

# PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN TGT DAN AV TERHADAP KEMAMPUAN EKSPLORASI AL-QUR'AN- HADITS *Study Experiment* di MTs Al-Whataniyah-14

Suhardin<sup>1</sup> Jasra Putra<sup>2</sup> Ahmad Hunen<sup>3</sup> Nita Alviyanti<sup>4</sup>

Universitas Ibnu Chaldun (UIC) [suhardi@yahoo.com](mailto:suhardi@yahoo.com)<sup>1</sup> Jakarta<sup>1</sup>

STKIP Muhammadiyah [jasra\\_2006@yahoo.com](mailto:jasra_2006@yahoo.com)<sup>2</sup> Bogor<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Publisistik Thawalib [Ahmadhun4@gmail.com](mailto:Ahmadhun4@gmail.com)<sup>3</sup> Jakarta<sup>3</sup>

Madrasah Tsanawiyah Al-Whataniyah-14 [nitaalviyanti18@gmail.com](mailto:nitaalviyanti18@gmail.com)<sup>4</sup> Jakarta Utara<sup>4</sup>

## ABSTRAK

Kelemahan pendidikan dalam hal literasi dan numerasi selama ini banyak dikaji dalam aspek proses pembelajaran dan profesionalitas guru, pada penelitian ini yang menjadi novelty research melakukan experiment dari dua strategy TGT (team games tournament) dan AV (audio-visual) dengan tujuan melihat pengaruh dua strategi tersebut terhadap kemampuan siswa dalam mengeksplorasi ayat dan hadits pada mata pelajaran al-Qur'an dan al-Hadits. Metode yang dikembangkan adalah study experiment dengan analisis comparational varian satu kali dua. Hasil experiment yang dilakukan ditemukan bahwa dua strategi pembelajaran tersebut sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan eksplorasi siswa terhadap beberapa ayat dan hadits. Analisis komparsional yang dilakukan dengan menggunakan uji-t tidak terdapat perbedaan yang significant dari dua pilihan strategi tersebut. Dengan demikian dapat direkomendasikan bahwa keduanya efektif dalam meningkatkan kemampuan eksplorasi siswa terhadap ayat al-Qur'an dan Hadits.

*Keyword: kemampuan eksplorasi, team games tournament, audio visual.*

## ABSTRACT

*Weaknesses of education in terms of literacy and numeracy have been widely studied in the aspects of the learning process and teacher professionalism, in this study, which became a novelty research, experimented with two strategies team games tournament and audio-visual with the aim of seeing the effect of the two strategies. It affects students' ability to explore verses and hadiths in the subjects of al-Qur'an and al-Hadith. The method developed is an experimental study with a one-by-two comparative analysis of variance. The results of the experiment carried out found that the two learning strategies were very effective in increasing students' exploration abilities of several verses and hadiths. Comparative analysis conducted using t-test there is no significant difference between the two strategy choices. Thus, it can be recommended that both of them are effective in increasing students' exploration abilities of the verses of the Qur'an and Hadith.*

*Keyword: exploration competention, team games tournament, audio visual.*

## I. PENDAHULUAN

Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang diterbitkan pada maret 2019 lalu memotret sekelumit masalah pendidikan Indonesia. Dalam kategori kemampuan membaca, sains, dan matematika, skor Indonesia tergolong rendah karena berada di urutan ke-74 dari 79 negara. (PISA, 2020) Prestasi yang mengagetkan bagi yang belum mengetahui kondisi nyata pendidikan di Indonesia, tetapi bagi yang mengalami, mendalami dan menyelami permasalahan pendidikan Indonesia, tidak terlalu kaget, karena kenyataan bahwa pola pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswa sangat berorientasi pada guru, *theaceher oriented*, *lecture oriented*, dan *presentation oriented*, dalam keterbatasan bahan, materi, kesiapan (*readness*), dan kemampuan (*competence*, *capability*, dan *profesionality*) guru.

Permasalahan ini banyak dikaji, dibahas, ditelaah, didiskusikan dan diteliti dengan seksama diantaranya, Dindin yang menegaskan bahwa pembelajaran jangan hanya menilai hasil belajar, tetapi juga menilai proses pembelajaran. (Dindin Abdul Muiz Lidinillah, 2013) Tina Sumartini, kesalahan-kesalahan pembelajaran selama kesalahan mentransformasikan informasi, kesalahan keterampilan proses, dan muaranya siswa mengalami kesalahan dalam memahami. (Puadi, 2017) Resti yang menemukan bahwa kecenderungan pembelajaran yang kurang kreatif, berusaha untuk mengembangkan pembelajaran berbasis saintifik. (Puadi, 2017) Suhardin mengembangkan strategi pembelajaran *contextual teaching learning* sebagai solusi pengembangan berpikir kritis siswa tentang zakat (Suhardin, 2018).

Penelitian terdahulu yang peneliti kutip pada umumnya membahas terakit dengan permasalahan proses pembelajaran yang monoton, kurang dinamis, kurang aktif dan rendah partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, strategy yang monoton akibat lemahnya kemampuan guru dalam berimprovisasi terkait strategy, media, dan mengembangkan bahan ajar di dalam kelas. Peneliti sendiri telah berusaha untuk berexperiment terkait dengan strategi pembelajaran *contextual teaching learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan strategi *intructional learning*, maka dengan demikian novelty pada penelitian ini mencoba untuk mengeksperimentalisasikan dua strategi pembelajaran TGT (*team games tournament*) dengan AV (*audio-visual*) dalam membentuk kemampuan eksplorasi siswa terhadap beberapa ayat al-Qur'an dan al-Hadits.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **Kemampuan eksplorasi**

Belajar secara hakikat merupakan sinergitas kekuatan diri, bekerja dalam koordinasi organ biologis dan struktur psikologis dalam simponi cipta (*cognitive*), karsa (*affective*) dan karya (*psychomotor*) yang wahidin menyebut dengan tri tunggal (Wahidin, 2008). Belajar dilakukan dalam kegiatan nyata, terencana, terorganisasi, dalam suasana kondusif untuk mentransformasikan pengetahuan, nilai, dan *competence* dari seseorang kepada orang lain, dengan memperhitungkan perkembangan umur, pengetahuan terdahulu (*prior knowledge*), pengalaman hidup dan tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran pada seseorang dipengaruhi oleh konsep diri (*self-concept*), rasa ingin tahu (*curiosity*), kepercayaan diri (*self-efficacy*), motivasi (*motivation*), dan kecerdasan diri (*self intelligence*) dalam mengintegrasikan antar berbagai informasi, ditunjang oleh sistem informasi yang kompleks, sehingga mempercepat pemahaman, penalaran dan pengaplikasian dalam pengalaman baru pada seseorang pembelajar.

Esensi belajar mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bentuk kecakapan individual tentang sesuatu hal. Kecakapan: (1) kecakapan mengenal diri (*self awarness*) atau sering juga disebut kemampuan personal (*personal skills*); (2) kecakapan berfikir rasional (*thinking skills*) atau kecakapan akademik (*akademik skills*); (3) kecakapan sosial (*social skills*) (4) kecakapan vokasional (*vocational skills*) sering juga disebut dengan keterampilan kejuruan artinya keterampilan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu dan bersifat spesifik (*spesifik skills*) atau keterampilan teknis (*technical skills*). (Ela Patriana & Nurismalatri, 2008) Peserta didik dibekali dengan kemampuan diri dalam menyelesaikan sesuatu untuk kehidupan di masa depan. Kemampuan tersebut diidentifikasi dari permasalahan sosial budaya yang akan dihadapi dimasa depan. Pendidikan dituntut untuk melakukan perkiraan tantatangan dan peluang masa depan. Membekali peserta didik dengan sejumlah kemampuan untuk menghadapi tantangan tersebut dan memainkan peluang masa depan untuk merebut kejayaan. Empat kecakapan itulah yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menggapai kecakapan dirinya menghadapi tantangan dan memainkan peluang ke depan.

Empat kemampuan inilah yang perlu di sasar oleh pendidik dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang berbasis kepada literasi, numerasi, dan pengembangan karakter. Kemampuan literasi meliputi tanggapan, pemahaman, dan kegiatan kehidupan sehari-hari yang tersusun, diaplikasikan melalui kegiatan pembelajaran berkelanjutan. Kemampuan ini melibatkan kegiatan mengumpulkan pengetahuan yang mengarahkan seseorang untuk memahami dan menggunakan bahasa yang tepat sesuai situasi sosial. Supartinah mengatakan kemampuan literasi bukanlah kemampuan alamiah yang serta merta didapat oleh seseorang sebagai bawaan sejak lahir, namun merupakan kemampuan yang harus diajarkan. Oleh karena itu, siswa kelas awal sekolah dasar membutuhkan pendampingan dan bimbingan khusus untuk dapat menguasai kemampuan literasi tersebut. (Supartinah, Sumardi, 1989)

Kemampuan literasi membantu untuk melanjutkan kemampuan melakukan eksplorasi, menjelaskan secara rinci, rigit, sistematis, berbasis logika dengan mengumpulkan beberapa data, informasi, yang disajikan dengan argumentasi yang kuat dan akurat. Eksplorasi akan dimiliki oleh seseorang siswa apabila, pertama, memiliki keterbiasaan dalam membaca segala sesuatu dengan fokus, serius, hati-hati. Kedua, terlatih untuk memahami, menangkap makna dalam content bacaan tersebut. Ketiga, memapu menghubungkan kontekstualisasi makna bacaan satu dengan bacaan yang lain, dengan menggunakan proposisi kalimat yang terbangun dari pemahaman terhadap kontekstulisasi makna. Keempat, memiliki sistem berpikir yang terlatih dalam dengan menyusun proposi dalam argumentasi yang kuat dan meyakinkan. Alur kerja ini yang akan membuat seseorang siswa

memiliki kemampuan mengeksplorasi, menjelaskan, menginterpretasikan segala sesuatu dalam kontekstual.

Al-Qur'an dan Hadits mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi makna terdalam dalam pesan-pesan al-Qur'an dan hadits kepada orang lain, agar tidak gagal paham dalam memaknai sesuatu ayat atau hadits. Al-qur'an sarat dengan makna, hal ini telah dieksplorasi, diinterpretasi dan ditafsirkan secara tafsili dan tematik oleh para mufassirin, hasil penafsiran mufassirin tersebut, sangat dibutuhkan re-intepretasi dalam konteks kekinian yang kontemporer berbasis kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad modern. Generasi millennial dibutuhkan kemampuan untuk mengeksplorasi beberapa kandungan al-Qur'an dengan basis pengetahuan yang kontekstual dengan kekuatan nalar, logik, dalam susunan proposisi yang terbaik sehingga memiliki daya argumentasi yang kuat dan tidak terbantahkan.

Untuk menciptakan kemampuan yang demikian itu, diperlukan strategi pembelajaran yang benar-benar melibatkan siswa secara full dalam proses pembelajaran dengan pendekatan strategi pembelajaran yang menarik, menantang, dan membahagiakan dalam proses pembelajaran, baik dilakukan dalam tatap muka dengan luring maupun dilakukan dalam daring atau pembelajaran jarak jauh. Banyak strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa yang demikian itu, ada pembelajaran PBL (*Problem Base Learning*), (Suhardin & Purnomo, 2018) CTL (*contextual teaching learning*), IL (*integrated learning*), (Suhardin, 2018) TGT (*Teams Games Tournament*) (Hikmah et al., 2018) dan AU (*Audio Visual*). (Schuller et al., 2012) Pada *exsperiment research* yang dilakukan ini peneliti lebih fokus untuk menguji coba efektifitas dari TGT (*Teams Games Tournament*) dan AU (*Audio Visual*) dalam membangun kemampuan eksplorasi siswa dalam bentuk menjelaskan, menguraikan, membahas, dan mengkontekstualisasikannya dengan permasalahan kontemporer.

### **TGT (*Teams Games Tournament*)**

Kata strategi berasal dari bahasa latin *strategia*, yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran terdiri dari metode dan teknik (prosedur) yang akan menjamin bahwa peserta didik akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran. (Krisna, 2020)

TGT (*Teams Games Tournament*) diartikan sebagai model pembelajaran yang didasarkan pada sistem turnamen atau persaingan dalam bentuk permainan antar kelompok peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Untuk kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya. Pada pelaksanaannya, TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki 5 (lima) komponen utama: (1) penyajian kelas; (2) kelompok; (3) *games*; (4) *tournament*; (5) *team recognize*. (Rianto, 2019)

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki tipe yang hampir sama dengan STAD (*Student Teams Achievement Division*). Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Sani, 2019)

Prosedur pelaksanaan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara umum adalah sebagai berikut; (1) guru memilih topik pembelajaran dan menyajikannya pada peserta didik; (2) guru mengembangkan daftar pertanyaan, memberi nomor, dan mengguntingnya menjadi potongan kecil. Misalnya jika ada 30 pertanyaan, maka ada 30 lembar potongan kertas yang masing-masing berisi satu soal. Guru juga mempersiapkan kertas kecil yang diberi nomor sebanyak jumlah soal; (3) guru mengelompokkan peserta didik secara heterogen bergantung pada kemampuannya dalam beberapa kelompok. Jadi dalam satu kelompok ada peserta didik yang pintar, ada yang kemampuannya menengah, dan ada yang kurang pintar. Peserta didik diminta mengambil nomor dari sebuah kotak dan harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil. Peserta didik dalam satu kelompok saling berbagi pengetahuan dengan mendiskusikan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan; (4) guru menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok pertandingan, di mana anggota kelompok yang baru tersebut memiliki kompetensi yang sama (homogen). Masing-masing kelompok menghadapi "Meja Pertandingan". Turnamen dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan (sama atau mirip dengan pertanyaan yang telah didiskusikan). Peserta didik memperoleh nilai dalam turnamen ini dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal; (5) peserta didik kembali ke meja kelompoknya (kelompok awal) dan melaporkan perolehan nilainya. Guru membandingkan akumulasi nilai kelompok dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang; (6) peserta didik mengikuti ujian. (Sani, 2019)

Dari kajian, penelaahan beberapa literatur, referensi yang standar dari buku klasik, jurnal sehingga, peneliti menyimpulkan bahwa langkah pembelajaran dalam strategi TGT

(*Teams Games Tournament*) itu, pertama, membagi siswa dalam kelas pembelajaran menjadi beberapa kelompok, sesuai dengan kebutuhan, tingkat partisipasi masing-masing siswa. Kedua, menyampaikan materi pembelajaran berbasis penugasan kepada masing-masing kelompok, dengan desain yang rapi dan terencana. Ketiga, memberikan kepada masing-masing kelompok menyelesaikan tugasnya dengan cara mereka masing-masing, diskusi, tutorial sebaya, tugas individual dan lain-lain. Keempat, mengadakan turnamen dengan game dalam rangka dinamika kelompok. Kelima, menyimpulkan isi, materi dan content pembelajaran yang tengah dilaksanakan sebagai penguatan kemampuan individual dan kelompok siswa.

### **AU (audio visual)**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Media pembelajaran merupakan perantara guru dengan siswa dengan menggunakan berbagai peralatan teknologi komunikasi berupa *audio visual* (Ainina, 2014) seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau berupa kegiatan meliputi diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa untuk menambah pengetahuan.

Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio berupa suara yang dapat di dengar oleh siswa dan media visual yang dapat disaksikan oleh siswa dalam bentuk gambar yang nyata, berusaha mendeskripsikan agar terbangun persepsi yang benar, tepat dan akurat sesuai dengan pemahaman. Media berbasis *audiovisual* menurut Suci adalah media *visual* yang mengandung penggunaan suara tambahan untuk memproduksinya, lebih lanjut menurut beliau media *audiovisual* ini sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengar. (Hartidini & Ratna, 2018) dukungan media pembelajaran *audio-visual* siswa menjadi lebih aktif dan hasil belajar siswa mencapai hasil yang maksimal, karena memiliki kelebihan. Strategi ini membuat siswa banyak terlibat dalam proses pembelajaran, lebih dinamis dan mencapai sasaran yang

diinginkan. Strategi pembelajaran audio visual ini banyak dibantu oleh peralatan *projektor*, *film*, peralatan audio-visual ini menurut Yulita dapat mempercepat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan target kemampuan yang ditetapkan guru. (Yulita Faizul Afa, I.GSt. A. Oka NEgara, I Kt, 2014)

Media pembelajaran audio-visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *audio visual* adalah sebagai berikut: (1) **persiapan kegiatan** yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu: (a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; (b) mempelajari buku petunjuk penggunaan media; (c) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan. (2) **pelaksanaan/penyajian**, pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media *audio-visual*, guru perlu mempertimbangkan seperti: (a) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan; (b) menjelaskan tujuan yang akan dicapai; (c) menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung; (c) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik. Dan (3) **tindak lanjut**, aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media *audio-visual*. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaranyang telah dilaksanakan.

Dari kajian, penelaahan beberapa *literatur*, *reffrence* yang standar dari buku klasik, jurnal sehingga, peneliti menyimpulkan bahwa langkah pembelajaran dalam strategi AV (*Audio Visual*) itu, pertama, menentukan pilihan media pembelajaran yang berbasis audio visual yang cocok, efektif, dan sesuai dengan kelas pembelajaran yang tengah dikerjakan. Kedua, mempresentasikan materi pembelajaran sesuai dengan garis yang ada pada rencana pokok pembelajaran dengan pola *eksplorative*, *konstruktivism*, *narative*, retorik, dinamis, aktif, *transformative*. Ketiga, tanya jawab, *dialogh interaktive* dengan penuh *speculative*, terbuka dan kritis dalam konteks wacana pembelajaran yang tengah berlangsung. Keempat, eksplorasi terbuka, dalam kesetaraan antara guru dengan siswa, mengungkit dan mengungkap segala hal yang menjadi *curiosity* siswa. Kelima, memberikan kesimpulan dan panduan pointer pembelajaran yang dengan mengedepankan pengungkapan dari siswa.

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *experiment study*, (Emzirt, 2012) sebuah penelitian yang dirancang untuk menguji dan mencoba keterhandalan satu atau dua *treatment* (Walter R. Borg, 2007) terhadap variabel Y (Norman E. Wallen, 2001) kemampuan peserta didik, siswa atau pembelajar dalam mengeksplorasi ayat al-Qur'an dan hadits berupa penjelasan yang rinci,

sistematik, runut, *logic*, *informative*, *narrative*, *argumentative* dan *representative* dalam sebuah intepreatsi ayat al-Qur'an dan hadits dari literatur yang dipercai.

**TABEL I**  
**DESAIN EXPERMENT**

Variabel Y	Treatment
Exploration Competentio	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <i>Teams Games Tournament Strategy</i> </div> <div style="text-align: center;"> <i>Audio-visual Strategy</i> </div> </div>
	≥

Langkah yang dilakukan: (1) mengelompokkan siswa menjadi dua kelas pembelajaran, kelas A *treatment* TGT dan kelas B *treatment* AV. Dua kelas ini dilakukan perlakuan yang sama dengan segala aspek fasilitas, diajarkan oleh guru yang memiliki kapabilitas yang sama, dan relative masing-masing siswa memiliki kemampuan yang sama, terlihat dalam rata-rata kelasnya; (2) membuat dua rancangan persiapan pembelajaran, pertama rancangan pembelajaran TGT *strategy* dan kedua, rancangan pembelajaran AV *strategy*; (3) menyiapkan kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan masing-masing kedua strategi tersebut, kebutuhan TGT *strategy* banyak peralatan permainan, kebutuhan AV *strategy* banyak *content* yang termuat dalam media projector dan vidio pembelajaran; (4) memastikan bahwa tahapan dan strategi pembelajaran dua kelas ini *equality* dengan langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru: (a) persiapan, (b) apersepsi, (c) presentasi (sesuai dengan garisan *strategy of learning* masing-masing), (d) penguatan (*re-inforcment*) dan (e) *assasment*. (5) mendokumentasikan proses pembelajaran (*treatment*) berlangsung sebanyak tiga kali pertemuan dalam tahapan tiga hari berselang; (6) melakukan *assesment test* pada dua kelas *experiment* tersebut dengan mengukur tingkat kemampuan eksplorasi; membaca ayat, menterjemahkan dengan benar, mengutip mufradat, menjelaskan makna singkat, dan menghubungkan kontekstualisasi ayat dengan pengetahuan lain; (7) mendapatkan data dalam bentuk scoring kemampuan eksplorasi siswa kelas A dan B; (8) menganalisis data dengan *descriptive analysis*, uji homogenitas, uji normalitas dan *infrential analysis* dengan menggunakan uji-t melalui bantuan SPSS; (9) diskusi dan konfirmasi kajian; (10) laporan hasil penelitian dengan publikasi dalam bentuk artikel ilmiah.

*Experiment* dilakukan di MTs Al-Whataniyah cilincing Jakarta Utara, yang terpilih secara *randomize*, dengan pengambilan dua kelas siswa secara *randomize*, kemudian dilakukan *assesment personal competence* untuk memproteksi terkait dengan *equality* kelas *treatment*. Dari hasil test terpilih anggota kelas sebanyak 15 orang masing-masing kelas, disesuaikan tingkat kemampuan dan gender, hal ini terkit erat dengan standar *ethic* sebuah *experiment research*. Kegiatan ini resmi dengan melibatkan seluruh pimpinan lembaga, semenjak dari yayasan, pimpinan perguruan, guru dan orang tua siswa.

#### IV. HASIL PENELITIAN

Kemampuan eksplorasi peserta didik pada materi al-Qur'an-Hadits menggunakan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) (Kelas A) dihitung melalui *sampling* 15 (lima belas) responden. Hasil perhitungan statistik deskriptif; *mean*=8,08; *median*=8,00; *modus*=8,00.

**TABEL II**  
Distribusi frekuensi kemampuan eksplorasi  
*treatment* strategi TGT (*Teams Games Tournament*)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
7,20 - 7,52	7,19	7,52	2	13,33	13,33
7,53 - 7,85	7,52	7,85	3	20,00	33,33
7,86 - 8,18	7,85	7,18	3	20,00	53,33
8,19 - 8,51	7,18	7,51	3	20,00	73,33
8,52 - 8,84	8,51	8,84	4	26,66	100,00

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas, dapat diperlihatkan bahwa kedudukan skor yang berada dibawah *mean* (7,20 - 7,85) sebanyak 5 (lima) responden (33,33%), skor yang berada dalam rentang *mean* (7,86 - 8,18) sebanyak 3 (tiga) responden (20,00%), skor yang berada diatas *mean* (8,19 - 8,84) sebanyak 7 (tujuh) responden (46,66%). Sebagian besar skor berada diatas rentang *mean*.

Kemampuan eksplorasi peserta didik pada materi al-Qur'an-Hadits menggunakan strategi AU (*audio visual*) (Kelas B) dihitung melalui *sampling* 15 (lima belas) responden. Statistik deskriptif yang dihitung antara lain; *mean*=7,90; *median*=8,00; *modus*=8,00.

**TABEL III**  
Distribusi frekuensi skor kemampuan eksplorasi  
*treatment* strategi AU (*audio visual*)

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relative	Frekuensi kumulative
7,00 - 7,28	7,00	7,28	1	6,66	6,66
7,29 - 7,57	7,28	7,57	0	0	6,66
7,58 - 7,86	7,57	7,86	5	33,33	39,99
7,87 - 8,15	7,86	8,15	4	26,66	66,65
8,16 - 8,44	8,15	8,44	5	33,33	100,00

Berdasarkan distribusi frekuensi diatas, dapat diperlihatkan bahwa kedudukan skor yang berada dibawah *mean* (7,00 - 7,86) sebanyak 6 (enam) responden (39,99%), skor yang berada dalam rentang *mean* (7,87- 8,15) sebanyak 4 (empat) responden (26,66%), skor yang berada diatas *mean* (8,16 - 8,44) sebanyak 5 (lima) responden (33,33%). Sebagian besar skor berada dibawah rentang *mean*.

Sebelum dilakukan pengujian inferensial (*infrential analysis*), terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis data yang meliputi: uji normalitas, uji homogenitas. perhitungan normalitas diperoleh 0,986 lebih besar dari 0,05, (*sign*= 0,986 > 0,05) maka  $H_0$  diterima, data berdistribusi normal. Perhitungan homogenitas *sig*=0,147 lebih besar dari 0,05. (*sig*= 0,147 > 0,05) dapat disimpulkan bahwa varian data kemampuan eksplorasi peserta didik yang diajar dengan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan strategi AV (*audio visual*) memiliki varian data yang sama atau homogen semuanya telah teruji dan memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji analisis varian (ANOVA). Penggunaan anava ini untuk menguji hipotesis pengaruh mayor atau utama (*main effect*). Strategi Pembelajaran (*larning strategy*); TGT dan AV dengan hipotesis statistik:  $H_0: \mu A_1 \leq \mu A_2$  dan  $H_1: \mu A_1 > \mu A_2$ . Hasil perhitungan uji ANOVA yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 for Windows diperoleh *sig.* 0,15>0,05 Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan eksplorasi peserta didik antara yang di *treatment* dengan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan strategi audio visual. Hal ini berarti hipotesis kerja ditolak dan hipotesis nol diterima dengan hasil uji hipotesis diatas, ini berarti menunjukkan bahwa strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan strategi audio visual memiliki pengaruh yang sama terhadap kemampuan eksplorasi peserta didik.

Berdasarkan temuan hasil penelitian dari hasil uji hipotesis dapat dijelaskan, merujuk kepada hasil pengujian hipotesis, bahwa terdapat perbedaan akan tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan pada kemampuan eksplorasi peserta didik yang di *treatment* dengan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan strategi audio visual. Hal ini terlihat pada tabel ANOVA,  $F_{hitung}$  2,223 lebih kecil dari  $F_{tabel}$  2,763 pada taraf signifikan 5%. Data skor rata- rata peserta didik yang di *treatment* dengan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) 8,08 lebih besar dari skor rata- rata peserta didik yang di *treatment* dengan strategi audio visual 7,90.

## V. DISKUSI

Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat dijelaskan, **pertama**, bahwa peserta didik yang di *treatment* dengan strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan strategi audio visual memiliki pengaruh yang sama terhadap kemampuan

eksplorasi peserta didik. Secara empirik terbukti bahwa kedua strategi tersebut memiliki perbedaan yang tidak signifikan. Strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan strategi *audio visual* sama-sama melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, kedua strategi tersebut sama-sama memiliki daya tarik masing-masing diantaranya strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dengan adanya permainan, dan strategi *audio visual* dengan tontonan pembelajaran yang menarik. Perbedaannya adalah pada TGT (*Teams Games Tournament*) diawali dengan membagikan kelompok sedangkan *audio visual* diawali dengan menentukan media, kedua hal tersebut sangat berbeda dikarenakan pada TGT (*Teams Games Tournament*) peserta didik dapat melakukan eksplorasi terlebih dahulu.

**Kedua**, pada TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat soal yang dibagikan guru setelah guru mempresentasikan materi sehingga pada TGT (*Teams Games Tournament*) peserta didik diberikan waktu untuk mengeksplorasi terlebih dahulu mengenai soal yang dibagikan sedangkan pada *audio visual* guru hanya mempresentasikan materi dengan media yang telah ditentukan dan peserta didik mengamati video yang disajikan oleh guru. **Ketiga**, pada TGT (*Teams Games Tournament*) diberikan kesempatan untuk berdiskusi, sedangkan pada *audio visual* hanya seputar tanya jawab antara guru dan peserta didik. keduanya sama- sama dapat melakukan eksplorasi, perbedaannya pada TGT (*Teams Games Tournament*) eksplorasi dilakukan secara mandiri/ individual sedangkan pada *audio visual* eksplorasi dapat dilakukan dengan bertanya pada guru. **Keempat**, pada TGT (*Teams Games Tournament*) diadakan permainan dimana dalam permainan tersebut terdapat persaingan antar kelompok, permainan ini ditujukan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik telah melakukan eksplorasi sedangkan *audio visual* diadakan diskusi terbuka dan peserta didik dapat melakukan eksplorasi lebih lanjut secara mandiri/ individual.

**Kelima**, TGT (*Teams Games Tournament*) dan *audio visual* tidak memiliki perbedaan yang signifikan dikarenakan peserta didik pada kelas VII A (Kelas eksperimen) lebih heterogen, kecenderungan mereka menjawab pertanyaan lebih tinggi dari kelas VII B (Kelas kontrol). Sedangkan pada kelas VII B (Kelas kontrol) kecenderungan mereka salah dalam menjawab tes lebih rendah. **Keenam**, TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki keunggulan yakni lebih interaktif, dapat bermain sambil belajar yang menjadi daya tarik peserta didik untuk fokus pada pembelajaran, sedangkan keunggulan dari *audio visual* adalah dapat memperjelas penyajian materi yang didukung oleh media yang digunakan. **Ketujuh**, strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan strategi *audio visual* dapat dikembangkan seiring perkembangan zaman, contohnya, dengan penggunaan internet, kedua strategi tersebut akan lebih *inovative* jika disajikan dengan menambahkan sesuatu yang baru dan lebih modern. **Kedelapan**, pada masa pandemi seperti saat ini, kedua strategi tersebut dapat digunakan dengan bantuan teknologi, contohnya dalam strategi TGT (*Teams Games*

Tournament), diskusi kelompok dapat diganti dengan aplikasi *whatsapp group*, *zoom*, atau *google meet*. permainan dan pertandingan dalam TGT (*Teams Games Tournament*) dapat diganti dengan aplikasi kuis seperti *Kahoot*. Contoh dalam strategi audio visual guru dapat menyajikan video materi yang telah disiapkan melalui aplikasi *zoom*, atau *google meet* dan peserta didik juga dapat berdiskusi didalamnya, atau guru dapat mengedit video yang lebih kreatif dengan bantuan aplikasi *kine master* dan sejenisnya.

## **VI. KESIMPULAN**

Temuan pada penelitian ini bahwa strategi pembelajaran TGT (*team games tournament*) AV (*audio visual*) memiliki effect yang significant dalam membentuk kemampuan eksplorasi siswa terhadap ayat al-Qur'an dan al-Hadits. Uji komparasi yang dilakukan dengan uji-t menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara dua strategi tersebut dengan mengembangkan kemampuan siswa, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dua strategi pembelajaran, TGT dan AV dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan eksplorasi siswa untuk pelajaran al-Qur'an-Hadits.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami sangat berterima kasih kepada pimpinan kami Rektor Universitas Ibnu Chaldun Jakarta, Dekan Fakultas Agama, Ketua STKIP Muhammadiyah Bogor, Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Publisistik Thawalib Jakarta yang telah memberikan izin, kesempatan dan fasilitas kepada kami dalam melakukan penelitian. Bapak dan Ibu Pengurus Yayasan Al-Whataniyah, Kepala Madrasah, guru dan pengawas yang telah bekerja sama dalam melakukan penelitian di MTs Al-Whataniyah. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada panitia Seminar Nasional Menjawab Tantangan dan Peluang Administrasi Pendidikan di Tahun ke-2 Covid-19 STKIP Muhammadiyah Bogor. Semoga kerja sama dan kerja mulia kita ini diberikan ganjaran oleh Allah SWT berupa amal shaleh untuk bekal kita semua menghadap-Nya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Dindin Abdul Muiz Lidinillah. (2013). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 1-7.
- Ela Patriana & Nurismalatri, 2018. (2008). PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP DALAM PENINGKATAN KEMANDIRIAN PEMUDA.
- Emzirt. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* (keenam). Raja Grafindo Persada.

Hartidini, S., & Ratna, E. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Lembang Kabupaten Pesisir Selatan*. 63–69.

Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.

Krisna, J. E. (2020). Penerapan Pendekatan PAIKEM (Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) pada Pembelajaran Pidato Persuasif: Suatu Kajian. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(3), 871. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v20i3.1035>

Norman E. Wallen, J. R. F. (2001). *Educational Research A Guide to the process* (pertama). Lawrence Erlbaum Associate.

PISA. (2020, October). Ini Dia Hasil Survei PISA Tentang Kualitas Pendidikan di Indonesia Dalam 3 Tahun Terakhir. *Ayo Menulis*, 3. <https://ayomenulis.id/artikel/ini-dia-hasil-survei-pisa-tentang-kualitas-pendidikan-di-indonesia-dalam-3-tahun-terakhir>

Puadi, E. F. W. (2017). *Analisis Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Mahasiswa Ptik Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. 5. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/139>

Rianto, P. (2019). Literasi Digital Dan Etika Media Sosial Di Era Post-Truth. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 24. <https://doi.org/10.14710/interaksi.8.2.24-35>

Sani, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (pertama). Grafindo.

Schuller, B., Valster, M., Eyben, F., Cowie, R., & Pantic, M. (2012). *Avec 2012*. 449. <https://doi.org/10.1145/2388676.2388776>

Suhardin, S. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning Dan Integreted Instructional Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Tentang Zakat. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(2), 124–137. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i2.463>

Suhardin, S., & Purnomo, E. (2018). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN PENDEKATAN KULIAH TERHADAP KEPEDULIAN LINGKUNGAN DAN PENGUASAAN KONSEP DASAR EKOLOGI. *Muqaddimah: Jurnal Studi Islam*, 14(3), 78–101.

Supartinah, Sumardi, B. S. A. (1989). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BALANCED LITERACY APPROACH BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI DASAR DI KELAS AWAL. *NBER Working Paper Series*, 58(58), 99–104. <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual->

europa-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom 1989

Wahidin, A. (2008). Konsep Belajar sepanjang Hayat. *Word Press*, 1.  
<https://makalahkumakalahmu.wordpress.com/2008/10/01/konsep-belajar-sepanjang-hayat/>

Walter R. Borg, M. D. G. (2007). *Educational Research An Introduction*. Library of Congress.

Yulita Faizul Afa, I.GSt. A. Oka NEgara, I Kt, A. P. (2014). Pengaruh Strategi Pembelajaran Quantum Teaching Dengan Dukungan Media Audio – Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD*, 2.