

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GAME QUIZLET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS VIII DI MTs DDI MASAMBA KABUPATEN LUWU UTARA

Zahira¹, Fani Oktafiani², Sumardin Raupu³, Dwi Risky Arifanti⁴, St. Marwiyah⁵, Mawardi⁶
^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: zahiradhln@gmail.com

Article History

Received: 24-12-2025

Revision: 01-01-2026

Accepted: 03-03-2026

Published: 06-01-2026

Abstract. The main focus of this study is to evaluate student participation during the learning process, the implementation level, and the improvement of student learning achievement in the Al-Qur'an Hadith subject through the use of a cooperative learning approach of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by the Quizlet game in Grade VIII of MTs DDI Masamba. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design involving 25 eighth-grade students of MTs DDI Masamba as research subjects. Data were collected through observations of teacher and student activities, as well as learning test results used to assess the improvement of students' abilities. The findings revealed that the average level of student engagement in the first cycle was 79.16%, categorized as "fair," and increased in the second cycle to 87.49%, categorized as "good." The implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the Quizlet game as a cooperative learning strategy achieved an average of 82.68% in the first cycle ("good") and improved to 91.34% in the second cycle ("very good"). Furthermore, in the pre-test results, 100% of students were in the "very poor" category. In the first cycle post-test, 82.6% of students achieved mastery with a "good" category, and in the second cycle post-test, 100% of students achieved mastery with a "very good" category.

Keywords: Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) Type, Quizlet Game, Learning Outcomes, Al-Quran Hadith

Abstrak. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi partisipasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran, keterlaksanaan, serta perbaikan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *game quizlet* di kelas VIII MTs DDI Masamba. Penelitian tindakan kelas (PTK) diterapkan dalam studi ini dengan melibatkan 25 siswa kelas VIII MTs DDI Masamba sebagai subjek penelitian. Data diperoleh dari Informasi diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dan siswa, ditambah hasil tes belajar. yang digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan siswa. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa nilai rata-rata tingkat keterlibatan siswa pada siklus I berada pada angka 79,16% pada kategori "cukup", lalu menunjukkan peningkatan pada siklus kedua menjadi 87,49% dengan kategori "baik". Kemudian keterlaksanaan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan sebagai strategi pembelajaran kooperatif *quizlet*, pada siklus I memperoleh rata-rata 82,68% dengan kategori "baik" dan pada siklus II meningkat menjadi 91,34% dengan kategori "sangat baik". Kemudian pada hasil belajar pre-test 100% siswa mendapat kategori "sangat kurang", pada siklus I hasil post-test mendapat ketuntasan 82,6% dengan kategori "baik". Pada siklus II hasil *post-test* siswa mencapai ketuntasan 100% dengan kategori "sangat baik."

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), *Game Quizlet*, Hasil Belajar, Al-Qur'an Hadits

How to Cite: Zahira., Oktafiani, F., Raupu, S., Arifanti, D. R., Marwiyah, S., & Mawardi. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Game Quizlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VIII di MTs DDI Masamba Kabupaten Luwu Utara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (1), 228-235. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.4881>

PENDAHULUAN

Tingkat kemajuan suatu bangsa sangat terkait dengan kualitas sistem pendidikannya, sebab melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri secara menyeluruh untuk menjadi pribadi yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat (Armini, 2024). Namun, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM), Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih berada pada tingkat yang rendah secara mendalam. Situasi ini umumnya disebabkan oleh rendahnya keterlibatan aktif siswa serta minimnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Akibatnya, proses belajar belum sepenuhnya mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pendidikan berfungsi mencerdaskan sekaligus membentuk kepribadian siswa agar berakhlak baik, mandiri, dan bertanggung jawab. Nilai tersebut mencerminkan prinsip-prinsip Islam sebagaimana tercantum dalam Surah An-Nahl ayat 43–44, yang menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan dan peran guru sebagai pembimbing menuju pemahaman yang benar dan bernilai ibadah (Onilivia dkk., 2025).

Pengajaran Al-Qur'an Hadits berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter dan moral siswa (Yunus & Sofa, 2025). Proses pembelajaran harus mampu mendorong Aktivitas belajar yang efektif ditandai dengan keterlibatan siswa yang aktif, kemampuan berpikir kritis, serta kolaborasi antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. memahami kandungan ayat dan hadis. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif yang diimplementasikan menekankan kerja sama dan kompetisi sehat antar siswa. Prinsip kolaboratif ini sejalan dengan Rasulullah SAW menegaskan bahwa sesama mukmin diibaratkan seperti bangunan yang saling memperkuat satu sama lain," menggambarkan pentingnya sinergi dalam mencapai tujuan bersama dalam belajar.

Teknologi informasi berkembang pesat dan memberikan kesempatan bagi pendidikan untuk memanfaatkan media pembelajaran online secara lebih luas. Salah satu bentuk sarana pembelajaran kreatif yang bisa dimanfaatkan adalah *Quizlet*, aplikasi berbasis permainan edukatif yang menyediakan fitur flashcards, kuis interaktif, dan turnamen belajar (Sari, 2019). Penggunaan *Quizlet* bukan hanya menaruh proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Rachmawati & Fadhilawati, 2024). Media ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, yang memerlukan latihan berulang dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi keagamaan.

Nilai rata-rata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs DDI Masamba, berdasarkan amatan awal, belum memenuhi batas ketuntasan minimal. Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, dengan rata-rata pencapaian 70. Selama proses pembelajaran, siswa tampak masih menunjukkan keterlibatan yang rendah selama kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan kondisi tersebut, Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dirancang sistematis dikolaborasi oleh media *Quizlet* memiliki peran signifikan dalam mendorong peningkatan partisipasi dan pencapaian belajar siswa. Urgensi penelitian ini semakin kuat karena didukung oleh temuan penelitian sebelumnya oleh Khaulah (2020) yang membuktikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. TGT berdampak positif secara signifikan terhadap peningkatan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Maron Kidul I Probolinggo. Hasil ini memperlihatkan bahwa integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ini *Quizlet* bisa menghasilkan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan signifikan bagi siswa. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi partisipasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran, keterlaksanaan, serta perbaikan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *game Quizlet* di kelas VIII MTs DDI Masamba.

METODE

Pendekatan yang diterapkan dalam Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan sasaran peningkatan kualitas kegiatan belajar dan pencapaian akademik siswa (Machali, 2022). Model yang diadaptasi berdasarkan kerangka Kemis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap pokok: Langkah-langkahnya mencakup Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap utama, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan durasi tiga kali pertemuan pada masing-masing siklus., Setiap siklus mencakup dua pertemuan pembelajaran dan satu pertemuan yang digunakan untuk evaluasi hasil belajar. Kegiatan Pelaksanaan penelitian ini melibatkan kerja sama antara peneliti dan guru Al-Qur'an Hadits. Penelitian dikerjakan di MTs DDI Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan, disemester ganjil tahun ajar 2025/2026 selama dua bulan. Peserta penelitian melibatkan 25 siswa kelas VIII, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini menitikberatkan pada upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui penggunaan model

pembelajaran kooperatif TGT yang dipadukan dengan aplikasi *Quizlet*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang saling berkesinambungan hingga indikator keberhasilan tercapai.

Instrumen penelitian meliputi Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan tes hasil belajar, dengan lembar observasi dimanfaatkan untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan capaian pembelajaran di tiap siklus. Selain itu, dokumentasi seperti foto kegiatan dan lembar penilaian juga dikumpulkan sebagai bukti pendukung. Data yang didapat dari pengamatan dan tes akan diolah secara metode deskriptif dimanfaatkan untuk menilai perkembangan proses dan hasil belajar antar-siklus. Data penelitian diperoleh melalui tiga pendekatan utama, yakni pengamatan, tes, dan dokumentasi. Observasi dipakai untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan partisipasi siswa. Tes dilaksanakan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengevaluasi pencapaian kognitif siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung temuan penelitian. Analisis data memakai metode deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keterlaksanaan dan hasil belajar siswa yang meningkat. berdasarkan rumus presentase dan rata-rata yang relevan dengan indikator keberhasilan.

Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan tiga aspek utama, mencakup tiga aspek utama, yakni aktivitas siswa, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan capaian hasil belajar (Ridwan, 2021). Penelitian dianggap berhasil apabila aktivitas dan keterlaksanaan pembelajaran mencapai kategori “baik” ($\geq 81\%$), capaian nilai rata-rata siswa ditargetkan mencapai minimal kategori “baik” (≥ 80), dan ketuntasan klasikal mencapai 70% atau lebih. Dengan desain dan indikator tersebut, Melalui penelitian ini, temuan kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut didukung oleh media *Quizlet* efektif dalam meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran serta capaian hasil belajar Al-Qur’an Hadits di tingkat sekolah menengah pertama.

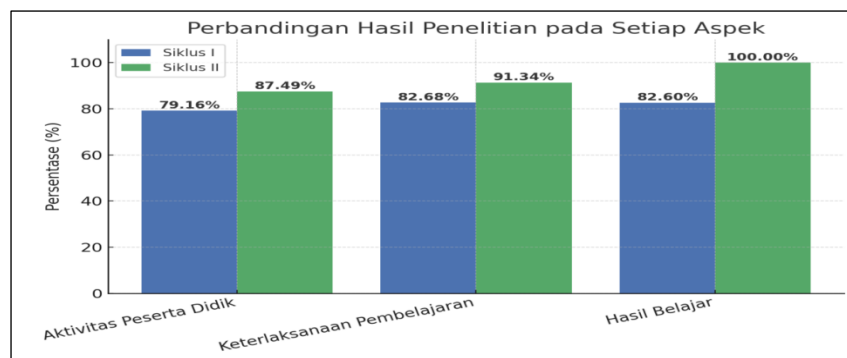
HASIL

Studi ini menerapkan pendekatan Tindakan Kelas Penelitian yang diterapkan di kelas VIII MTs DDI Masamba selama dua siklus. Tujuan studi ini guna meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizlet* dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadits. Setiap siklus mencakup empat tahapan pokok: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian mengindikasikan peningkatan nyata pada aspek aktivitas siswa, keterlaksanaan proses pembelajaran, serta hasil belajar setelah model TGT diterapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I menuju siklus II. Jika pada siklus pertama rata-rata keaktifan mencapai 79,16% dengan kategori “baik”, maka pada siklus kedua meningkat menjadi 87,49% yang termasuk kategori “sangat baik.” Peningkatan tersebut Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model TGT dengan dukungan *Quizlet* mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam aktivitas diskusi kelompok. berpartisipasi dalam *games tournament*, dan menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media *Quizlet*. Model TGT mendorong interaksi positif antarsiswa melalui kompetisi yang menyenangkan, sehingga memperkuat kerja sama kelompok serta pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur’an Hadits. Hasil tersebut menegaskan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. Keterlaksanaan pembelajaran naik dari 82,68% pada siklus I kategori “baik” menjadi 91,34% pada siklus II kategori “sangat baik,” menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menerapkan langkah-langkah TGT secara sistematis, mulai dari penyampaian tujuan pembelajaran, pelaksanaan *games tournament*, hingga pemberian penghargaan bagi kelompok terbaik. Dengan bantuan media *Quizlet*, pembelajaran menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan asik, sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21.

Hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan tergolong rendah. Berdasarkan data pre-test, sebanyak 55,55% siswa berada pada kategori “kurang” dan 47,05% dalam kategori “sangat kurang.” Setelah penerapan TGT berbantuan *Quizlet*, nilai post-test pada siklus I memperlihatkan kemajuan pada ketuntasan 82,60%. Pada siklus II, seluruh siswa mencapai ketuntasan 100%, dengan 40,90% kategori “sangat baik” dan 59,09% kategori “baik.” Peningkatan ini menandakan bahwa terapan model TGT mampu meningkatkan ilmu dan penguasaan materi secara signifikan.



Gambar 1. Grafik perbandingan hasil penelitian pada setiap aspek

Gambar di atas menunjukkan perbandingan peningkatan hasil penelitian pada tiga aspek utama, yaitu Penelitian ini berfokus pada aktivitas siswa, keterlaksanaan proses pembelajaran oleh pendidik, serta prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran Al-Quran Hadis di kelas VIII MTs DDI Masamba. Berdasarkan grafik tersebut, terlihat hasil kemajuan signifikan pada setiap aspek setelah Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang dibantu oleh media *Quizlet*. Tingkat keterlibatan siswa naik dari 79,16% di siklus I jadi 87,49% di siklus II, Temuan ini memperlihatkan bahwa siswa jadi lebih terlibat dan semangat pada kegiatan belajar. Keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik juga meningkat dari 82,68% menjadi 91,34%, yang menandakan bahwa guru semakin efektif dalam menerapkan langkah-langkah model TGT secara sistematis.

Peningkatan paling mencolok terlihat pada aspek hasil ajar siswa, di mana tingkat tuntasnya naik dari 82,60% dari siklus II meningkat menjadi 100% pada siklus II. Temuan ini menandakan bahwa pemanfaatan media *Quizlet* berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil nilai siswa. Dalam Penggunaan model TGT tidak hanya mampu menaikkan partisipasi siswa, tapi juga secara nyata berkontribusi dalam mendukung peningkatan pencapaian belajar. Secara keseluruhan, terapan model TGT berbantuan *game Quizlet* menunjukkan efektivitas dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan berdampak positif terhadap mutu pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Hasil studi ini memperkuat temuan penelitian yang dilakukan oleh Rani (2022) dan Adiputra & Heryadi (2021) yang menyimpulkan bahwa penerapan model TGT mampu memperkuat partisipasi siswa dan prestasi belajar mereka di kelas. Selain itu, penelitian Fauzi & Masrupah (2024) juga membuktikan hasil kemajuan yang bagus terhadap hasil belajar dengan model TGT, yang diperkuat oleh Damayanti dkk., (2025) melalui penggunaan media berbasis teknologi. Oleh karena itu, Model TGT berbantuan *Quizlet* nyata bisa meningkatkan kualitas proses pembelajaran Al-Quran Hadis pada jenjang Madrasah Tsanawiyah.

KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas, terlihat adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek pembelajaran setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizlet*. Keaktifan siswa yang pada siklus pertama tercatat sebesar 79,16% meningkat menjadi 87,49% pada siklus berikutnya. Hasil ini mengindikasikan bahwa perpaduan metode TGT dengan media digital dapat menghasilkan kondisi belajar lebih interaktif serta asik, memberikan dampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar.

keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik meningkat dari 82,68% menjadi 91,34%, dan hasil belajar siswa naik dari 82,60% jadi 100%. Dengan itu, penerapan model TGT berbantuan *Quizlet* Efektif dalam menciptakan proses belajar yang aktif, kooperatif, dan menumbuhkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Implikasinya, pendidik dianjurkan untuk mengimplementasikan model ini sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif Diterapkan sebagai langkah untuk mendorong keaktifan serta prestasi akademik siswa, terutama dalam pembelajaran Al-Quran Hadis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan Peneliti menyampaikan ungkapan syukur yang tulus kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian bisa selesai dengan baik. Penghargaan juga disampaikan kepada pihak MTs DDI Masamba Kabupaten Luwu Utara, khususnya kepala madrasah, penghargaan yang tulus disampaikan kepada guru yang mengajarkan Al-Quran Hadis serta seluruh siswa kelas VIII atas bantuan dan motivasi yang diajarkan selama penelitian ini berlangsung. Semoga setiap bantuan dan doa yang diberikan mendapat ganjaran terbaik dari Allah SWT, serta penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah.

REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Armini, N. N. S. (2024). Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah sebagai Upaya Membentuk Pondasi Moral Generasi Penerus Bangsa. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 113–125. <https://doi.org/10.37329/metta.v4i1.3005>
- Damayanti, Haki, M. M., & Mustamir, A. K. (2025). Strategi Belajar Aktif Siswa yang ditumbuhkan melalui Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pelajaran Studi Al-Quran pada Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah. *Sigaruda Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi dan Pendidikan*, 1(1), 237–246.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- 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>
- Onilivia, V. F., Jahroh, F., & Lestari, R. (2025). Ideal Educator for Generation Z Perspective of Al-Quran Surah An-Nahl Verse 43-44: Pendidik Ideal Bagi Generasi Z Perspektif Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 43-44. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan dan Humaniora)*, 9(2), 678–684. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i2.4921>

- Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet. *Innovative Journal of Community Engagement*, 1(1), 22–28. <https://doi.org/10.63011/ijce.v1i1.5>
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Ridwan, S. L. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 637–656. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.201>
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>
- Yunus, M., & Sofa, A. R. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Al-Qur'an dan Hadits Nabi dalam Kehidupan Peserta Didik di MTS. Raudlatul Hasaniyah Mojolegi Gading Probolinggo. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 209–225. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i1.596>