

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang mana peneliti memberikan perlakuan secara langsung kepada sampel penelitian. Data penelitian ini berasal dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) mengenai materi kelas V yaitu surah Al-‘Adiyat dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada kelas eksperimen I (VA) dan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pada kelas eksperimen II (VB). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2-30 September 2024 dengan total 4 kali pertemuan dengan materi pembelajaran untuk masing-masing kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, untuk pertemuan pertama pelaksanaan penelitian diberikan *Pretest* dan pertemuan terakhir dilakukan pemberian *posttest*.

a. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eskperimen I

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Kelas Ekperimen I

Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Materi
1	Senin, 2 September 2024	Pemberian pretest dan pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i>	Mendefinisikan surah Al-‘Adiyat dan membaca surah Al-‘Adiyat
2	Senin, 9 September 2024	Pemberian pretest dan pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i>	Meyebutkan dan menerjemahkan surah Al-‘Adiyat
3	Senin, 23 September 2024	Pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i>	Menyatakan kandungan surah Al-‘Adiyat

4	Senin, 30 September 2024	Pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> dan pemberian <i>posttest</i>	Menjelaskan kandungan surah Al-‘Adiyat
---	-----------------------------	--	--

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Peneliti memberikan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan dengan masing-masing waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada kedua kelas. Adapun rincian pembelajaran pada kelas eksperimen I maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebagaimana yang ada pada Modul Ajar yang dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 96. Setiap pertemuan peserta didik harus mencapai perbedaan indikator yang berbeda yang telah disiapkan peneliti. Peneliti juga dibantu guru kelas untuk melakukan observasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama, guru menyapa dengan menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, kerapian, posisi, dan tempat duduk yang benar, memusatkan konsentrasi anak dengan bertanya, sebagaimana di buku siswa, menyampaikan materi pokok dan meminta peserta didik menyimak tujuan pembelajaran, *Ice breaking*.

Tahapan selanjutnya pada kegiatan pembelajaran peserta didik diarahkan oleh peneliti untuk mengamati gambar yang telah disiapkan oleh peneliti. Selanjutnya peserta didik diberikan motivasi dan arahan untuk memberikan pertanyaan terhadap gambar yang telah diamati dan kemudian dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan secara bersama-sama. Peneliti memberikan penjelasan terhadap materi yang akan dipelajari sambil melakukan diskusi bersama peserta didik yang lain agar peserta didik tetap fokus terhadap pembelajaran. Selanjutnya

peneliti mengajak peserta didik melakukan permainan yaitu *teams games tournament* yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar mudah memahami pembelajaran. Peserta didik diarahkan oleh peneliti untuk melakukan permainan dan setelah selesai peserta didik melakukan evaluasi atau pemberian pernyataan benar dan salah dalam permainan. Peserta didik melakukan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran menjadi lebih aktif karena peserta didik mengikuti permainan dengan antusias. Model pembelajaran *teams games tournament* menjadi alternatif guru untuk pembelajaran, karena model pembelajaran ini mengasah pengetahuan dan kerja sama dari peserta didik itu sendiri.

Tahap terakhir dalam proses pembelajaran ini yaitu guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama dan peserta didik diberikan latihan soal yang sudah disiapkan oleh guru, di akhir pertemuan tidak lupa mengingatkan kepada siswa untuk terus belajar di rumah mengenai materi yang telah disampaikan dan guru juga menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya agar siswa dapat memepelajarinya di rumah. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan *hamdallah* dan mengucapkan salam penutup.

Hasil observasi pada lembar keterlaksanaan kelas eksperimen I yang dilakukan oleh guru kelas selaku observator selama penelitian berlangsung dengan peneliti berperan sebagai guru untuk menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* selama empat kali pertemuan.

b. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen II

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick*. Peneliti memberikan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan dengan masing-masing waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada kedua kelas. Adapun tabel 4.2 rincian pelaksanaan.

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian Eksperimen II

Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Materi
1	Kamis, 5 September 2024	Pemberian pretest dan pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i>	Mendefinisikan surah Al-‘Adiyat dan membaca surah Al’’Adiyat
2	Kamis, 12 September 2024	Pemberian pretest dan pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i>	Meyebutkan dan menerjemahkan surah Al-‘Adiyat
3	Kamis, 19 September 2024	Pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i>	Menyatakan kandungan surah Al-‘Adiyat
4	Kamis, 26 September 2024	Pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> dan pemberian <i>posttest</i>	Menjelaskan kandungan surah Al-‘Adiyat

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebagaimana yang ada pada Modul Ajar yang dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 96. Setiap pertemuan peserta didik harus mencapai perbedaan indikator yang berbeda yang telah disiapkan peneliti. Peneliti juga dibantu guru kelas untuk melakukan observasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama, guru menyapa dengan menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, kerapian, posisi, dan tempat duduk yang benar, memusatkan konsentrasi anak dengan bertanya, sebagaimana di buku siswa, menyampaikan materi pokok dan meminta peserta didik menyimak tujuan pembelajaran, *Ice breaking*.

Tahapan selanjutnya guru mengarahkan peserta didik untuk melihat gambar yang telah disiapkan. Guru juga memberikan motivasi peserta didik agar memberikan tanggapan terkait gambar yang telah diamati. Guru mengarahkan peserta didik untuk bertanya terkait apa yang telah diamati dan guru memberikan umpan balik kepada peserta didik agar menjawab pertanyaan yang telah disampaikan. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dan memberikan tanggapan kepada peserta didik terkait gambar yang mereka amati dan pertanyaan yang telah diberikan. Pembelajaran juga diselengi dengan ice breaking agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran. Memasuki tahapan yang lain peserta didik diarahkan untuk melakukan model pembelajaran *talking stick*. Model ini digunakan agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan juga lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Dan model pembelajaran ini dikaitkan dengan materi yang telah disiapkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.

Tahap terakhir dalam proses pembelajaran ini yaitu guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama dan peserta didik diberikan latihan soal yang sudah disiapkan oleh guru, di akhir pertemuan tidak lupa mengingatkan kepada siswa untuk terus belajar dirumah mengenai materi yang telah disampaikan dan guru juga menyampaikan materi yang akan dipeajari selanjutnya agar siswa dapat memepelajarinya dirumah. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan hamdallah dan mengucapkan salam penutup.

Hasil observasi pada lembar keterlaksanaan kelas eksperimen I yang dilakukan oleh guru kelas selaku observator selama penelitian berlangsung dengan peneliti berperan sebagai guru untuk menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* selama empat kali pertemuan.

2. Analisis Data dan Hasil Penelitian

a. Analisis Deskriptif

1) Hasil Pretest Kelas Eskperimen

Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen I

Tabel 4.3 Analisa Deskriptif Kelas V B

Pretest Kelas Eksperimen	
N	27
Mean	68,52
Std. Deviation	7,81
Minimum	55
Maximum	80

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel (N) adalah 27 dengan *mean* 68,52 *std. Deviation* 7,81, *minimum* 55 dan *maximum* 80. Hasil perhitungan tabel diatas menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 13 halaman 154⁸⁵. Berikut cara menghitung interval dan tabel frekuensi pretest kelas eksperimen I.

Penyelesaian :

- Menentukan rentang, yaitu dengan nilai maksimum dikurangi minimum.
 $R = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} = 80 - 55 = 25$
- Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan Sturges
 $n = 27$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 27 \\
 &= 1 + 3,3 (1,431) \\
 &= 5,7223
 \end{aligned}$$

Jumlah kelas yang digunakan bisa 5 atau 6 kelas (dipilih panjang kelas interval 5)

- Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\
 &= \frac{25}{5} \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

Panjang kelas interval bisa digunakan 5 (dipilih panjang kelas 6). Berikut tabel 4.4 hasil belajar *pretest* Al-Qur'an Hadits kelas eksperimen I.

⁸⁵ Lampiran.13 hlm.154.

Tabel 4.4 Hasil Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persentase
25-29	0	0%
30-34	0	0%
35-39	0	0%
40-44	0	0%
45-49	0	0%
50-54	0	0%
55-59	2	7,4%
60-64	4	14,8%
65-69	5	18,5%
70-74	8	29,6%
75-79	5	18,5
80-84	3	11,1
Total	27	100%

2) Hasil Pretest Kelas Eksperimen II

Tabel 4.5 Analisis Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eskperimen II

Tabel 4.5 Analisi Deskriptif Kelas V B

Pretest Kelas Eksperimen	
N	28
Mean	67,50
Std. Deviation	7,638
Minimum	50
Maximun	80

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel (N) adalah 28 dengan *mean* 67,50 *std. Deviation* 7,638, *minimum* 50 dan *maximum* 80. Hasil perhitungan tabel diatas menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 13 halaman 154. Berikut cara menghitung interval dan tabel frekuensi pretest kelas eksperimen II.

Penyelesaian :

- Menentukan rentang, yaitu dengan nilai maksimum dikurangi minimum.

$$R = \text{nilai maksimum} - \text{nilai mimimum} = 80 - 50 = 30$$

- Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan Sturges
n=28

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1+3,3 \log n \\ &= 1+3,3 \log n \ 28 \\ &= 1+3,3 (1,447) \\ &= 5,7751 \end{aligned}$$

Jumlah kelas yang digunakan bisa 5 atau 6 kelas (dipilih panjang kelas interval 5)

- Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{30}{5} \\ &= 6 \end{aligned}$$

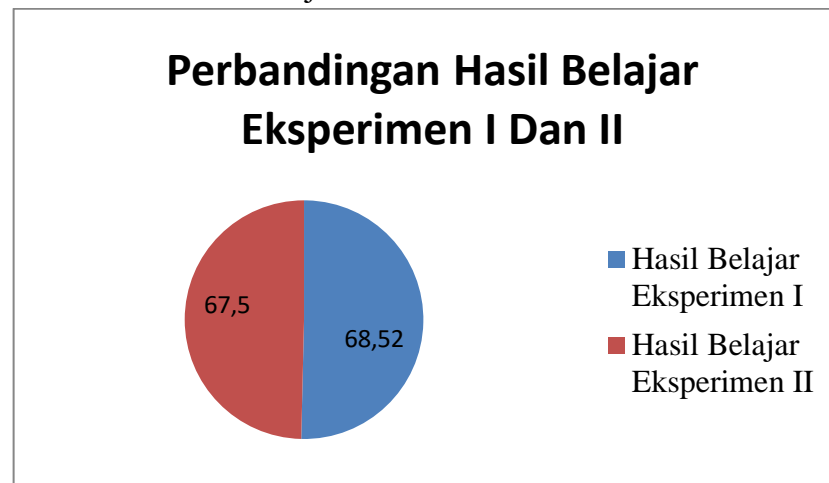
Panjang kelas interval bisa digunakan 6 (dipilih panjang kelas 6). Berikut tabel 4.6 hasil distribusi frekuensi hasil belajar *pretest* Al-Qur'an Hadits kelas eksperimen II.

Tabel 4.6 Hasil Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persentase
30-35	0	0%
36-41	0	0%
42-47	0	0%
48-53	1	3,6%
54-59	2	7,1%
60-65	10	35,7%
66-71	7	25,0%
72-77	6	21,4%
78-83	2	7,1%
Total	28	100%

3) Perbandingan Hasil Pretest Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Gambar 4.1 Hasil Belajar Pretest V A dan V B



Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen I dan II memiliki selisih nilai 1,2% dan dapat dikatakan setara karena selisih yang sangat kecil.

4) Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen I

Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Hasil *posttest* Kelas Eksperimen I

Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Kelas V A

Posttest Kelas Eksperimen	
N	27
Mean	96,85
Std. Deviation	4,630
Minimum	85
Maximum	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel (N) adalah 27 dengan *mean* 96,85 *std. Deviation* 4,630, *minimum* 85 dan *maximum* 100. Hasil perhitungan tabel diatas menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 13 halaman 154. Berikut cara menghitung interval dan tabel frekuensi pretest kelas eksperimen II.

Penyelesaian

- Menentukan rentang, yaitu dengan nilai maksimum dikurangi minimum.
 $R = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} = 100 - 85 = 15$
- Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan Sturges
 $n = 27$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas} &= 1+3,3 \log n \\
 &= 1+3,3 \log n \ 27 \\
 &= 1+3,3 (1,431) \\
 &= 5,7223
 \end{aligned}$$

Jumlah kelas yang digunakan bisa 5 atau 6 kelas (dipilih panjang kelas interval 5)

- Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\
 &= \frac{15}{5} \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

Panjang kelas interval bisa digunakan 5 (dipilih panjang kelas 5). Berikut Tabel 4.8 Hasil Belajar *posttest* Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen II.

Tabel 4.8 Hasil Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Postests*

Interval	Frekuensi	Persentase
85-89	2	7,4%
90-94	2	7,4%
95-99	7	25,9%
100	16	59,3%
Total	27	100%

5) Hasil Posttest Kelas Eksperimen II

Tabel 4.9 Analisis Deskriptif Hasil *Posttest Kelas* Eksperimen II

Tabel 4.9 Analisis Deskriptif kelas V B

Postest Kelas Eksperimen	
N	28
Mean	85,54
Std. Deviation	7,244
Minimum	75
Maximum	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel (N) adalah 28 dengan *mean* 85,54 *std. Deviation* 7,244 *minimum* 75 dan *maximum* 100. Hasil perhitungan tabel diatas menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada

lampiran 13 halaman 154. Berikut cara menghitung interval dan tabel frekuensi pretest kelas eksperimen II.

Penyelesaian

- Menentukan rentang, yaitu dengan nilai maksimum dikurangi minimum.
 $R = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} = 100 - 75 = 25$
- Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan Sturges

$n=28$

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 28 \\ &= 1 + 3,3 (1,447) \\ &= 5,7751 \end{aligned}$$

Jumlah kelas yang digunakan bisa 5 atau 6 kelas (dipilih panjang kelas interval 5)

- Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{25}{5} \\ &= 5 \end{aligned}$$

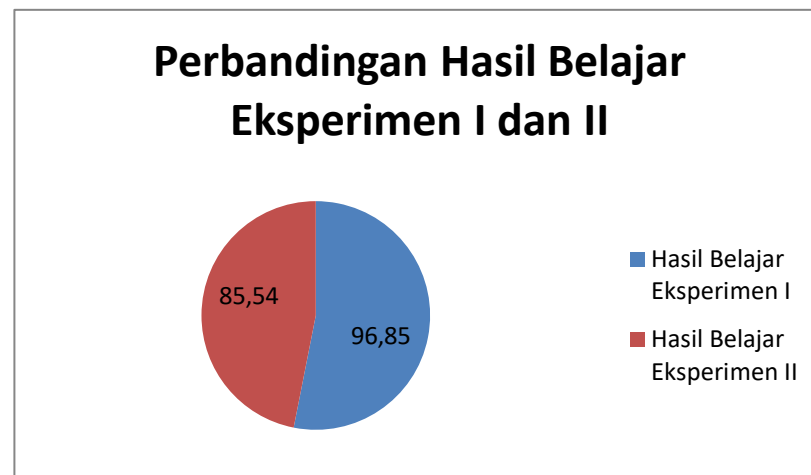
Panjang kelas interval bisa digunakan 5 (dipilih panjang kelas 5). Berikut Tabel 4.9 Hasil Belajar *posttest* Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen II.

Tabel 4.9 Hasil Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persentase
75-79	3	10,7%
80-84	7	25,0%
85-89	10	35,7%
90-94	3	10,7%
95-99	2	7,1
100	3	10,7
Total	28	100%

6) Perbandingan Hasil Posttest Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Gambar 4.1 Hasil Belajar Pretest V A dan V B



Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen I dan II memiliki selisih nilai dan dapat dikatakan setara karena selisih yang sangat kecil.

b. Analisis Inferensial

a) Uji Normalitas Eksperimen I dan Eksperimen II

Berikut ini hasil uji normalitas data nilai pretest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan bantuan program SPSS 26.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II.

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistic	DF	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen I	0,174	27	0,034
Posttest Kelas Eksperimen I	0,344	27	0,000
Pretest Kelas Eksperimen II	0,164	28	0,052
Posttest Kelas Eksperimen II	0,244	28	0,000

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai Sig. pada *pretest* kelas eksperimen I adalah $0,034 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data

pretest dalam penelitian eksperimen I berdistribusi normal. Sedangkan nilai Sig. pada *posttest* kelas eksperimen I $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai Sig pada *pretest* kelas eksperimen II adalah $0,052$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dalam eksperimen II berdistribusi normal. nilai Sig. pada *posttest* kelas eksperimen II $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 14 halaman 156.

b) Uji Wilcoxon Eksperimen I dan Eksperimen II

Tabel 4. 12 Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen I

	Post_Test_TGT- Pre_Test_TGT	Post_Test_TS-Pre_Test_TS
Z	-4,565 ^b	-4,675
Asymp. Sig (2-tailed)	,000	,000

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) pada eksperimen I bernilai $0,000$ lebih kecil dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Sedangkan Asymp. Sig (2-tailed) pada eksperimen II bernilai $0,000$ lebih kecil dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar teams games tournament dan talking stick untuk pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament dan talking stick terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 15 halaman 156.

c) Uji Mann Whitney

Tabel 4.13 Hasil Uji Nilai Posttest Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II.

Mann-Whitney U	91,000
Wilcoxon W	497,000
Z	-4,980
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada pengaruh kelas *teams games tournament* dan *talking stick*. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa "ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 16 hal 157⁸⁶.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas V A dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pembelajaran pada kelas V A dilaksanakan selama empat kali pertemuan sejak tanggal 2-30 Oktober 2024 dengan peneliti yang berperan langsung sebagai guru dalam menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Pembelajaran diawali dengan melaksanakan kegiatan *pretest* di awal pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*.

Model pembelajaran TGT pertama kali dikembangkan oleh John Hopkins kemudian, *David DeVries* dan *Keith Edwards* mengembangkan model yang lebih mudah diterapkan. menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar, masing-masing dengan tingkat kemampuan kognitif, jenis kelamin, dan latar belakang ras suku yang berbeda. Dalam model *teams games tournament*, proses pembelajaran terdiri dari setidaknya lima cara yaitu, penyajian kelas, belajar berdasarkan pembagian kelompok, kegiatan bermain, pertandingan, dan penghargaan untuk

⁸⁶ Lampiran. 16 hlm.157.

kelompok dengan skor tertinggi. Setiap kelompok akan berkompetisi untuk mendapatkan skor. Model ini akan membantu meningkatkan aktifitas peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam mengkomunikasikan ide-idenya⁸⁷.

Hubungan antara model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif karena mereka bekerja sama untuk membuat permainan dan mempelajari materi. Keterlibatan ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran⁸⁸. Akibatnya, hasil belajar siswa akan meningkat. Dengan menggunakan pembelajaran yang menarik maka peserta didik akan lebih mudah untuk belajar karena keterlibatan peserta didik secara menyeluruh.

Permainan berupa kompetisi yang digunakan oleh peneliti sebagai bukti nyata keterlibatan peserta didik mengikuti pembelajaran. Peserta didik akan mengerahkan kemampuannya agar bisa memperoleh poin sebanyak-banyaknya. Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*, mengharuskan peneliti secara langsung terlibat aktif bersama peserta didik dalam melakukan pembelajaran Al-Qur'an Haidts.

Kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik kelas V A dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, namun guru harus bisa mengatur waktu dan bisa mengatur peserta didik agar waktu pelajaran tidak habis. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar siswa dan kebutuhan mereka untuk kemudian dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan memotivasi siswa dengan menggunakan berbagai media, strategi, pendekatan, metode, dan model yang diperlukan. Dokumentasi peserta didik

⁸⁷ S Rahmawati, A Trisiana, and M Mustofa, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Integratif," *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 7 No. 1 (2023): hlm. 28.

⁸⁸ U Sya'adah, S Sutrisno, and N Happy, "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *Aksioma* Vol. 14 No. 2 (2023): hlm. 148.

dalam menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat dilihat dibawah ini.

Gambar 4. 3 Kegiatan Pembelajaran *Teams games Tournament*



Pembelajaran dimulai dengan salam dan doa bersama. Guru kemudian menyapa dengan menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran, kerapian, posisi, dan tempat duduk yang benar. Mereka kemudian berkonsentrasi pada materi pokok dengan bertanya, seperti yang dilakukan di buku siswa, dan meminta siswa untuk mendengarkan tujuan pembelajaran.

Tahapan selanjutnya pada kegiatan pembelajaran peserta didik diarahkan oleh peneliti untuk mengamati gambar yang telah disiapkan oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik bisa mengamati dan mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya guru memberikan umpan balik atau pertanyaan pemantik agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan guru juga memberi kesempatan peserta didik untuk memberikan pertanyaan terhadap gambar yang telah diamati dan kemudian dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan secara bersama-sama. Guru memberikan penjelasan terhadap materi yang akan dipelajari sambil melakukan diskusi bersama peserta didik yang lain agar peserta didik tetap fokus terhadap pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak peserta didik

melakukan permainan *teams games tournament* yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar mudah memahami pembelajaran. Peserta didik diarahkan oleh guru untuk melakukan permainan dan setelah selesai peserta didik melakukan evaluasi atau pemberian pernyataan benar dan salah dalam permainan. Peserta didik melakukan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran menjadi lebih aktif karena peserta didik mengikuti permainan dengan antusias. Model pembelajaran *teams games tournament* menjadi alternatif guru untuk pembelajaran, karena model pembelajaran ini mengasah pengetahuan dan kerja sama dari peserta didik itu sendiri.

Tahap terakhir dari proses pembelajaran ini, guru dan siswa menyimpulkan pelajaran secara bersama-sama dan memberikan latihan soal yang telah disiapkan oleh guru. Setelah pertemuan, guru mengingatkan siswa untuk terus mempelajari materi di rumah. Guru juga menyampaikan materi tambahan yang dapat dipelajari siswa di rumah. Setelah itu, guru menutup pelajaran dengan bersama-sama.

Peningkatan hasil belajar akhir siswa dapat diketahui dengan menggunakan soal *posttest* yang merujuk pada capaian domain kognitif. Pengetahuan kognitif yang diukur pada siswa kelas V dengan kisaran umur 12 tahun berada pada ranah C1-C5 yaitu pengetahuan dan penilaian pada taksonomi Bloom. *Posttest* kelas V A dilaksanakan tanggal 30 September 2024 pada jam pelajaran 7.30- 10.30 Adapun dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas V A(eksperimen I) terdapat pada lampiran 17 halaman 157.

Hasil analisis deskriptif kelas eksperimen I pada gambar 4.1 diketahui nilai rata-rata *pretest* pada kelas V A yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* adalah yang menunjukkan tidak ada peserta didik yang memiliki nilai tuntas (≥ 75)⁸⁹. Sedangkan analisis deskriptif nilai *posttest* 96,85 menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu yang menunjukkan seluruh siswa yang memiliki nilai tuntas (≥ 75) dan termasuk dalam kategori sangat baik.

⁸⁹ Gambar 4.1. hlm. 63.

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berdasarkan data hasil penelitian Disebabkan oleh ketertarikan peserta didik terhadap model yang dibawakan, peserta didik lebih tertarik dan antusias menggunakan model pembelajaran turnamen permainan tim. Selain itu, karena model ini memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang telah disiapkan, peserta didik juga senang jika pembelajaran berbentuk kompetetisi, yang berarti peserta didik akan belajar lebih banyak.

Model pembelajaran TGT, yang dikembangkan oleh Slavin (1995), menekankan betapa pentingnya bekerja sama dan berkompetisi dengan baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits, TGT dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dengan menggunakan turnamen dan permainan edukatif yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam belajar secara aktif. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits, model ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok. Dalam konteks TGT, siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas dan berkompetisi dalam turnamen, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran⁹⁰.

Kesimpulan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen I yaitu terlihat pada antusias dan semangat siswa dalam belajar ketika menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Seluruh peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, namun peserta didik masih kurang dalam melakukan kerja sama dalam menjawab pertanyaan dan masih menjawab soal dengan asal-asalan.

⁹⁰ Slavin, and Robert E. Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn and Bacon.

Namun hasil posttest menunjukkan semua siswa pada kelas V A (eksperimen I) memiliki nilai yang tuntas yaitu sesuai KKM.

2. Pembelajaran Al-Qur'an hadits kelas V B dengan Model Pembelajaran *Talking Stick*

Pembelajaran pada kelas V B dilaksanakan selama empat kali pertemuan sejak tanggal 5-26 September 2024 dengan peneliti yang berperan langsung sebagai guru dalam menerapkan model pembelajaran *talking stick*. Penggunaan model pembelajaran *talking stick* menciptakan suasana belajar yang lebih baik. Ini mendorong siswa untuk mendengarkan dengan baik karena hanya mereka yang memegang tongkat yang dapat berbicara, sehingga mengurangi gangguan⁹¹.

Pembelajaran pertama diawali dengan pemberian soal *pretest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan capaian ranah kognitif yaitu C1-C5. *Pretest* menurut Purwanto adalah test yang diberikan sebelum pengajaran dimulai yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan peserta didik terhadap bahan pengajaran yang akan diajarkan. Selain itu, *pretest* juga bermanfaat untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar karena *pretest* memberikan gambaran mengenai materi-materi penting yang nantinya akan dipelajari lebih dalam pada proses pembelajaran serta materi itu juga yang nantinya akan digunakan dalam melakukan *Posttest*.

Hubungan model pembelajaran *talking stick* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits materi surah Al-'Adiyat pada peserta didik kelas V B selama empat kali pertemuan, yaitu dengan mendorong siswa untuk berani menyuarakan pendapat mereka, model pembelajaran *talking stick* adalah model kooperatif yang sangat baik untuk membangun proses pembelajaran. Untuk strategi pembelajaran ini, tongkat digunakan. Siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan guru setelah mereka memahami materi utama. Model ini cocok untuk diterapkan, karena tidak hanya membantu siswa berbicara, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa

⁹¹ A Sukmawati, "Implementasi Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 3 No. 1 (2023): hlm. 21.

untuk berpartisipasi secara aktif⁹². Dengan penggunaan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik diharapkan bisa memahami materi suarah Al-A'diyat dengan mudah.

Pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang menerapkan model pembelajaran *talking stick*, yaitu berupa pembelajaran yang nyata karena peserta didik turut aktif dalam pembelajaran, dengan menggunakan tongkat untuk melakukan model pembelajaran *talking stick* dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Pada proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas V B yang menerapkan model pembelajaran *talking stick*, peneliti secara langsung terlibat aktif bersama peserta didik untuk melakukan pembelajaran. Keaktifan, antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* akan membuat pembelajaran dengan pengalaman baru sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan materi pembelajaran akan lebih mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik.

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran berkaitan dengan pendapat, Sanaky menyatakan bahwa aturan yang jelas mengenai penggunaan model pembelajaran *talking stick* penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Siswa perlu memahami kapan dan bagaimana mereka bisa berbicara⁹³. Adapun dokumentasi penggunaan model pembelajaran *talking stick* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

⁹² MA Sultan, Y Yulia, and NMA Abd Kadir, "Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Question Box," *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 6 No. 1 (2022): hlm. 513.

⁹³ Sanaky H, *Metode Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 30.

Gambar 4.4 Kegiatan Pembelajaran *Talking Stick*



Rincian kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam setiap pertemuan yaitu Pembelajaran dimulai dengan salam dan doa bersama. Guru kemudian menyapa dengan menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran, kerapian, posisi, dan tempat duduk yang benar. Mereka kemudian berkonsentrasi pada materi pokok dengan bertanya, seperti yang dilakukan di buku siswa, dan meminta siswa untuk mendengarkan tujuan pembelajaran.

Guru melanjutkan tahapan pada kegiatan pembelajaran peserta didik diarahkan oleh guru untuk mengamati gambar yang telah disiapkan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik bisa mengamati dan mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya guru memberikan umpan balik atau pertanyaan pemantik agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan guru juga memberi kesempatan peserta didik untuk memberikan pertanyaan terhadap gambar yang telah diamati dan kemudian dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan secara bersama-sama, hal ini dilakukan agar peserta didik turut aktif dalam pembelajaran. Guru memberikan penjelasan terhadap materi yang akan dipelajari sambil melakukan diskusi bersama peserta didik yang lain agar peserta didik tetap fokus terhadap pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak peserta didik melakukan permainan *talking stick* yang bertujuan untuk membantu peserta

didik agar mudah memahami pembelajaran. Peserta didik diarahkan oleh guru untuk melakukan permainan dan setelah selesai peserta didik melakukan evaluasi atau pemberian pernyataan benar dan salah dalam permainan. Dalam permainan *talking stick* ini peserta dituntut untuk mengikuti pembelajaran dan menyimak pembelajaran karena jika peserta didik tidak menyimak dalam pembelajaran peserta didik tidak akan bisa menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya.

Tahap terakhir dari proses pembelajaran ini, guru dan siswa menyimpulkan pelajaran secara bersama-sama dan memberikan latihan soal yang telah disiapkan oleh guru. Setelah pertemuan, guru mengingatkan siswa untuk terus mempelajari materi di rumah. Guru juga menyampaikan materi tambahan yang dapat dipelajari siswa di rumah. Setelah itu, guru menutup pelajaran dengan bersama-sama.

Hasil belajar akhir peserta didik dapat diketahui dengan menggunakan soal *posttest* yang merujuk pada capaian domain kognitif. Pengetahuan kognitif yang diukur pada siswa kelas V dengan kisaran umur 12 tahun berada pada ranah C1-C5 yaitu pengetahuan dan penilaian pada taksonomi Bloom. *Posttest* kelas V A dilaksanakan tanggal 26 september 2024 pada jam pelajaran 07.30- 10.30 Adapun dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas V A(eksperimen II) terdapat pada lampiran 17 halaman 158.

Hasil analisis deskriptif kelas eksperimen II pada tabel ... diketahui nilai rata-rata *pretest* pada kelas V A yang menggunakan model pembelajaran *talking stick* adalah 67,50 yang menunjukkan tidak ada peserta didik yang memiliki nilai tuntas (≥ 75). Sedangkan analisis deskriptif nilai *posttest* menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 85,54 yang menunjukkan seluruh siswa yang memiliki nilai tuntas (≥ 75) dan termasuk dalam kategori baik.

Model pembelajaran *Talking Stick*, yang menekankan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan tongkat berbicara, dapat meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits dengan cara mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam

proses pembelajaran⁹⁴. Model pembelajaran Talking Stick, yang menekankan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan tongkat bicara, dapat meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits dengan cara mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi dan pemahaman materi secara mendalam. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan pengalaman langsung dapat memperkuat pemahaman konsep dan pengetahuan siswa. Pendekatan konstruktivisme dapat digunakan untuk menjelaskan model pembelajaran talking stick terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar⁹⁵. penerapan model pembelajaran talking stick terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme. Teori ini berpendapat bahwa siswa belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka. Model pembelajaran talking stick, yang melibatkan siswa untuk berbicara dan bertukar ide, mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme dengan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama⁹⁶.

Kesimpulan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen II yaitu terlihat pada antusias dan semangat siswa dalam belajar ketika menggunakan model pembelajaran *talking stick*. Seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick*, namun beberapa peserta didik saat mendapat tongkat masih ada menjawab pertanyaan yang kurang tepat. Namun hasil *posttest* menunjukkan semua siswa pada kelas V B (eksperimen2) memiliki nilai yang tuntas yaitu sesuai KKM.

3. Perbandingan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas V dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *Talking Stick*

⁹⁴ C. Bonwell and A. Eison, "Active Learning: Creating Excitement in the Classroom" Oleh Charles C. Bonwell Dan James A. Eison.

⁹⁵ Slavin and E, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*.

⁹⁶ Bruce W. Tuckman, *Educational Psychology* (E-Book: Wadsworth Cengage Learning, 2011), 651.

Hasil analisis deskriptif, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran *talking stick* dengan selisih 11,31. Kemudian berdasarkan tabel distribusi frekuensi menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen I lebih banyak mendapatkan nilai yang tinggi dibandingkan kelas eksperimen II, pada kelas eksperimen II walaupun mendapatkan nilai posttest yang tuntas namun tidak setinggi nilai di kelas eksperimen I.

Kegiatan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen I dan II memiliki selisih yaitu 1,2 dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tidak tuntas. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen I yaitu dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tuntas. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen I dan II mempunyai selisih 11,31 dengan persentase ketuntasan seluruh siswa dalam kategori tuntas. Adapun hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen I adalah 68,52 dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen I 96,85. Dan nilai *pretest* pada eksperimen II 67,5 dan nilai *posttest* pada eksperimen II 85,54.

Uji yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji wilcoxon dan uji mann whitney. Untuk uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai Sig. pada *pretest* kelas eksperimen I adalah $0,034 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dalam penelitian eksperimen I berdistribusi normal. Sedangkan nilai Sig. pada *posttest* kelas eksperimen I $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai Sig pada *pretest* kelas eksperimen II adalah 0,052 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dalam eksperimen II berdistribusi normal. nilai Sig. pada *posttest* kelas eksperimen II $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal. Sedangkan uji wilcoxon nilai Asymp. Sig (2-tailed) pada eksperimen I bernilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Sedangkan Asymp. Sig (2-tailed) pada eksperimen II

bernilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Artinya ada perbedaan antara hasil belajar teams games tournament dan talking stick untuk pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament dan talking stick terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Dan uji mann whitney Asymp Sig. (2-tailde) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan kelas *teams games tournament* dan *talking stick*. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa "ada pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament dan talking stick terhadap hasil belajar.

Tabel 4.14 Perbandingan Proses dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Perbandingan	Eksperimen I	Eksperimen II
Proses Pembelajaran Kelas V A Dan Kelas V B	Peserta didik lebih tertarik dan antusias menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> , karena peserta didik tertarik dengan model yang dibawakan dan peserta didik senang jika pembelajaran dengan teman sejawat, karena didalam model pembelajaran ini peserta didik berkelompok, bekerjasama dalam menjawab soal yang telah disiapkan. Peserta didik juga senang jika pembelajaran itu berbentuk kompetetisi maka peserta didik akan berusaha untuk memenangkan kompetisi.	Peserta didik tertarik dengan model pembelajaran yang dibawakan. Permainan ini mengajak peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran. Tetapi dalam permainan ini bersifat individu hal ini yang menyebabkan peserta didik sering merasa malu saat mendapat giliran menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini menjadi salah satu penyebab kesulitan peserta didik memahami materi yang diberikan.
Hasil Belajar	96,85	85,54

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* sama-sama efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Namun berdasarkan fakta saat penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* pada materi Surah Al-'Adiyat kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banjar. Diketahui bahwa terdapat kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran *talking stick* yaitu peserta didik dikelas V sering merasa malu jika mendapat giliran menjawab pertanyaan yang diberikan, peserta didik juga kurang bersemangat karena model pembelajaran ini bersifat individu. Peserta didik kelas V lebih suka pembelajaran secara berkelompok dengan teman daripada pembelajaran yang secara sendiri. Sedangkan dalam model pembelajaran *teams games tournament* peserta didik sangat antusias didalam pembelajaran peserta didik juga senang jika belajar dengan teman, mereka sangat suka dalam pembelajaran secara berkelompok. Peserta didik senang jika belajar dengan berkompetensi peserta didik akan berusaha memenangkan dalam permainan yang diberikan dan itu akan memudahkan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *teams games tournament* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran materi Al-Qur'an Hadits materi surah Al-'Adiyat kelas V Madrasah Ibtidaiyah negeri 9 Banjar. Dan model pembelajaran *talking stick* juga sesuai untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits, tetapi berdasarkan nilai hasil belajar Al-Qur'an Hadits pembelajaran *teams games tournament* lebih tinggi daripada *talking stick*.