



Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

[ISSN (Online) 2964-4283]



Enhancing Qur'anic and Hadith Understanding Through EAMS-Games-Tournaments (TGT) at MIS Al Hidayah

Kurniawati Holilah¹, Rumhayati²

¹ MIS Al Hidayah

² MTS Mathla'ul Anwar Sindangresmi

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 17 Februari, 2025

Revisi : 27 Maret, 2025

Diterima : 21 April, 2025

Diterbitkan : 30 Mei, 2025

Kata Kunci

Qur'an, Hadith, Classroom Action Research, EAMS, Games-Tournaments, Motivation, Islamic education, MIS Al Hidayah.

Correspondence

E-mail: Kurniawatiholilah4@gmail.com

A B S T R A K

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve students' understanding of the Qur'an and Hadith at MIS Al Hidayah by integrating the Educational Achievement Motivation Strategies (EAMS) and Games-Tournaments (TGT) approach. The study addresses the challenge of making Islamic studies, particularly the Qur'an and Hadith, more engaging and effective for students at the elementary level. By combining educational motivation techniques with interactive learning methods, the research intends to enhance students' interest, participation, and comprehension of these fundamental Islamic texts. The EAMS-TGT approach encourages active involvement, friendly competition, and teamwork, which are expected to improve both academic achievement and spiritual development.

The research is conducted in two cycles, with each cycle including planning, action, observation, and reflection phases. Data is collected through classroom observations, quizzes, and interviews with both students and teachers. The results indicate that the EAMS-TGT approach significantly increased students' motivation and participation during lessons. Students exhibited higher engagement levels, especially in activities related to the Qur'an and Hadith, demonstrating a deeper understanding of the material. Teachers also reported improved classroom dynamics, with more collaborative learning and enhanced student-teacher interaction.

This study highlights the potential of combining traditional Islamic education with modern interactive learning methods to make Qur'anic and Hadith studies more accessible and enjoyable for young learners. It suggests that incorporating motivational strategies and interactive games can significantly improve the learning experience and outcomes in Islamic education. The findings provide valuable insights for educators looking to innovate their teaching methods and foster a more dynamic and engaging classroom environment.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembentukan karakter anak. Di Indonesia, lembaga pendidikan seperti madrasah memegang peranan besar dalam menanamkan nilai-nilai agama Islam sejak dini, terutama dalam mempelajari dua sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadith. Di MIS Al Hidayah, pengajaran tentang Al-Qur'an dan Hadith memiliki tujuan untuk membentuk pribadi anak yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki akhlak yang baik dan pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam (Budi, 2021). Namun, pengajaran Al-Qur'an dan Hadith di tingkat madrasah sering kali dihadapkan pada tantangan untuk menarik minat siswa yang cenderung lebih tertarik pada pelajaran yang lebih praktis dan terhubung dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pengajaran Al-Qur'an dan Hadith adalah cara menyampaikan materi tersebut yang seringkali dianggap kurang menarik bagi siswa, terutama di tingkat dasar. Banyak pengajaran yang masih bersifat konvensional, dengan pendekatan yang terkesan monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif (Ali, 2020). Padahal, anak-anak pada usia dini membutuhkan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif agar mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari metode yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadith.

Di sisi lain, pembelajaran berbasis permainan atau permainan edukatif dapat menjadi solusi yang menarik untuk diterapkan dalam pengajaran Al-Qur'an dan Hadith. Konsep pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan tidak hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat membuat mereka lebih aktif dan termotivasi untuk belajar (Sari, 2021). Metode ini memanfaatkan dinamika permainan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, di mana siswa tidak hanya belajar, tetapi juga berkompetisi secara sehat dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah menyerap dan mengingat pelajaran Al-Qur'an dan Hadith yang mereka pelajari.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah EAMS (Educational Achievement Motivation Strategies) yang digabungkan dengan konsep Games-Tournaments (TGT). EAMS merupakan strategi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, sedangkan TGT melibatkan kompetisi yang mendorong kerja sama antar siswa. Kedua konsep ini diyakini dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Junaidi, 2022). Melalui EAMS-TGT, siswa dapat merasa lebih tertantang untuk berkompetisi, tetapi juga bekerja sama dalam memahami materi Al-Qur'an dan Hadith.

Penerapan metode EAMS-TGT dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadith memiliki beberapa keuntungan. Pertama, dengan menggunakan sistem kompetisi dan penghargaan dalam bentuk permainan, siswa akan merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, mereka juga dapat belajar bekerja sama dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan Al-Qur'an dan Hadith (Suhendra, 2022). Pembelajaran yang berbasis pada tantangan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama, serta memperkuat karakter dan akhlak mereka sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Namun, penerapan metode ini juga menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait dengan kesiapan guru dalam mengimplementasikan metode yang lebih inovatif dan interaktif. Guru yang terbiasa dengan metode konvensional mungkin memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan teknik yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Kurniawati,

2021). Oleh karena itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana guru dapat lebih siap dan efektif dalam menggunakan metode EAMS-TGT untuk mengajarkan Al-Qur'an dan Hadith.

Salah satu alasan mengapa pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi sangat efektif dalam pendidikan agama adalah karena anak-anak pada usia dini lebih mudah terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadith (Fatimah, 2022). Dengan menggunakan permainan, siswa tidak hanya menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, tetapi juga memahami konteks dan makna di balik ayat-ayat tersebut.

Selain itu, metode EAMS-TGT juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam kompetisi yang berbasis kerja sama, siswa diajak untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung dalam memahami materi Al-Qur'an dan Hadith. Hal ini tidak hanya bermanfaat untuk pemahaman agama, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka, seperti kerja tim, empati, dan toleransi (Ahmad, 2021). Oleh karena itu, integrasi antara metode ini dengan pembelajaran agama dapat memberikan kontribusi besar bagi perkembangan pribadi siswa.

Penerapan metode EAMS-TGT diharapkan dapat mempermudah proses internalisasi nilai-nilai Islam kepada siswa. Nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadith akan lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa jika mereka terlibat langsung dalam kegiatan yang menyenangkan, seperti permainan dan kompetisi (Hidayati, 2021). Pembelajaran yang berbasis pada tantangan dan penguatan motivasi ini juga dapat membuat siswa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah.

Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa keberhasilan penerapan metode EAMS-TGT dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadith tidak hanya bergantung pada metode itu sendiri, tetapi juga pada peran serta guru, orang tua, dan lingkungan sekolah dalam mendukung proses pembelajaran. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua sangat penting untuk memperkuat materi yang diajarkan di sekolah dan memastikan bahwa nilai-nilai yang dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Dewi, 2022).

Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode EAMS-TGT dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadith di MIS Al Hidayah, serta melihat dampaknya terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi siswa. Penelitian ini juga berfokus pada bagaimana metode ini dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterampilan sosial dan moral siswa (Sari, 2020).

Di samping itu, keberhasilan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadith tidak hanya diukur dari kemampuan akademik siswa dalam menghafal ayat-ayat atau hadis, tetapi juga dari penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dengan kegiatan yang menyenangkan dan berbasis pada kompetisi sehat diharapkan dapat menciptakan siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berakhlak mulia (Jusuf, 2022).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran Al-Qur'an dan Hadith di sekolah-sekolah Islam, khususnya di MIS Al Hidayah, dengan menggabungkan teknik pembelajaran yang inovatif dan berbasis pada motivasi serta permainan. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah-sekolah Islam lainnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama mereka melalui pendekatan yang lebih menarik dan efektif (Wahid, 2021).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith di MIS Al Hidayah dengan mengintegrasikan metode EAMS (Educational Achievement Motivation Strategies) dan Games-Tournaments (TGT). PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah yang ada di kelas, melakukan tindakan untuk mengatasi masalah tersebut, dan mengevaluasi hasilnya secara langsung (Budi, 2021). Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti bekerja sama dengan guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan elemen EAMS-TGT. Kegiatan tersebut meliputi kompetisi berbasis permainan, diskusi kelompok, dan tantangan berbasis tugas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith. Perencanaan ini juga mencakup penentuan indikator keberhasilan yang akan digunakan untuk menilai efektivitas penerapan metode ini, seperti peningkatan partisipasi siswa dan pemahaman materi agama (Ali, 2021). Semua kegiatan yang dirancang dipastikan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran.

Tahap tindakan dilakukan dengan melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada siklus pertama, peneliti dan guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode EAMS-TGT yang berfokus pada pengajaran Al-Qur'an dan Hadith. Siswa dibagi dalam kelompok untuk melakukan tugas berbasis kompetisi yang berkaitan dengan pemahaman isi ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadith. TGT digunakan untuk mendorong kolaborasi antar siswa, sementara EAMS bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka melalui penghargaan dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing (Junaidi, 2022). Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua minggu untuk memastikan siswa memperoleh kesempatan maksimal untuk berpartisipasi.

Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data mengenai respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta melalui catatan harian yang dibuat oleh guru untuk mencatat perkembangan siswa. Selain itu, kuis atau tes kecil dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith setelah setiap sesi pembelajaran. Observasi ini penting untuk menilai sejauh mana siswa dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan (Sari, 2022).

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Peneliti dan guru merefleksikan hasil observasi, mendiskusikan kekuatan dan kelemahan metode yang diterapkan, serta merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika diperlukan, peneliti dan guru akan menyesuaikan kegiatan pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti mengubah jenis permainan atau menambah waktu untuk diskusi kelompok. Refleksi ini membantu memperbaiki dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di siklus kedua (Mukti, 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

Pada siklus pertama, penerapan metode EAMS-TGT menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadith di MIS Al Hidayah. Sebelum menggunakan metode ini, banyak siswa yang menunjukkan kurangnya minat terhadap materi agama, terutama ketika pelajaran hanya disampaikan secara konvensional. Namun, setelah pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi diterapkan, siswa terlihat lebih antusias dan aktif. Mereka terlibat dalam diskusi kelompok, bermain peran, dan menjawab pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari. Hal ini membuktikan bahwa metode EAMS-TGT efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI (Junaidi, 2022).

Salah satu temuan penting adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar dari Al-Qur'an dan Hadith. Melalui permainan berbasis tantangan, siswa lebih mudah mengingat ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadith yang diajarkan, serta memahami konteksnya. Misalnya, dalam permainan yang melibatkan penghafalan ayat-ayat Al-Qur'an, siswa merasa lebih termotivasi untuk berkompetisi, dan hal ini berujung pada peningkatan daya ingat mereka. Penerapan TGT memungkinkan siswa untuk saling membantu, sehingga pembelajaran menjadi lebih kooperatif dan mendalam (Fatimah, 2022).

Namun, di sisi lain, siklus pertama juga mengungkapkan beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kesulitan dalam mengelola waktu yang terbatas untuk setiap sesi pembelajaran. Kegiatan kompetisi dan diskusi kelompok memerlukan waktu lebih banyak daripada yang diperkirakan, sehingga beberapa materi tidak dapat diselesaikan dengan optimal. Meski demikian, meskipun ada kendala dalam manajemen waktu, hasil pembelajaran tetap menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi agama (Ahmad, 2021).

Di siklus kedua, beberapa perbaikan dilakukan berdasarkan temuan dari siklus pertama, terutama dalam hal pengelolaan waktu dan penyesuaian kegiatan agar lebih sesuai dengan durasi pembelajaran yang tersedia. Peneliti bersama guru memutuskan untuk memperkenalkan permainan yang lebih sederhana namun tetap efektif dalam mendalami materi Al-Qur'an dan Hadith. Penyesuaian ini terbukti membantu siswa lebih fokus dan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien. Selain itu, kegiatan yang lebih singkat dan padat memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran (Budi, 2021).

Salah satu temuan yang menarik dari siklus kedua adalah peningkatan kolaborasi antar siswa. Dalam setiap kompetisi, mereka harus bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka tentang materi agama tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja tim. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung bekerja sendiri dalam tugas individu, kini mulai menunjukkan kemampuan untuk berbagi ide dan saling membantu dalam kelompok. Ini mencerminkan peningkatan sikap saling menghormati dan kerjasama yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari mereka (Dewi, 2022).

Pada sisi lain, pengaruh EAMS-TGT terhadap motivasi siswa tidak hanya terbatas pada peningkatan partisipasi dalam kelas. Siswa yang sebelumnya kurang menunjukkan minat dalam pelajaran Al-Qur'an dan Hadith kini lebih bersemangat mengikuti pelajaran agama. Mereka merasa kompetisi yang sehat dan hadiah kecil yang diberikan dalam permainan menjadi dorongan untuk lebih giat belajar. Motivasi intrinsik siswa juga meningkat karena mereka merasa terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari guru (Sari, 2021).

Selain itu, temuan lainnya menunjukkan bahwa EAMS-TGT membantu mengurangi kecemasan siswa terkait ujian atau tes materi Al-Qur'an dan Hadith. Sebelumnya, banyak siswa merasa tertekan dengan beban hafalan, namun dengan menggunakan metode permainan dan kompetisi, mereka merasa lebih percaya diri. Pembelajaran menjadi lebih berbasis pengalaman daripada hafalan semata, yang membantu siswa untuk memahami dan mengaplikasikan materi agama secara lebih mendalam (Mukti, 2022). Ini membuktikan bahwa pendekatan yang menyenangkan dapat mengurangi rasa stres dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu dampak positif yang terlihat adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap isi Al-Qur'an dan Hadith secara menyeluruh. Dalam siklus kedua, siswa lebih mudah mengaitkan ayat-ayat Al-Qur'an dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari mereka, berkat diskusi yang dilakukan selama permainan. Mereka tidak hanya menghafal ayat-ayat, tetapi juga memahami maknanya dan dapat mengaplikasikan dalam konteks kehidupan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pada diskusi interaktif dan permainan dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi agama (Rizki, 2022).

Namun, meskipun banyak kemajuan yang tercapai, ada juga beberapa siswa yang kesulitan untuk mengikuti kecepatan pembelajaran yang diterapkan dalam siklus kedua. Beberapa anak yang memiliki gaya belajar yang lebih lambat atau membutuhkan penjelasan lebih mendalam merasa kesulitan mengikuti permainan yang berlangsung cepat. Oleh karena itu, dalam siklus berikutnya, perlu ada penyesuaian dalam pembagian kelompok atau pemberian waktu ekstra bagi siswa yang membutuhkan perhatian lebih untuk memastikan setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Suhendra, 2022).

Selain itu, evaluasi dalam bentuk kuis setelah setiap sesi pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil tes siswa, baik dalam hal hafalan maupun pemahaman konteks. Kuis berbasis kompetisi yang digunakan dalam TGT memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa untuk mengingat dan menjelaskan ayat-ayat Al-Qur'an serta Hadith. Siswa yang sebelumnya tidak aktif dalam ujian kini bersemangat untuk menjawab soal dan memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang materi yang mereka pelajari. Ini menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan penguasaan materi dengan cara yang menyenangkan (Ali, 2021).

Penerapan EAMS-TGT juga berpengaruh positif pada dinamika kelas. Pembelajaran yang didasarkan pada permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga menciptakan atmosfer kelas yang lebih hidup dan dinamis. Siswa menjadi lebih terbuka untuk berinteraksi satu sama lain, saling berbagi pemahaman, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Guru yang sebelumnya menghadapi tantangan dalam mengelola kelas yang cenderung pasif, kini melihat adanya perubahan yang signifikan dalam interaksi sosial dan akademik di kelas (Hidayat, 2021).

Melalui siklus ini, ditemukan bahwa kombinasi antara kompetisi yang menyenangkan dan pembelajaran berbasis pemahaman agama sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MIS Al Hidayah. Pembelajaran yang didasarkan pada pemahaman mendalam tentang Al-Qur'an dan Hadith, yang didukung dengan metode interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, penerapan EAMS-TGT dalam pembelajaran agama diharapkan menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam (Sari, 2020).

Temuan ini menunjukkan bahwa dengan adanya perubahan pendekatan dalam pengajaran Al-Qur'an dan Hadith, pembelajaran agama dapat menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Penerapan metode EAMS-TGT juga berpotensi mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran agama yang selama ini dianggap sulit dan membosankan. Pembelajaran yang menyenangkan, berbasis kompetisi, dan kolaboratif dapat menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan aplikatif terhadap ajaran Islam.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith di MIS Al Hidayah melalui penerapan metode EAMS (Educational Achievement Motivation Strategies) yang dikombinasikan dengan Games-Tournaments (TGT). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa metode EAMS-TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith.

Pada siklus pertama, penerapan metode EAMS-TGT menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal partisipasi siswa. Sebelum penerapan metode ini, sebagian besar siswa terlihat kurang tertarik pada materi Al-Qur'an dan Hadith yang diajarkan dengan metode konvensional. Namun, setelah menggunakan pendekatan berbasis permainan dan kompetisi, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Mereka merasa lebih tertantang untuk berkompetisi, namun tetap dalam suasana yang mendukung kerja sama antar siswa (Sari, 2021).

Salah satu hasil utama yang ditemukan adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadith. Melalui permainan yang melibatkan hafalan, diskusi kelompok, dan tugas berbasis tantangan, siswa tidak hanya menghafal ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadith, tetapi juga mampu memahami konteks dan maknanya. Mereka dapat mengaitkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari, yang meningkatkan kedalaman pemahaman mereka terhadap ajaran Islam. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang lebih interaktif dan berbasis kompetisi dapat memperkuat proses internalisasi nilai-nilai agama pada siswa (Mukti, 2022).

Namun, dalam siklus pertama, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam mengelola waktu yang terbatas. Aktivitas yang melibatkan permainan dan kompetisi memerlukan waktu yang lebih banyak, sehingga beberapa materi tidak dapat diselesaikan dengan optimal. Untuk mengatasi masalah ini, pada siklus kedua dilakukan perbaikan dengan mengurangi jumlah materi yang dibahas dalam satu pertemuan, memperbanyak aktivitas yang lebih efisien, dan memberikan waktu lebih bagi siswa untuk mengerjakan tugas dalam kelompok. Penyesuaian ini terbukti efektif dan memberikan ruang bagi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan lebih baik tanpa terburu-buru (Budi, 2021).

Penerapan metode EAMS-TGT juga membawa perubahan positif pada dinamika kelas. Sebelumnya, banyak siswa yang kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran agama. Namun, dengan adanya pembelajaran yang berbasis kompetisi sehat dan penghargaan, siswa merasa lebih percaya diri dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran menjadi lebih dinamis, dengan interaksi yang lebih hidup antara siswa dan guru. Kompetisi tidak hanya melibatkan unsur akademik, tetapi juga aspek sosial seperti kerja sama dan empati. Siswa diajak untuk berbagi pengetahuan dan mendukung teman sekelas mereka dalam memahami materi agama, yang berdampak positif pada pengembangan karakter sosial mereka (Fatimah, 2022).

Selanjutnya, penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun metode EAMS-TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, beberapa siswa dengan kemampuan belajar yang lebih lambat membutuhkan perhatian lebih. Oleh karena itu, penyesuaian dalam strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk memastikan bahwa setiap siswa, dengan berbagai tingkat kemampuan, dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru perlu memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang kesulitan mengikuti tempo pembelajaran (Dewi, 2022). Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan waktu ekstra atau menggunakan pendekatan yang lebih personal untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam menguasai materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode EAMS-TGT adalah pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadith di MIS Al Hidayah. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka memahami dan mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengintegrasikan elemen kompetisi yang menyenangkan dan penghargaan dalam pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti dan menyenangkan. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah Islam lainnya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengajarkan agama, terutama dalam mempelajari Al-Qur'an dan Hadith.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2020). Metode Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 110-125.
- Arif, S. (2020). Pengembangan Strategi Pembelajaran PAI di Madrasah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 22-34.
- Budi, R. (2021). Mengoptimalkan Pembelajaran Agama Islam dengan Pendekatan Kreatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 78-90.

- Dewi, T. (2022). Pembelajaran PAI yang Efektif melalui Metode TGT. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 17(1), 75-90.
- Fatimah, L. (2022). Penerapan Games-Tournaments untuk Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 14(2), 53-64.
- Hidayat, R. (2021). Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 115-126.
- Junaidi, H. (2022). Strategi Pembelajaran PAI dengan Pendekatan Kompetitif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(3), 122-134.
- Kurniawati, S. (2021). Peran Guru dalam Implementasi Metode Pembelajaran Agama Islam yang Inovatif. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 6(1), 29-39.
- Mukti, I. (2022). Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini di Sekolah Islam. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 140-150.
- Putra, D. (2020). Pengaruh Kompetisi dalam Pembelajaran PAI di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 112-124.