

Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surah An-Nasr Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran PAI di SD Loa Janan Ilir

M.Rohan S¹, Rahmad Effendy², Trianisa Ayu A³, Tyas Ayu R⁴, Lely Salmitha⁵
1,2,3,4,5 Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article History:

Received: 23 Januari 2025

Accepted: 30 Juni 2025

Published: 30 September 2025

Kata Kunci:

Model Pembelajaran,
Discovery Learning,.

Keywords:

Learning Model, Discovery
Learning.

A B S T R A K

Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hafalan Surah An-Nasr dalam Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kegiatan belajar ke dalam kelompok secara heterogen. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT sebagai upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil pre-test menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi hafalan Surah An-Nasr. Namun, implementasi model pembelajaran TGT mendapat respon positif dari siswa dan hasil post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Artikel ini bertujuan untuk berkontribusi pada peningkatan

pendidikan Islam di tingkat dasar. Dengan demikian, model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 004 Loa Janan Ilir dalam hafalan Surah An-Nasr.

A B S T R A C T

Using the Team Games Tournament (TGT) model to improve memorization of Surah An-Nasr in Islamic Religious Education in elementary schools. The TGT learning model is a cooperative learning model that involves learning activities in heterogeneous groups. Classroom Action Research was carried out by applying the TGT learning model to improve learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. The pre-test results showed students' low understanding of the material memorized Surah An-Nasr. However, the implementation of the TGT learning model received a positive response from students and the post-test results showed an increase in student learning outcomes. This article aims to contribute to improving Islamic education at the primary level. Thus, the TGT learning model is able to improve the learning outcomes of class III students at SDN 004 Loa Janan Ilir in memorizing Surah An-Nasr..

Copyright © 2025 M. Rohan S, Rahmad Effendy, Trianisa Ayu A, Tyas Ayu R, Lely Salmitha

Citation: Baiti, Umul. et. al. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surah An-Nasr Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran PAI di SD Loa Janan Ilir. *Gurukul: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Nusantara*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.64093/gurukul.v1i1.504>

* Corresponding Author:

M. Rohan

Email: rohan10@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Menghafal surah-surah Al-Qur'an merupakan komponen penting dalam pembelajaran agama Islam. Kemampuan menghafal surah Al-Qur'an memiliki nilai spiritual dan keagamaan yang tinggi dalam Islam, dan Surah An-Nasr adalah salah satu surah pendek yang sering dihafal oleh siswa.

Sekolah Dasar 004 Loa Janan Ilir merupakan sekolah dasar yang terletak di daerah perkotaan. Siswa-siswi di sekolah ini berasal dari beragam latar belakang sosial dan budaya. Meskipun demikian, semangat untuk meningkatkan pemahaman dan penghayatan terhadap agama Islam sangat tinggi. Rendahnya kemampuan menghafal surah-surah Al-Qur'an merupakan salah satu tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran ceramah seringkali kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal surah Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis interaktif. Model *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam. Melalui *Team Games Tournament (TGT)*, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil kemudian diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dalam belajar.

Dalam konteks pembelajaran Surah An-Nasr, *Team Games Tournament (TGT)* dapat diaplikasikan dengan cara berikut: Pembagian Kelompok: Siswa-siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, sehingga terdapat variasi tingkat kemampuan dalam setiap kelompok. Kompetisi Sehat: Setiap kelompok akan berkompetisi untuk mencapai hasil yang terbaik dalam menghafal Surah An-Nasr. Ini akan memotivasi siswa untuk bekerja keras dan saling membantu dalam pembelajaran. Tanggung Jawab Bersama: Dalam *Team Games Tournament (TGT)*, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk membantu anggota lainnya dalam menghafal surah. Ini mendorong kerjasama dan rasa kebersamaan di antara siswa. Evaluasi Berkala: Evaluasi berkala akan dilakukan untuk mengukur kemajuan siswa dalam menghafal Surah An-Nasr. Ini akan membantu guru dan siswa.

Dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Surah An-Nasr, diharapkan bahwa kemampuan menghafal surah ini dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, dengan model pembelajaran TGT keterampilan sosial siswa seperti kerjasama dan komunikasi dapat berkembang. Hal ini merupakan nilai tambah dalam Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas hasil pembelajaran agama Islam di Sekolah Dasar 004 Loa Janan Ilir. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru-guru agama Islam dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan oleh penelitian selanjutnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

B. LITERATURE RIVIEW

Pengertian Hafalan

Pengertian hafalan adalah suatu proses atau aktivitas untuk menanamkan, meresapkan, atau mengingat sesuatu dalam pikiran atau ingatan, sehingga dapat diucapkan atau diulang kembali tanpa melihat sumber aslinya. (Pena, 1999) Hafalan biasanya berkaitan dengan materi yang bersifat verbal, seperti pelajaran, syair, doa, atau ayat-ayat suci. Hafalan juga dapat berarti hasil dari proses menghafal tersebut, yaitu sesuatu yang telah hafal atau ingat oleh seseorang.

Hafalan memiliki kata dasar hafal, kata hafal memiliki antonim kata yaitu lupa. (Bahasa, 2005) Dalam konteks agama Islam, hafalan sering digunakan untuk menyebut kegiatan menghafal al-Qur'an, yaitu kitab suci umat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. (Jamaruddin, 2016) Menghafal al-Qur'an adalah salah satu ibadah yang memiliki banyak keutamaan dan manfaat bagi umat Islam.

Ada beberapa metode atau cara yang dapat digunakan untuk menghafal sesuatu, terutama al-Qur'an. Beberapa metode yang umum digunakan adalah:

- a. *Muraja'ah*, yaitu mengulang-ulang hafalan secara rutin dan teratur agar tidak lupa. (Yusran, 2019)
- b. *Takraran (takrir)*, yaitu membaca atau mendengar hafalan secara berulang-ulang dengan suara keras atau pelan.
- c. *Talaqqi*, yaitu membaca hafalan di hadapan seorang guru atau orang yang lebih ahli untuk mendapatkan koreksi dan bimbingan.
- d. *Musyafahah*, yaitu membaca hafalan sambil menyentuh mushaf al-Qur'an dengan tangan kanan dan kiri secara bergantian.
- e. *Bin-Nazar*, yaitu membaca hafalan sambil melihat mushaf al-Qur'an. (Ardwiyanti, 2021)

Untuk menghafal sesuatu dengan baik dan benar, ada beberapa syarat atau persyaratan yang harus dipenuhi, antara lain:

- a. Niat yang ikhlas, yaitu menghafal sesuatu karena Allah SWT dan bukan karena riya' atau pamer.
- b. Tekad yang kuat, yaitu memiliki motivasi dan semangat yang tinggi untuk menghafal sesuatu sampai selesai.
- c. Keteguhan dan kesabaran, yaitu tidak mudah menyerah atau putus asa ketika menghadapi kesulitan atau rintangan dalam menghafal sesuatu.
- d. Disiplin dan istiqamah, yaitu menjaga konsistensi dan kualitas hafalan dengan menambah, mengulang, dan memperbaiki hafalan secara terus-menerus.
- e. Talaqqi kepada seorang guru, yaitu mencari seorang guru atau orang yang lebih ahli untuk mendapatkan ilmu, nasihat, dan bimbingan dalam menghafal sesuatu.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hafalan

Peserta didik memiliki waktu yang relatif singkat untuk berkonsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan beragam. Ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor intelegensi merupakan salah satu hal yang mempengaruhi daya ingat seorang peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru. Cepat lambatnya siswa memahami materi mempengaruhi waktu yang beragam pula sehingga penguasaan penuh dapat tercapai pada masing-masing siswa dalam suatu mata pelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik : (Slameto, 2015)

- a. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan cara berpikir, mendapatkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptual, penentuan dan penalaran.
- b. Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat, penerimaan, penolakan terhadap suatu objek.
- c. Keterampilan psikomotorik adalah kemampuan yang berkaitan dengan melakukan pekerjaan yang melibatkan bagian tubuh seperti kegiatan tangan, demonstrasi materi pelajaran.

Ketiga kemampuan ini tidak dapat dipisahkan, ketiganya saling berkaitan pada perkembangan dan kematang seorang siswa. Jika tanpa kemampuan kognitif, bagaimana siswa mampu berpikir dan tanpa kemampuan tersebut siswa mengalami kesulitan untuk

memahami dan mengambil manfaat dari materi pembelajaran yang diberikan. (Muzayyin, 2016) Jika seorang siswa telah mencapai ketiga kemampuan tersebut, berarti peserta didik memiliki kemampuan menghafal dengan lancar dan baik. Agar ketiga kemampuan tersebut dapat tercapai, peserta didik harus memperhatikan penjelasan dari guru Pendidikan Agama Islam, agar pembelajaran yang diberikan memberikan manfaat pada dirinya dan orang lain. Dari penjelasan diatas, maka seorang guru juga perlu memperhatikan kemampuan intelektual peserta didik, sebab peserta didik memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Penerapan metode yang tepat juga menjadi faktor pendukung peserta didik penyerap pelajaran dengan baik.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam hal menghafal. Diantaranya yaitu : (Supardi, 2016)

- a. Motivasi: Tingkat motivasi seseorang dapat mempengaruhi kemauan mereka untuk menghafal suatu informasi. Motivasi yang tinggi dapat membantu seseorang lebih fokus dan tekun dalam proses hafalan.
- b. Metode Hafalan: Cara seseorang memilih untuk menghafal informasi dapat berdampak besar. Metode yang efektif, seperti mengatur informasi ke dalam struktur yang terorganisir, memutar, atau menghubungkan informasi baru dengan yang sudah dikenal, dapat memudahkan hafalan.
- c. Lingkungan: Lingkungan tempat seseorang belajar dan menghafal juga berperan. Lingkungan yang tenang, bebas gangguan, dan nyaman dapat meningkatkan kemampuan hafalan. (Majid, 2015)
- d. Latihan dan Konsistensi: Latihan yang konsisten dalam menghafal informasi dapat memperkuat kemampuan hafalan seiring berjalannya waktu. Semakin sering seseorang berlatih, semakin baik mereka dapat belajar menghafal.
- e. Kemampuan Kognitif: Perbedaan individu dalam kemampuan kognitif, seperti daya ingat jangka pendek dan panjang, juga memainkan peran dalam kemampuan seseorang untuk menghafal.

Perlu diingat bahwa setiap individu dapat memiliki faktor-faktor yang berbeda dalam mempengaruhi hafalan mereka, dan seringkali kombinasi dari beberapa faktor di atas yang memainkan peran dalam kemampuan hafalan seseorang.

Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kegiatan belajar kelompok secara heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras. (Izzuddin, 2019) Model pembelajaran ini juga menggunakan permainan (games) dan turnamen (tournament) sebagai cara untuk memotivasi dan menguji pemahaman siswa. Dalam model pembelajaran TGT, siswa dibagi kedalam beberapa tim, masing-masing tim beranggotakan 4-6 orang. Setiap tim akan belajar bersama materi yang diberikan oleh guru, kemudian mengikuti permainan yang berisi soal-soal terkait materi tersebut. Dalam permainan, siswa akan bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Siswa yang menang dalam permainan akan mendapatkan skor untuk timnya. Tim yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan atau pujian dari guru.

David De Vries dan Keith Edward merupakan mahasiswa yang berasal dari Universitas Johns Hopkins, model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh beliau. (Sudimahayasa, 2015) Model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, keterampilan sosial, kerjasama, dan rasa percaya diri. (Ermawati, 2023) Model ini juga bermanfaat untuk mengurangi kesenjangan prestasi antara siswa yang berbeda latar belakang dan kemampuan. Berikut adalah langkah-langkah model pembelajaran TGT:

1. Presentasi di kelas: Guru memberikan penjelasan terkait materi yang akan dipelajari dengan model TGT. Guru juga dapat memberikan contoh-contoh soal atau aktivitas yang akan muncul dalam permainan dan turnamen.
2. Tim: Siswa belajar secara kelompok agar mempersiapkan diri mengikuti permainan secara akademik. Kelompok tersebut terbentuk dari berbagai kemampuan akademik (heterogen).
3. Games (permainan): Siswa mengikuti permainan yang berisi soal-soal terkait materi yang telah dipelajari. Permainan dapat berupa kuis, puzzle, teka-teki, atau bentuk lainnya. Siswa dapat menggunakan alat bantu seperti kartu, dadu, papan tulis, atau media lainnya. Siswa mendapatkan skor berdasarkan jumlah jawaban benar yang diberikan.
4. Turnamen: Siswa bersaing dengan tim lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Siswa dapat menggunakan tabel turnamen untuk menentukan lawan dan urutan pertandingan. Siswa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru atau oleh lawannya. Siswa yang menang dalam turnamen akan mendapatkan skor tambahan untuk timnya.
5. Rekognisi tim: Guru mengumumkan skor dan peringkat dari setiap tim. Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada tim yang memiliki skor tertinggi atau prestasi lainnya. Guru juga memberikan umpan balik dan evaluasi kepada seluruh siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* :

- a. Meningkatkan Kerjasama: TGT mendorong kerjasama di antara siswa. Mereka bekerja dalam tim kecil, saling mengandalkan satu sama lain, dan berbagi tanggung jawab serta peran masing-masing. (Isjoni, 2014)
- b. Partisipasi Aktif: Dalam TGT, setiap anggota tim memiliki peran aktif dalam pembelajaran. Semua siswa harus berkontribusi dan ikut andil Dalam permainan.
- c. Kompetisi Sehat: Melalui turnamen antar tim, TGT menghadirkan elemen kompetisi yang sehat. Ini bisa menjadi semangat baru bagi beberapa siswa
- d. Pemahaman Mendalam: Karena siswa harus mengajarkan materi mereka kepada anggota tim mereka, mereka cenderung memahami materi dengan lebih mendalam.
- e. Meningkatkan Keterampilan Sosial: Metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, negosiasi, dan kerja sama. (Slavin, 2015)

Dari beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, terdapat juga beberapa kekurangannya :

- a. Waktu yang diperlukan: TGT mungkin memerlukan lebih banyak waktu untuk persiapan dan pelaksanaan daripada metode pengajaran konvensional.
- b. Perbedaan Kemampuan: Dalam satu tim, perbedaan kemampuan di antara siswa dapat menjadi masalah. Siswa yang lebih unggul mungkin merasa kecewa jika mereka merasa tim mereka terhambat oleh anggota yang kurang berkontribusi.
- c. Pentingnya Motivasi Internal: TGT mungkin tidak efektif jika siswa tidak memiliki motivasi dan semangat internal untuk belajar. Beberapa siswa mungkin kurang termotivasi oleh elemen kompetisi.
- d. Keterbatasan dalam Materi yang Dapat Diajarkan: TGT mungkin tidak cocok untuk semua jenis materi. Materi yang kompleks atau terlalu teknis mungkin sulit untuk diajarkan oleh siswa kepada rekan satu tim. (Huda, 2017)

C. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*) dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Senangnya Belajar Surah An-Nasr. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas III SDN 004 Loa Janan Ilir Samarinda tahun pelajaran 2023/2024. Dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa, yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, digunakan analisis data meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Indikator keberhasilan digunakan untuk mengukur peningkatan selama proses belajar.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai Penelitian Tindakan Kelas, langkah awal adalah melakukan kegiatan pre-test. Pre-test dilakukan sebagai dasar penelitian tersebut. Dalam tahapan pre-test, peneliti mengukur hasil awal (pre-test) sebelum memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi senangnya belajar surah An-Nasr. Hasil belajar siswa pada materi ini rendah karena kurangnya interaksi dua arah dalam kelas.

Rendahnya hasil belajar pada materi Senangnya Belajar Surah An-Nasr bisa disebabkan oleh keterbatasan dalam metode pembelajaran yang hanya menggunakan ceramah. Pendekatan yang terbatas seperti itu mungkin tidak memenuhi kebutuhan beragam gaya belajar siswa, sehingga hasil belajar bisa turun. Memanfaatkan metode yang lebih variatif seperti diskusi, permainan, atau penggunaan teknologi bisa membantu siswa lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik.

Dalam implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, guru memberikan tes awal kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Setelah siswa menyelesaikan tes tersebut, guru memulai penjelasan materi mengenai materi senangnya belajar surah an-nasr. Setelah penjelasan, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Media yang digunakan adalah kertas yang memuat potongan-potongan surah an-nasr. Tugas siswa adalah menyusun atau menyambungkan ayat-ayat tersebut bersama anggota kelompok. Setelah kegiatan tersebut, guru memberikan tes akhir kepada siswa untuk dikerjakan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mendapat respon positif dari siswa karena melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Melalui kompetisi dan kerja sama dalam kelompok, siswa dapat lebih terlibat dalam memahami materi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Melalui aktivitas seperti menyusun ayat-ayat, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka sambil bersosialisasi dan bekerja sama dengan teman-teman. Tes awal dan akhir memberikan gambaran jelas tentang perkembangan pemahaman siswa, yang dapat meningkatkan kesadaran mereka akan progres belajar.

No	Nama	Hasil Penilaian	
		Pretest	Posttest
1	Fikri	70	90
2	Selona	70	90
3	Fairel	80	100
4	Kenichi	70	90
5	Fajar	40	70

6	Talita	80	100
7	Afiqah	70	80
8	Arzil	90	100
9	Sulthan	90	100
10	Zahra	100	100
11	Novya	60	80
12	Noval	60	80
13	Asifa	60	80
14	Ilyas	40	80
15	Satrio	50	80
16	Brilian	50	80
17	Fitri	60	80
18	Ramadan	40	70
19	Ayub	40	80
20	Lijah	30	70
21	Naufal	20	70
22	Azwa	20	80
23	Halizah	40	80
24	Fadil	50	80
25	Zidane	20	80
26	Rifat	20	80
27	Ahmat	40	70
28	Sahfwana	10	70

1. Data Penelitian Tindakan Kelas (Pretest)

Tahap pretest merupakan tahap awal yang dilakukan pada. Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan materi pokok dan menetapkan materi menghafal surah An-Nasr. Peneliti membuat 10 soal untuk mengetahui seberapa baik siswa menghafal surah An-Nasr. Peneliti juga membuat LKPD dan soal tes lain untuk menilai seberapa paham siswa tentang isi surah An-Nasr. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana proses belajar siswa.

Berdasarkan hasil pretest, Hampir semua siswa SDN 004 Loa Janan Ilir tidak lulus pretest surah An-Nasr. Hanya ada 5 siswa (17,86%) yang lulus. Sahfwana mendapat nilai paling rendah, yaitu 10. Nilai rata-rata semua siswa adalah 51,07, dengan selisih nilai yang cukup besar, yaitu 22,64. Nilai tertinggi yang didapat adalah 100 dan nilai terendah adalah 10. Nilai tengah adalah 50 dan nilai yang paling sering muncul adalah 70. Dapat disimpulkan Siswa SDN 004 Loa Janan Ilir belum hafal surah An-Nasr dengan baik. Ini terlihat dari nilai pretest mereka yang kebanyakan di bawah KKM 75.

Kesimpulannya, metode pembelajaran yang selama ini digunakan guru Pendidikan Agama Islam di SDN 004 Loa Janan Ilir kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan menghafal surah An-Nasr siswa. Oleh karena itu, guru harus melakukan langkah perbaikan berikutnya yaitu pretest dengan mengimplementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan menghafal surah An-Nasr siswa SDN 004 Loa Janan Ilir, di antaranya:

- a. Fasilitas yang kurang memadai, seperti kurangnya buku-buku dan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi surah An-Nasr.

- b. Tenaga pendidik yang kurang, seperti guru Pendidikan Agama Islam yang tidak memiliki sertifikat kompetensi atau pengalaman mengajar materi surah An-Nasr.
- c. Bukan basic sekolah agama, yaitu sekolah yang tidak memiliki kurikulum khusus untuk Pendidikan Agama Islam atau tidak memberikan prioritas pada mata pelajaran tersebut.
- d. Kurangnya peran orang tua dalam membimbing peserta didik pada materi qurdis, yaitu orang tua yang tidak memberikan dukungan atau bantuan kepada anak-anak mereka dalam menghafal surah An-Nasr di rumah atau di luar sekolah.
- e. Metode yang tidak efektif, yaitu metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa, materi, atau tujuan pembelajaran.

Faktor-faktor tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di SDN 004 Loa Janan Ilir.

2. Data Penelitian Tindakan Kelas (Postest)

Tanggal 14 November 2023, peneliti memberikan soal postest pada materi Surah An-Nasr dengan model pembelajaran TGT tersebut. Dari tes yang telah dilaksanakan terdapat 22 siswa atau 78,57 berhasil mencapai target ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai mencapai angka 80. Terdapat 6 siswa atau sekitar 21,43 siswa yang belum berhasil mencapai target ketuntasan belajar. Maka dapat disimpulkan, bahwa hasil pembelajaran telah mencapai indikator ketuntasan belajar dengan nilai KKM 75.

Pada pemberian soal postests, peneliti memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,5 dan mendaoatkan kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa lebih banyak mendapatkan motivasi dan penguatan saat proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga lebih banyak persiapan dan evaluasi terhadap mekanisme pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil kegiatan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aspek-aspek belajar dan keaktifan para siswa. Pada siklus I, siswa sudah mulai aktif dalam menjawab maupun memberikan pertanyaan, siswa juga katif dalam kegiatan belajar kelompok sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Hasil siklus I memperlihatkan bahwa penelitian tindakan kelas dianggap berhasil, sehingga penelitian dihentikan pada siklus I.

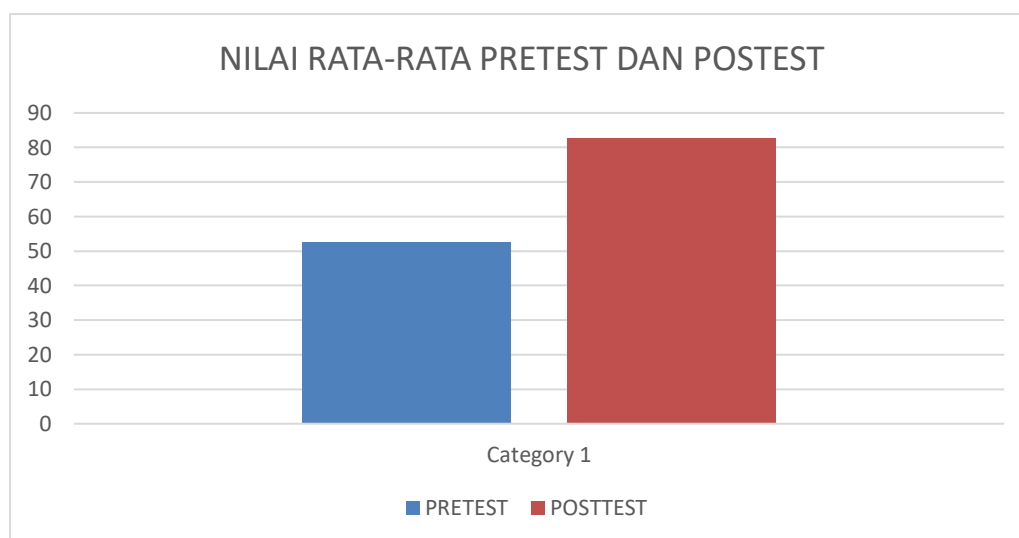
3. Rekapitulasi Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. Maka rekapitulasi model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada gambar 1. Gambar 1 tersebut mengindikasikan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannya tindakan kelas dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dari hasil soal pretest dan postest menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berhasil dalam proses pembelajaran. Model TGT sangat disarankan sebagai model pembelajaran yang inovatif karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Dari data yang didapatkan, sebelum melakukan tindakan atau peneliti memberikan Pre-tes kepada siswa dah hasilnya hanya ada 5 siswa dari total 28 siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 52,5. Ini menunjukkan bahwa pencapaian pembelajaran belum memenuhi standar secara klasikal.

Setelah melaksanakan tindakan, dari 28 siswa yang mengikuti post-test, 23 siswa berhasil mencapai KKM sementara 5 siswa belum mencapainya, dengan nilai rata-rata 82,5. Dengan kata lain, pencapaian indikator keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah terjadi karena sebagian besar siswa mencapai target yang ditetapkan.

Sehingga, penelitian diakhiri setelah melalui fase siklus 1. Siswa yang belum berhasil mencapai target, akan diberikan tugas tambahan dalam bentuk remedial dan akan diawasi oleh guru.



E. KESIMPULAN

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kegiatan belajar kelompok secara heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras. Model pembelajaran ini juga menggunakan permainan (games) dan turnamen (tournament). Dari data tersebut diperoleh, nilai pretest dari 28 siswa hanya terdapat 5 siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 52,5 dan setelah melakukan tindakan terdapat 23 siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 82,5. Dari hasil pretest dan posttest tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 004 Loa Janan Ilir Samarinda. Dengan demikian, penelitian dihentikan setelah dilaksanakannya siklus I, sebab indikator peningkatan hasil belajar siswa telah berhasil mencapai persentase target.

REFERENSI

- Ardwiyanti, G. M. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Hafalan Al-Qur'an Siswa Dalam Program Tahfidz Al-Qur'an pada Masa Pandemi Covid-19 di MTS Assalafiyah Sitanggal Kabupaten Brebes. *Jurnal At-Tadzkiyyah*, 12(2).
- Bahasa, T. P. K. P. P. dan P. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Ermawati, Diana. et. al. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas V SD 1 Gribig. *Jurnal Theorems*, 8(1).
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Isjoni. (2014). *Cooperatif Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. ALFABETA.

- Izzuddin, A. T. (2019). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Jamaruddin, M. Y. dan A. (2016). *Studi Al-Qur'an*. Asa Riau.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Muzayyin. (2016). *Filsafat Pendidikan Islam*. PT. Bumi Aksara.
- Pena, P. T. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gita Media Press.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Renika Cipta.
- Slavin, Robert. E. (2015). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktek)*. Nusa Media.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1).
- Supardi. (2016). *Penelitian Autentik (Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik)*. Rajawali Pers.
- Yusran. (2019). Penerapan Metode Muroja'ah dalam Pembelajaran Tahfidzul Qur'an di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Imam Syafi'i Kota Bitung. *Journal of Islamic Education Policy*, 4(2).