Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Kelas XII Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana

Syukriana Rosidatul Ulya^{1*}, Ari Dwi Widodo²

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia¹

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia²

e-mail : syukrianarosidatululya@gmail.com¹ , widodo.ari133@gmail.com²

Abstrak

Permasalahan yang terjadi dalam proses pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah kurangnya metode atau model pembelajaran yang menarik yang digunakan oleh guru sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga, Faktor Pendukung dan Penghambat Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menurut Miles dan Huberman yaitu mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik simpulan. Keabsahan data adalah triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian ini adalah: 1. Penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media ular tangga yaitu pembelajaran secara berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang, melatih kekompakan, memahami materi, mengembangkan keterampilan berpikir, rasa saling menghargai dan saling membantu. Terdapat 3 kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Penilaian meliputi: pretest, penilaian formatif dan penilaian sumatif. 2. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga. Faktor pendukung yaitu penggunaan media yang tepat, sarana dan prasarana yang memadai, siswa antusias dan bersemangat serta nyaman dalam kegiatan pembelajaran. Faktor penghambat yaitu karakteristik belajar yang berbeda-beda, siswa kurang percaya diri dan terbatasnya waktu untuk kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen, Berbasis Media Ular Tangga, Mata Pelajaran Al qur'an Hadis*

Abstract

The problem that occurs in the process of implementing Al-Qur'an Hadith learning is the lack of attractive learning methods or models used by teachers so that students do not understand the material taught by the teacher. The aim of this research is to describe the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model based on Snakes and Ladders Media, Supporting and Inhibiting Factors of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model based on Snakes and Ladders Media in the Qur'an Hadith class XII class at Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana. Data collection techniques are observation, interviews and documentation. Data analysis according to Miles and Huberman, namely collecting data, reducing data, presenting data and drawing conclusions. The validity of the data is triangulation of sources and techniques. The results of this research are: 1. The application of the teams games tournament (TGT) type learning model based on snakes and ladders media is learning in groups of 4-6 people, training cohesiveness, understanding the material, developing thinking skills, a sense of respect and helping each other. There are 3 learning activities, namely: preliminary activities, core activities and closing activities. Assessment includes: pretest, formative assessment and summative assessment. 2. Supporting and inhibiting factors in implementing the teams games tournament (TGT) type learning model based on snakes and ladders media. Supporting factors are the use of appropriate media, adequate facilities and infrastructure, students who are enthusiastic and enthusiastic and

comfortable in learning activities. Inhibiting factors are different learning characteristics, students' lack of self-confidence and limited time for learning activities.

Keywords: *Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament, Based on Snakes and Ladders Media, Subject Al Qur'an Hadith*

Copyright © 2025 by Author. Published by YPI Ulul Albab.

✉ Corresponding author :
Email : syukrianarosidatululya@gamil.com

ISSN 3046-9031 (Media Cetak)
ISSN 3046-904X (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu serta pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap serta kepercayaan di peserta didik (Djamiluddin Dan Wardana, 2019). Proses pembelajaran yang didalamnya terdapat hubungan antara peserta didik dan pendidik, dan pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran juga harus dilaksanakan dengan efektif. Pembelajaran yang efektif juga salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Maka pendidik harus menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Model pembelajaran adalah langkah atau cara yang bisa diterapkan pada pembelajaran yang sifatnya sistematis, mengandung berbagai unsur serta terbentuk sesuai landasan teori tertentu yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran pada pembelajaran mempunyai berbagai jenis model, sehingga ciri yang dimiliki oleh setiap model pembelajaran mempunyai perbedaan. Perbedaan ciri yang dimiliki setiap model pembelajaran yaitu terletak pada langkah dan tujuan dari penggunaan model pembelajaran tersebut (Musdalipa, Firda Razak, A. Jaya Alam, 2022).

Menurut Kemp pada Rusman (Sulistio Dan Nik Haryanti, 2022) model pembelajaran ialah suatu aktivitas pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran bisa dicapai efektif dan efisien.

Salah satu model pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik ialah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menyampaikan kesempatan pada para peserta didik melaksanakan aktivitas belajar beserta dengan kelompok kecil (Ma'rifatul Hoiroh, 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) sebagai salah satu pilihan yang diterapkan dan model pembelajaran ini sudah banyak diterapkan serta hasilnya efektif dalam menaikkan keaktifan siswa yg dapat mendukung nilai hasil belajar peserta didik (Siti Khaulah, 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbasis media ular tangga merupakan pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil dan dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Pembelajaran dengan berbantu media ular tangga ini dapat membantu meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan kemampuan berpikir.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media ular tangga pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis sudah diterapkan di lembaga Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana. Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan guru Al Qur'an Hadis di MAN 1 Jembrana menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran Al Qur'an Hadis, siswa mengalami kejenuhan sehingga dalam kegiatan belajar kurang efektif, sehingga guru harus melakukan pembelajaran yang lebih menarik (Masmukhah, 2024).

Pembelajaran yang hanya dengan menghafal-hafal menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa untuk kegiatan belajar. Dengan adanya pembelajaran yang menarik dapat mengajak siswa lebih semangat belajar dan

kegiatan belajar mengajar dapat efektif dan efisien (Masmukhah, 2024). Proses pembelajaran yang diterapkan untuk peserta didik bisa memahami dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadis, terutama dalam isi kandungan ayat-ayat Al Qur'an dan Hadis-hadis. Selain itu pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model atau metode yang hanya berpatokan satu model atau metode untuk peserta didik ini akan menimbulkan kurang memahami dalam mata pelajaran, terkadang juga dari guru juga kurang memahami untuk metode atau model yang cocok untuk peserta didik.

Permasalahan yang terjadi dalam proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Al Qur'an Hadis ialah mengenai kurang menariknya metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru tersebut. Sehingga guru harus lebih bisa memahami dalam menggunakan metode atau pembelajaran dikelas untuk menarik perhatian serta minat belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran yang hanya hafalan-hafalan saja (Kayla dan Fika, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Candria Iklasari Mu'adilah yang berjudul “Penerapan metode teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran PKn Kelas V di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo”. Hasil dari penelitian ini berfokus pada proses pelaksanaan dan evaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Safia Sa'adilla, Sofiyana, Fadilah, yang berjudul “Analisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada mata pelajaran matematika”. Hasil dari penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament.

Penelitian yang dilakukan oleh Jinan Nada, yang berjudul “Penerapan model pembelajaran tgt dengan media question card terhadap kerja sama peserta didik muatan PPKn kelas VI SDN Wonotunggal 1 Batang”. Hasil dari penelitian ini berfokus pada proses penerapan pembelajaran serta indikator kerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

Jurnal penelitian yang disusun oleh Shalsabila Kharisma Dini Kartika, yang berjudul “Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran PPKn”. Hasil dari penelitian ini berfokus pada implementasi pendekatan, prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran diferensiasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Afkarina Sofiyatudz Dzirikiki, yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) dalam meningkatkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 1 Jenggawah”. Hasil dari penelitian berfokus pada bagaimana pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) dalam membentuk minat baca peserta didik, bagaimana kendala serta solusi terhadap pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) dalam membentuk minat baca peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Ular Tangga, Faktor Pendukung dan Penghambat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Ular Tangga pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Peneliti pula ingin menggambarkan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan mendalam. Penelitian yang bersifat deskriptif bertujuan untuk menyelidiki suatu fenomena yang bersifat sosial yang sedang terjadi. Selain itu, penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan sebagai faktor yang berhubungan dengan masalah yang sedang diselidiki. Penelitian deskriptif kualitatif menghasilkan data deskriptif dari orang yang dapat diamati dalam bentuk tertulis atau lisan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Field Research (Penelitian Lapangan) karena jenis penelitian ini berhadapan langsung dengan peristiwa di lapangan dan tahapnya ada wawancara, dokumentasi, dan observasi. Ide pokoknya adalah peneliti terjun langsung untuk mengamati dan menganalisis suatu peristiwa di lapangan. Sehingga dengan penelitian ini akan diperoleh data yang relevan mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga pada mata pelajaran XII di MAN 1 Jembrana. Lokasi yang dijadikan tempat pelaksanaan penelitian yaitu MAN 1 Jembrana. Terdapat dua data yang digunakan dalam penelitian, yaitu data primer (kepala madrasah, wakil kurikulum madrasah, guru mata pelajaran Al Qur'an Hadis, peserta didik kelas XII Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana. Sedangkan data sekunder peneliti hasil observasi, dokumentasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. analisis data ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana

Proses perencanaan pembelajaran di Madrasah ini guru membuat modul ajar yang di dalamnya ada capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, tujuan, metode atau model, media, langkah serta asesment. Sebenarnya modul ajar ini mirip dengan RPP namun modul ajar isinya lebih lengkap.

Perencanaan pembelajaran ialah proses pembuatan keputusan tentang tujuan yg ingin dicapai dalam proses pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta rencana penilaian pembelajaran yang digunakan buat mencapai tujuan pembelajaran yg sesuai menggunakan kurikulum yg berlaku (Mukni'ah, 2016).

Adanya proses perencanaan yang dilakukan, seorang guru mempunyai rancangan dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa rancangan model pembelajaran dilakukan untuk mempersiapkan model pembelajaran yang akan digunakan, sehingga proses pelaksanaannya berjalan dengan sistematis, terukur, memudahkan untuk melakukan evaluasi selama proses pembelajaran agar nantinya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan data di atas bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan adanya rancangan model pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar, supaya pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis dan dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi. Hal ini rancangan pembelajaran diperlukan untuk kegiatan belajar supaya pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, memberikan kebebasan kepada guru dalam melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, guru juga sudah paham dengan model atau metode yang digunakan dalam mengajar sehari-hari. Para pengajar membentuk strategi atau metode mengajar yg menurutnya sesuai menggunakan akal yg sehat, berkaitan menggunakan situasi dan kondisi bukan berdasarkan pengalaman guru tersebut (Nurbaya dkk, 2023). Tujuan memilih model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis media ular tangga, menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat belajar

siswa dalam pembelajaran al Qur'an hadis, serta dapat tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan dan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Guru memilih model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis ular tangga untuk peserta didik bisa lebih aktif untuk mengikuti kegiatan belajar. Hal ini menyebabkan siswa semangat belajar dan lebih meningkatkan motivasi belajar yang meningkat. Dengan model pembelajaran yang tidak monoton, siswa merasa tidak bosan dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil data di atas guru memiliki tujuan dalam pembelajaran, tujuan dalam pembelajaran Al Qur'an hadis ialah dengan siswa yang lebih menguasai kosa kata ayat dalam materi Al Qur'an hadis. Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti benar adanya tujuan pembelajaran ini untuk peserta didik bisa lebih menguasai dan bisa mengartikan kosa kata ayat Al Qur'an hadis serta menganalisis makna dari ayat Al Qur'an dalam materi pembelajaran yang dijelaskan. Setelah tujuan pembelajaran guru menyusun perangkat pembelajaran seperti ATP, CP, atau modul ajar.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga yang dilakukan oleh guru diantaranya:

1.) Kegiatan pendahuluan

Hasil wawancara, observasi serta dokumentasi yang dilakukan peneliti, kegiatan pendahuluan yang dilakukan guru yaitu

- 1.) Membuka dengan mengucapkan salam
- 2.) Berdoa sebelum pembelajaran dimulai
- 3.) Melakukan absensi
- 4.) Menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.
- 2.) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti terdapat langkah-langkah yang dilakukan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil dari wawancara, observasi serta dokumentasi kegiatan inti pada mata pelajaran Al Qur'an hadis dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga, yaitu :

- 1.) Guru menjelaskan materi terlebih dahulu
- 2.) Guru mengintruksi tentang peraturan belajar sambil bermain
- 3.) Kelas dibagi menjadi 5 kelompok dengan cara berhitung 1-5.
- 4.) Setiap kelompok berisi 4-6 orang
- 5.) Siswa berkumpul dengan kelompoknya sesuai dengan nomor penyebutan tadi
- 6.) Dalam satu kelompok mengirimkan dua orang, satu pemain dan satu menjadi pemegang dadu, sisanya membantu menjawab pertanyaan
- 7.) Permainan dimulai dengan kelompok yang bisa menjawab pertanyaan pada nomor 1
- 8.) Kelompok yang bermain mendapat pertanyaan, kelompok lain tidak boleh membantu menjawab.
- 9.) Skor atau nilai dari pertanyaan akan diumumkan diakhir bab

Sedangkan pada pertemuan yang kedua tanggal 12 Agustus 2024, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti guru melanjutkan materi yang belum disampaikan. Pada pertemuan yang kedua ini model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga masih sama dengan pertemuan yang pertama. Yang menjadi pembeda pada pertemuan yang kedua ini siswa lebih tertarik dan minat belajar semakin terlihat. Dalam pembelajaran dengan bermain jika salah satu kelompok yang sudah sampai angka 25 atau finish berhak dinyatakan jadi pemain yang bisa berjalan pada pertemuan berikutnya.

c. Kegiatan Penutup

Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti, kegiatan penutup yang dilakukan oleh guru yaitu :

- 1.) Memberi kesimpulan materi pada pertemuan hari ini

- 2.) Memberi arahan untuk pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- 3.) Mengucapkan hamdalah
- 4.) Mengucapkan salam

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti terkait penilaian atau evaluasi pada model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga pada mata pelajaran Al Qur'an hadis kelas XII yakni dengan tes diagnostik atau pretes di awal pembelajaran, penilaian formatif berupa sikap atau keaktifan siswa, pengetahuan siswa dan asesmen diakhir bab, penilaian sumatif dilakukan pada akhir semester.

2. Faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga pada mata pelajaran Al Qur'an hadis kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana

a. Faktor pendukung

- 1.) Penggunaan media yang tepat

penggunaan media yang tepat ini dapat meningkatkan interaksi antar guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran efektif, efisiensi serta mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi siswa dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Hamzah Pagarra dkk, 2022)

- 2.) Sarana dan prasarana yang memadai

sarana dan prasarana juga menjadi faktor pendukung sebab fasilitas yang lengkap menjadikan kegiatan pembelajaran lebih lancar, teratur serta menciptakan lingkungan yang nyaman untuk belajar.

Fasilitas/sarana dan prasarana pembelajaran merupakan bahan/material yang dibuat untuk melayani tujuan tertentu dari proses pembelajaran. dalam sistem pendidikan, ada berbagai ragam fasilitas/sarana serta prasarana pembelajaran. Fasilitas tersebut dapat berbentuk media yang berfungsi untuk memfasilitasi proses belajar mengajar (Ikhfan Haris, 2016)

- 3.) Siswa yang semangat, antusias serta nyaman dalam kegiatan pembelajaran

siswa dengan minat belajar yang tinggi juga menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran sebab bisa mempengaruhi siswa dengan minat belajar yang rendah. Biasanya siswa yang aktif, semangat serta antusias dalam belajar ini bisa menjadikan tujuan dalam proses pembelajaran tercapai. siswa yang semangat, antusias serta nyaman dalam kegiatan pembelajaran (TGT juga membuat siswa aktif dan bersemangat karena terdapat permainan pada proses pembelajaran) (Musdalifa, Firda Roza, dan A. Jaya Alam. 2022).

b. Faktor Penghambat

- 1.) Karakteristik belajar yang berbeda

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa karakteristik dalam belajar belajar siswa ini memiliki perbedaan, dari segi kemampuan gaya belajar, komunikasi, interaksi dan perilaku. Dalam pembelajaran ini tidak semua siswa minat dengan pembelajaran ini, namun banyak siswa yang paham dengan pembelajaran ini sehingga bisa membantu siswa yang tidak memahami. Namun dengan pembelajaran yang tidak monoton siswa akan jauh lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

- 2.) Siswa kurang percaya diri

Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti menyatakan bahwa guru mengalami faktor penghambat dalam pembelajaran yaitu siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada bidak-bidak ular tangga. Siswa yang kurang percaya diri ragu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, siswa merasa apakah jawaban yang dinyatakan tersebut benar atau salah.

- 3.) Keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa pembelajaran dengan model ini memerlukan waktu yang lebih lama, dua jam pembelajaran ini terbilang singkat apalagi satu jam

dipakai untuk pemaparan materi dan satu jam lagi untuk penerapan model pembelajaran berkelompok berbantuan ular tangga.

Pembelajaran dengan model permainan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk sebuah kompetisi antar kelompok. Dalam hal ini guru harus dapat memberikan pemahaman materi yang singkat sehingga siswa dapat memahami materi. Adapun kelemahan dari Teams Games Tournament (TGT) yaitu dalam pelaksanaannya jika tak berjalan secara efektif akan membutuhkan banyak waktu (Mudalifa, Firda Rozak dan A. Jaya Alam, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran kelompok bermain dengan media ular tangga sehingga dibentuklah siswa dengan berkelompok berisikan 5-6 orang, dengan ketentuan satu pemain, pemegang dadu dan peserta lainnya membantu menjawab. Terdapat beberapa kegiatan dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup. Evaluasi atau penilaian terdiri dari tes diagnostik (penilaian sebelum pembelajaran), penilaian formatif berupa keaktifan siswa, sikap, dan asesmen dilakukan diakhir bab. Faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga. Faktor pendukung yaitu penggunaan media yang tepat, sarana dan prasarana yang memadai, siswa yang semangat dan antusias serta nyaman dalam kegiatan belajar. Faktor penghambat yaitu karakteristik belajar yang berbeda, siswa kurang percaya diri dan keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran..

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamaluddin dan Wardana. BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Yogyakarta: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019.
- Andi Sulistio dan Nik Haryanti. MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF. JAWA TENGAH: CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2022.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. Media Pembelajaran. Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Ikhfan Haris. MANAJEMEN FASILITASPEMBELAJARAN MengelolaSaranaPrasaranaPembelajaran denganPendekatan CFUQ Faculty Facility Assesment. Kota Gorontalo: PENERBIT UNG Press Gorontalo, 2016.
- Mukni'ah. PERENCANAAN PEMBELAJARAN Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13). Jember: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI), 2016.
- Musdalipa, Firda Razak,A.Jaya Alam. Buku panduan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga. Sumatra Barat: MITRA CINDEKIA MEDIA, 2022.

- 43 *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Kelas XII Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana – Syukriana Rosidatul Ulya*
DOI : 10.69551/cendekia.v2i1.23

Nurbaya ▪ Idham Azwar ▪ Raynesa Noor, Emiliasari ▪ Susilawati ▪ Silvi Listia Dewi ▪, Shafira Meiria

Rahmasari ▪ Muhammad Wali ▪, Asrin Nasution ▪ Sarah Inayah ▪ Lilis Marina, Angraini ▪ Nia Kania ▪

Megita Dwi Pamungkas, dan ▪ Edi Supriyadi ▪ Dinda Widyastika. INOVASI PEMBELAJARAN.

Jawa Barat: CV. Edupedia Publisher, 2023.