zahra Fuaida Hakim	90
34.	Ziyan Salsabila Farid	50
35.	Zulfa Maziyyatun	80
Jumlah Nilai		2375
Rata-Rata Kelas		67,85
Jumlah Siswa Tuntas		17 Siswi
Presentase Siswa Tuntas		50%

c. Dampak Turnamen Kompetitif terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa (Siklus II)

Implementasi pembelajaran pada Siklus II menunjukkan hasil yang sangat impresif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan data rekapitulasi, rata-rata nilai klasikal yang dicapai siswa berada pada angka 80, dengan rentang nilai yang didominasi oleh skor 75 hingga 95. Pencapaian tertinggi sebesar 95 menjadi indikator kuat bahwa iklim kompetisi yang sehat mampu memicu motivasi berprestasi siswa hingga ke titik maksimal. Dari total 35 siswi, sebanyak 33 siswi telah berhasil melampaui ambang batas ketuntasan minimal. Hal ini membuktikan bahwa strategi turnamen bukan hanya efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu menjamin pemahaman materi secara merata di seluruh lapisan kemampuan siswa.

Peningkatan signifikan pada jumlah siswa yang tuntas mencerminkan adanya keterlibatan aktif dan tanggung jawab personal yang tumbuh selama proses pembelajaran. Atmosfer kompetitif dalam turnamen ini berhasil

mengubah paradigma belajar dari sekadar penerimaan informasi pasif menjadi partisipasi aktif yang dinamis. Siswa cenderung lebih gigih dalam mendalami materi demi meraih keunggulan dalam turnamen, yang secara langsung berdampak pada stabilitas nilai di dalam kelas. Secara keseluruhan, data pada Siklus II ini menegaskan bahwa penggunaan unsur kompetisi yang terstruktur merupakan instrumen yang efektif untuk memperkuat retensi kognitif sekaligus meningkatkan gairah belajar siswa dalam mencapai target akademis yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 35 siswi kelas XI, terdapat bagan pencapaian akademik pada Siklus II sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Capaian Nilai Siswi pada Siklus II

No.	Nama	Nilai Siklus II
1.	Adinda Nafisatul Ula	75
2.	Aisyah Sabria Wati	75
3.	Ajwah Sa'adah Hanum	80
4.	Alaiki Kafilah	90
5.	Alfa Izza Multazam	75
6.	Ava Zulfatul Qomariyah	80
7.	Dewi Wulan Nuril	85
8.	Dinda Dewi Wulandari	85
9.	Diva Cecilia Chika	60
10.	Farhatul Azizah	75
11.	Filda Syairotul Aulia	85
12.	Fitria Intan Nuraini	80
13.	Hafidatul Jannah	75

14.	Intan Purnama Sari	85
15.	Kayla Najwa Azzahrah	85
16.	Khamilah syaifana Umam	75
17.	Libna Nurisyakila	75
18.	Malikatul Mufalihah	80
19.	Nadia Fitri Septiani	80
20.	Nadya Putri Salsabila	80
21.	Nafisa Jahwa	75
22.	Najwa Nurushoba	80
23.	Nelly Zahwa Nahdiya	75
24.	Nur Syibra Uzma Fahril	85
25.	Nurida	80
26.	Safira Lailatul Kamilah	75
27.	Shiva Azami Shovee	80
28.	Siti Khairun Nisa	85
29.	Taniatul Khumairo	90
30.	Ulfa Dwi Ani	85
31.	Yani Nur Alvika	80
32.	Yasmin Nahja Failashofia	75
33.	Zahra Fuaida Hakim	95
34.	Ziyan Salsabila Farid	75
35.	Zulfa Maziyyatun	85
Jumlah Nilai		2800
Rata-Rata Kelas		80
Jumlah Siswa Tuntas		33 Siswa
Presentase Siswa Tuntas		50%

Implementasi TGT terbukti secara empiris mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan inklusif. Masrikah menegaskan bahwa model ini berfungsi sebagai katalisator dalam meningkatkan kualitas interaksi siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap abstrak atau berat seperti Al-Qur'an Hadist (Masrikah, 2025). Unsur permainan (gamification) dalam TGT efektif mereduksi kebosanan

yang sering muncul pada metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered).

Secara lebih mendalam, integrasi TGT dalam pendidikan agama memberikan dampak ganda:

1. Secara Kognitif: Membantu siswa memahami teks sakral dan konsep etika melalui diskusi kritis dan berbagi strategi belajar antar anggota tim.
2. Secara Afektif: Membangkitkan motivasi intrinsik dan memperkuat ikatan sosial antar siswa yang memiliki latar belakang heterogen. (Hamidah et al., 2024)

Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di MA Raudlatul Ulum Putri menunjukkan transformasi yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Keberhasilan ini sejalan dengan temuan yang menegaskan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga membantu siswa memahami materi

keagamaan secara lebih mendalam melalui integrasi permainan edukatif dan kompetisi yang sehat (Masrikah, 2025). Selain itu, efektivitas model ini juga didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan TGT meningkatkan minat serta keterlibatan siswa secara dinamis dalam pembelajaran agama dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan serupa dalam lima tahun terakhir juga melaporkan bahwa unsur kompetitif dalam TGT tidak hanya membangkitkan motivasi intrinsik, tetapi juga secara empiris meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial siswa dalam memahami teks-teks keagamaan yang kompleks. (Auliya Ayu Rohayah, 2025)

Rendahnya capaian akademik pada fase prasiklus, yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai sebesar 50,28 dan tingkat ketuntasan yang hanya menyentuh angka 10%, merupakan konsekuensi logis dari dominasi metode pembelajaran tradisional yang bersifat teacher-centered. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai satu-satunya otoritas pengetahuan, sementara siswi terjebak dalam pola instruksional searah yang pasif. Fenomena ini menciptakan jarak

komunikasi yang lebar antara pendidik dan peserta didik, sehingga materi Al-Qur'an Hadis yang seharusnya bersifat aplikatif dan kontekstual justru dirasakan sebagai beban hafalan yang teoretis semata. Pola pembelajaran konvensional ini diidentifikasi sebagai penyebab utama munculnya kejenuhan kognitif dan rendahnya antusiasme siswi di dalam kelas. Ketika siswi hanya diposisikan sebagai "bejana kosong" yang menerima informasi tanpa ruang untuk bereksplorasi, keterlibatan emosional mereka terhadap materi menjadi tumpul. Secara psikologis, ketiadaan interaksi dua arah memicu hilangnya rasa ingin tahu (curiosity), yang pada akhirnya membuat gairah belajar menurun drastis. Hal ini terlihat dari perilaku siswi yang cenderung kurang fokus dan kurang berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar berlangsung pada tahap awal penelitian. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran paradigma yang fundamental menuju pembelajaran yang lebih demokratis dan inklusif. Pergeseran ini menuntut adanya transformasi peran guru dari sekadar pemberi materi (informer) menjadi fasilitator dan motivator yang mampu menghargai setiap potensi

siswi. Melalui model pembelajaran yang lebih terbuka, seperti penerapan strategi kooperatif Teams Games Tournament (TGT), setiap siswi diberikan ruang untuk berkontribusi dan berinteraksi secara aktif. Dampak logis dari paradigma inklusif ini adalah terciptanya ekosistem kelas yang suportif, di mana keberhasilan belajar tidak lagi menjadi beban individu, melainkan tanggung jawab kolektif yang menyenangkan.

Penerapan Media Flip Botol Edukatif dalam kerangka model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan kontribusi unik yang secara substansial membedakan penelitian ini dengan studi-studi terdahulu. Integrasi media permainan yang bersifat kontekstual dan sangat familiar bagi generasi modern ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar langsung (*hands-on experience*) yang secara efektif menguatkan motivasi intrinsik siswi. Dengan memanfaatkan benda sederhana yang ditransformasikan menjadi alat peraga edukatif, hambatan psikologis antara siswi dan materi pelajaran yang dianggap "berat" dapat diminimalisasi melalui pendekatan yang lebih humanis dan

rekreatif. Secara konseptual, penggunaan media ini berfungsi sebagai instrumen gamifikasi yang sangat krusial dalam menjembatani pemahaman kognitif. Media Flip Botol Edukatif mampu mengubah penyampaian materi Al-Qur'an Hadis yang sering kali dianggap abstrak dan teoritis menjadi bentuk visual dan praktis yang lebih konkret serta menyenangkan. Proses membalikkan botol (*flipping*) yang mengandung pertanyaan-pertanyaan strategis menciptakan elemen kejutan (*element of surprise*) dan tantangan yang merangsang keterlibatan emosional sekaligus kognitif siswi terhadap materi tersebut.

Pada Siklus I, muncul dinamika transisi yang cukup signifikan dalam ekosistem belajar di kelas. Meskipun tingkat ketuntasan belajar mengalami kenaikan hingga mencapai 50%, penelitian mencatat adanya kendala dalam distribusi pengetahuan secara horizontal di antara anggota kelompok. Hal ini disebabkan oleh mekanisme *peer teaching* (tutor sebaya) yang belum terimplementasi secara optimal. Secara mendalam, hambatan tersebut berakar pada dominasi ego individu serta belum tumbuhnya kesadaran akan tanggung

jawab kolektif. Konsekuensi logis dari fenomena ini adalah perlunya penguatan pada aspek interdependensi positif sebuah prinsip fundamental dalam cooperative learning di mana setiap anggota tim harus menginternalisasi perasaan saling membutuhkan demi meraih kesuksesan bersama. Memasuki tahapan Siklus II, suasana kompetisi yang sehat melalui skema turnamen terbukti menjadi pemantik utama dalam mendorong rata-rata nilai klasikal hingga menyentuh angka 80. Peningkatan yang impresif ini mengindikasikan bahwa elemen turnamen dalam model TGT berfungsi efektif sebagai katalisator motivasi berprestasi (achievement motivation). Pada fase ini, siswi tidak lagi sekadar belajar untuk diri sendiri, melainkan merasa terpanggil untuk memberikan kontribusi maksimal bagi reputasi dan keberhasilan timnya. Transformasi yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II menegaskan bahwa perubahan perilaku belajar dari individualistik menjadi kolaboratif-kompetitif mampu menciptakan lingkungan belajar yang suportif. Efek pengganda (multiplier effect) dari motivasi ini tidak hanya berhenti pada capaian kognitif yang tinggi, tetapi juga pada pembentukan

karakter sosial yang lebih kuat, di mana siswi belajar bahwa kerja keras individu memiliki nilai tambah yang besar ketika diintegrasikan dalam kepentingan kolektif. Hal ini membuktikan bahwa TGT bukan sekadar metode belajar, melainkan strategi untuk membangun mentalitas juara yang berlandaskan pada kebersamaan.

Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak jangka panjang yang melampaui pencapaian akademik sesaat, yakni melalui penguatan retensi kognitif dan pembentukan karakter sosial (Fenanlampir, 2021). Dengan mengadopsi prinsip meaningful play, model ini mentransformasi metode hafalan monoton menjadi pengalaman belajar yang berkesan, sehingga materi Al-Qur'an Hadis tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang dan lebih mudah untuk diingat kembali (recall). Di sisi lain, interaksi dalam kelompok heterogen berfungsi sebagai laboratorium sosial yang melatih keterampilan komunikasi, resolusi konflik, dan empati. Proses ini menuntut siswi untuk menekan ego pribadi demi mencapai tujuan bersama, yang

secara substansial mengimplementasikan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan nyata. Konsekuensi logis dari integrasi ini adalah lahirnya lulusan yang matang secara intelektual sekaligus emosional. Model TGT berhasil mengubah paradigma pembelajaran teks sakral dari sekadar materi ujian menjadi pedoman perilaku sosial. Pada akhirnya, transformasi ruang kelas menjadi lingkungan yang kolaboratif dan inklusif ini menjadi fondasi krusial bagi siswi dalam menghadapi realitas sosial di luar madrasah dengan sikap solidaritas dan kompetensi yang berkelanjutan.

Berbagai studi lintas jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah menunjukkan konsistensi hasil bahwa TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan (engagement) dan hasil belajar akademik (Praja Mulyantoro, 2024). Efektivitas ini berakar pada kemampuan TGT dalam menyeimbangkan antara kerja sama internal tim dan kompetisi eksternal antar tim. Suasana "persaingan sehat" memicu adrenalin dan antusiasme siswa, sementara "dukungan tim" memastikan tidak ada siswa yang merasa tertinggal sendirian. Dalam

konteks pendidikan modern yang penuh dengan distraksi digital, TGT menawarkan solusi pedagogis yang adaptif. Penggunaan media kuis interaktif atau aplikasi digital dalam fase games dapat lebih memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan pencapaian nilai tes, tetapi juga dalam membentuk karakter yang resilien, kritis, dan mampu bekerja sama di tengah perbedaan sebuah kompetensi esensial bagi generasi muda di era kontemporer.

Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) bukan sekadar metode alternatif, melainkan sebuah instrumen pedagogis transformatif yang sangat efektif dalam memitigasi problematika motivasi belajar kronis di institusi pendidikan Islam. Transformasi fundamental dari ekosistem belajar yang awalnya bersifat pasif dan instruksional searah menjadi lingkungan yang dinamis, interaktif, dan kolaboratif membuktikan secara empiris bahwa keberhasilan akademik tidak semata-mata dipicu oleh faktor kecerdasan intelektual individu.

Sebaliknya, variabel lingkungan belajar yang inklusif yang memberikan ruang bagi partisipasi aktif serta pengakuan atas kontribusi setiap siswa memegang peranan vital dalam mengeskalisasi gairah belajar. Internalisasi nilai-nilai dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi lebih efektif ketika hambatan psikologis berupa kejenuhan dapat direduksi melalui pendekatan yang rekreatif namun tetap substansif. Oleh karena itu, adopsi strategi TGT yang dipadukan dengan integrasi media kreatif menjadi rekomendasi krusial bagi para pendidik untuk merevitalisasi kualitas pembelajaran di masa depan. Pengembangan inovasi pembelajaran ini penting dilakukan guna menjaga relevansi pendidikan agama dengan karakteristik generasi modern yang cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran berbasis gamifikasi dan kerja sama tim. Dengan demikian, kualitas pendidikan di madrasah tidak hanya diukur dari pencapaian nilai di atas kertas, tetapi juga dari terciptanya budaya belajar yang bermakna dan berkelanjutan bagi peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Raudlatul Ulum Putri, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Flip Botol Edukatif secara efektif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Sebelum diterapkannya model ini, proses pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada guru (teacher-centered), yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dan pencapaian akademik yang hanya menyentuh angka ketuntasan 10%. Transformasi yang signifikan terlihat melalui dua siklus perbaikan. Pada Siklus I, meskipun masih terdapat kendala dalam distribusi pengetahuan antar anggota kelompok akibat ego individu, persentase ketuntasan mulai meningkat hingga 50%. Puncaknya terjadi pada Siklus II, di mana iklim kompetisi yang sehat melalui turnamen dan kerja sama tim yang solid berhasil mendorong rata-rata nilai klasikal menjadi 80 dengan tingkat ketuntasan mencapai 94%. Penggunaan media Flip Botol Edukatif terbukti menjadi instrumen gamifikasi

yang krusial karena mampu mengubah materi yang abstrak menjadi pengalaman belajar langsung yang menyenangkan, sehingga membangkitkan motivasi intrinsik dan memperkuat retensi kognitif siswi terhadap materi Al-Qur'an Hadis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wibowo, M. F. (2024). Developing Critical and Creative Thinking Skills Through the Cooperative Learning Model of Team Games Tournament in Islamic Education at SMPN 1 Babat Lamongan. *Ar-Fahruddin: Journal of Islamic Education*, 1(2), 82–92.
- Ali Mudlofir, A. (2024). KONSEP MOTIVASI BELAJAR PERSPEKTIF AL-QURAN DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ISLAM. *Jurnal Tinta*, 6(1), 129–139.
- Auliya Ayu Rohayah, M. S. N. (2025). Penerapan pembelajaran PAI Model TGT sebagai Upaya Meningkatkan Interaksi dan Minat Belajar Siswa SMAN 9 Bekasi. *Turabian: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 103–114.
- Fenanlampir, A. (2021). The Effect of TGT Model on Student Cognitive Learning Outcomes: The Concept of Relay Running. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2595–2606.
- Hamidah, Arnis, T. E., & Irwansyah. (2024). Improving Student Motivation and Learning Achievement in Islamic Education Learning through Cooperative Learning Teams Games Tournament Method at State Elementary School 106222 Tebing Tinggi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 143–149. <https://doi.org/10.22373/jppg.v2i1.6763>
- Jumroh, T. Y. (2024). PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MIS NURUL AMAL. *Jurnal Tahsinia*, 5(8), 1198–1208.
- Mardliyah, S. Z. (2020). Motivasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi Teams Games Tournament di Madrasah Ibtidaiyah. *Dirāsāt: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 214–228.
- Masrikah, A. U. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) untuk Meningkatkan Interaksi Belajar

- Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis. *ISEDU: Islamic Education Journal*, 3(1), 72–78.
- Muhammad Fahri, S. N. R. M. (2025). 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 Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5(2), 1372–1382.
- Praja Mulyantoro, S. P. N. (2024). Implementasi model teams games tournament untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. *Selly Pratito Ningrum*, 2(2), 72–85.
- Raudlatul Jannah, Z. H. (2025). IMPLEMENTING THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) METHOD TO ENHANCE STUDENTS' LEARNING INTEREST IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION. *International Jurnal Islamic Education, Research and Multiculturalism(IJIERM)*, 7(3), 1324–1344.
- Surani, M. R. R. (2025). Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di SMPN 1 Takkalalla. *AL-QALAM: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 313–322.
- Usep Setiawan, L. N. (2025). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS X MA Al-Ahliyah. *Jurnal Sains Student Research*, 3(6), 733–739.