

Accepted: Januari 2026	Revised: Februari 2026	Published: Maret 2026
----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN COUPLE CARD BERBASIS TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)

Ratri Maulidaturrahma

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: ratrimaulida238@gmail.com

Khoiruzzaim Kurniawan

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: khoiruzzaimkurniawan@gmail.com

Abu Zaeni

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: abuzaeni@gmail.com

Muhammad Soni Amrulloh

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: amrullahnatanegara@gmail.com

Mega Dwi Susanti

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: megadwisusanti@gmail.com

Abstract

lecture methods, which make students less active and hinder their understanding of Qur'anic recitation rules. This condition indicates the need for innovative, interactive, and enjoyable learning media to increase students' motivation and engagement. Therefore, this study aims to: (1) develop a Couple Card learning medium based on the Teams Games Tournament (TGT) model for tajwid learning, and (2) determine its feasibility and effectiveness in improving students' understanding of nun sukun and tanwin recitation rules. This research employed a Research and Development (R&D) design using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were fourth-grade students of SDI Sabilil Huda Bukaan Kediri in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, and learning achievement tests (pretest and posttest). Data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that the Couple Card learning medium based on the TGT model was categorized as highly feasible, with validation scores from material experts (91%), media experts (89%), and instructional design experts (92%), resulting in an overall average of 90.6%. Effectiveness tests revealed an improvement in students' average scores from 68.4 to 86.8, with a gain of 27%, indicating an effective category. Furthermore, both

students and teachers responded positively to the media with an average percentage of 92%. It can be concluded that the Couple Card learning medium based on TGT effectively improves students' understanding of tajwid while fostering a fun, collaborative, and competitive learning atmosphere.

Keywords: *Learning Media, Couple Card, Teams Games Tournament (TGT), Tajwid, R&D, ADDIE*

Abstrak

Metode ceramah yang digunakan membuat siswa kurang aktif dan menghambat pemahaman mereka terhadap kaidah bacaan Al-Qur'an. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran Couple Card berbasis model Teams Games Tournament (TGT) untuk pembelajaran tajwid, dan (2) mengetahui kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDI Sabilil Huda Bukaan Kediri pada tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest). Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Couple Card berbasis model TGT termasuk dalam kategori sangat layak, dengan skor validasi dari ahli materi (91%), ahli media (89%), dan ahli desain pembelajaran (92%), sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 90,6%. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 68,4 menjadi 86,8, dengan peningkatan (gain) sebesar 27% yang termasuk dalam kategori efektif. Selain itu, siswa dan guru memberikan respons positif terhadap media dengan persentase rata-rata sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Couple Card berbasis TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tajwid sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Couple Card, Teams Games Tournament (TGT), Tajwid, R&D, ADDIE

Pendahuluan

Peran media pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak lagi sekadar sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi komponen strategis yang berfungsi mentransformasikan konten pembelajaran menjadi pengalaman bermakna dan interaktif bagi peserta didik. Media pembelajaran mampu mengatasi metode konvensional yang cenderung verbalistik dengan menjadikan konsep abstrak lebih konkret, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa (Mulyasa, 2018). Di era perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Kemp & Dayton, 2002).

Salah satu permasalahan yang dihadapi sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa akibat kurangnya variasi media pembelajaran (Observasi Awal, 2024). Metode konvensional seperti ceramah masih mendominasi, sementara media interaktif belum dimanfaatkan secara optimal (Ramli, 2019). Padahal, pemahaman tajwid merupakan hal mendasar dalam membaca Al-Qur'an dengan

benar, sebagaimana perintah Allah untuk membaca dengan tartil (QS. Al-Muzzammil: 4) (QS. Al-Muzzammil: 4).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Couple Card* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran (Mustari, 2021). Namun, sebagian besar penelitian hanya menggabungkan media tersebut dengan model *Make a Match* atau pembelajaran estafet, dan belum banyak yang mengintegrasikannya dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran tajwid di tingkat madrasah ibtidaiyah (Millatina, 2022). Hal ini menimbulkan kesenjangan penelitian, yaitu belum adanya kajian yang secara spesifik mengembangkan media *Couple Card* berbasis model TGT untuk pembelajaran tajwid khususnya materi nun sukun dan tanwin.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran *Couple Card* berbasis model TGT, yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kolaborasi kelompok untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap hukum tajwid, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi (Syauqi, 2020).

Usaha-usaha sebelumnya dalam meningkatkan pembelajaran tajwid umumnya berfokus pada penggunaan metode ceramah, audio visual, atau permainan sederhana, namun belum mampu menghadirkan integrasi aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa secara optimal (Munadi, 2017). Kelemahan tersebut menjadi dasar perlunya pendekatan baru yang tidak hanya menekankan pada hasil belajar, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna dan kolaboratif. Penelitian ini mengajukan argumen bahwa integrasi media *Couple Card* dengan model TGT merupakan strategi efektif dalam menciptakan lingkungan belajar kompetitif yang tetap kolaboratif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap hukum bacaan Al-Qur'an secara menyenangkan (Slavin, 2015).

Lokasi penelitian dipilih di SDI Sabilil Huda Bukaan, Kediri, karena berdasarkan observasi awal, sekolah ini memiliki potensi untuk mengembangkan inovasi pembelajaran namun belum memanfaatkan media interaktif secara optimal dalam pembelajaran tajwid (Wawancara Guru Al-Qur'an Hadis, 2024). Melalui pengembangan media *Couple Card* berbasis TGT ini, diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Couple Card* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tajwid, khususnya pada materi nun sukun dan tanwin. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena bersifat sistematis, fleksibel, dan mampu menjelaskan seluruh tahapan pengembangan media mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas (Sugiyono, 2019). Model ini dianggap relevan untuk menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur dan dapat diuji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Molenda & Reiser, 2003).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata

mengenai kondisi awal pembelajaran tajwid serta tingkat partisipasi siswa di kelas (Miles & Huberman, 2014). Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis guna memperoleh informasi mendalam tentang kebutuhan media pembelajaran dan kendala yang dihadapi selama proses belajar mengajar (Wawancara Guru Al-Qur'an Hadis, 2024). Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta siswa untuk menilai validitas, kepraktisan, dan tanggapan terhadap media yang dikembangkan (Riduwan, 2016). Sementara itu, tes digunakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tajwid setelah menggunakan media *Couple Card* berbasis TGT (Mustari, 2021).

Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari hasil observasi, wawancara, pengisian angket, serta hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDI Sabilil Huda Bukaan Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 (Data Primer, 2024). Data primer juga melibatkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Adapun data sekunder berasal dari dokumen pendukung seperti silabus, buku teks Al-Qur'an Hadis, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran *Couple Card* dan model TGT (Syauqi, 2020).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, dan tanggapan ahli terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Bogdan & Biklen, 2011). Data kuantitatif berupa hasil validasi produk, hasil angket respon siswa, serta nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang dianalisis untuk mengukur tingkat efektivitas media *Couple Card* berbasis TGT terhadap peningkatan pemahaman tajwid (Arikunto, 2014).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui langkah-langkah reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman (Miles & Huberman, 2014). Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli, serta uji efektivitas dengan menghitung *gain score* dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa (Riduwan, 2013). Kriteria efektivitas produk ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar dan respon positif siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Dengan demikian, analisis yang dilakukan tidak hanya menggambarkan sejauh mana media *Couple Card* berbasis TGT layak digunakan, tetapi juga sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran tajwid di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1 Media Pembelajaran *Couple Card*

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Couple Card* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tajwid; dan (2) mengukur tingkat efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap hukum bacaan nun sukun dan tanwin pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas IV SDI Sabilil Huda Bukaan Kediri.

Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis diperoleh hasil observasi bahwa pembelajaran tajwid cenderung monoton dan belum menggunakan media interaktif, sehingga motivasi belajar siswa rendah. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan membaca secara bergantian tanpa variasi media. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif.

Tahap desain menghasilkan rancangan media *Couple Card* yang berisi pasangan kartu hukum bacaan tajwid (idzhar, idgham, iqlab, dan ikhfa) dengan gambar dan contoh ayat dari Al-Qur'an. Desain permainan diintegrasikan dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* yang melibatkan kegiatan kerja kelompok, kompetisi antarkelompok, dan pemberian penghargaan. Tahap pengembangan dilakukan dengan mencetak kartu pada kertas art paper 260 gram berukuran 8x12 cm, dilengkapi buku panduan guru dan lembar penilaian permainan.

Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat layak" digunakan. Nilai rata-rata dari ketiga validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Aspek Validasi	Rata-rata Skor (%)	Kriteria
Ahli Materi	91%	Sangat Layak
Ahli Media	89%	Sangat Layak
Ahli Desain Pembelajaran	92%	Sangat Layak
Rata-rata Total	90,6%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi menunjukkan bahwa media *Couple Card* berbasis TGT memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, dan keterpakaian. Ahli materi menilai kesesuaian konten tajwid dan kebenaran hukum bacaan; ahli media menilai aspek desain visual, warna, dan keterbacaan; sedangkan ahli desain pembelajaran menilai kesesuaian media dengan langkah-langkah TGT.

Setelah validasi, media diujicobakan pada 25 siswa kelas IV SDI Sabilil Huda Bukaan Kediri. Uji coba dilakukan melalui kegiatan pembelajaran tajwid menggunakan media yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Tabel berikut menunjukkan hasil peningkatan nilai rata-rata siswa:

Tabel 2. Hasil Peningkatan Nilai Siswa

Jenis Tes	Rata-rata Nilai	Keterangan
Pretest	68,4	Sebelum menggunakan media
Posttest	86,8	Setelah menggunakan media
Peningkatan (Gain)	18,4 poin (27%)	Efektif

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 27% setelah penggunaan media *Couple Card* berbasis TGT. Uji *gain score* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang ke tinggi, yang berarti media efektif meningkatkan pemahaman tajwid. Selain itu, data kualitatif dari angket tanggapan siswa memperlihatkan bahwa 92% siswa merasa senang dan termotivasi belajar tajwid menggunakan media ini. Guru juga menyatakan bahwa media mempermudah penjelasan hukum bacaan dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan kompetitif.

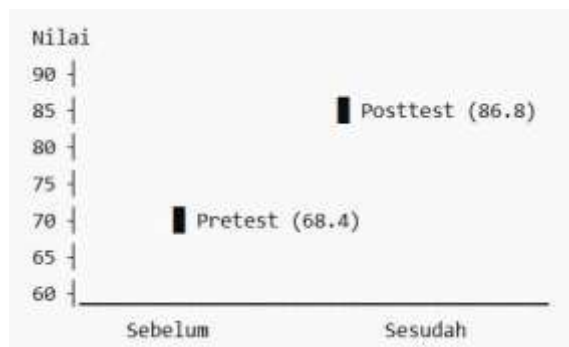
Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Couple Card* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa. Peningkatan hasil belajar dan respon positif siswa membuktikan bahwa kombinasi antara media permainan edukatif dengan model pembelajaran kooperatif dapat mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar.

Secara teoretis, hasil ini mendukung pendapat Slavin bahwa model *Teams Games Tournament* mendorong motivasi intrinsik dan menumbuhkan semangat kompetisi sehat di antara siswa (Slavin, 2015). Konsep ini juga sejalan dengan teori Munadi yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi memperkuat keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar visual dan interaktif (Munadi, 2017). Dalam konteks ini, *Couple Card* berperan sebagai alat bantu visual yang membuat hukum tajwid lebih konkret dan mudah dipahami.

Temuan penelitian ini juga menguatkan hasil penelitian Supiyati Mustari yang membuktikan bahwa media *Couple Card* mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar, karena menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan (Mustari, 2021). Begitu pula dengan penelitian Nurma Millatina yang menemukan bahwa model *Cooperative Learning* berbasis permainan meningkatkan hasil belajar SKI secara signifikan (Millatina, 2022). Namun, penelitian ini memberikan kebaruan (*novelty*) karena mengintegrasikan *Couple Card* dengan model TGT dalam konteks pembelajaran tajwid, sesuatu yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya.

Dari sisi implementasi, pendekatan TGT mendorong kolaborasi siswa dalam menemukan pasangan kartu hukum bacaan yang benar, sehingga mereka belajar secara aktif dan mandiri. Kegiatan permainan dan turnamen menumbuhkan interaksi sosial positif dan memperkuat pemahaman kognitif. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Gambar berikut menunjukkan perbandingan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Couple Card* berbasis TGT:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa

Grafik tersebut memperlihatkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah penerapan media. Hasil ini memperkuat pandangan Kemp & Dayton bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan memperkuat daya ingat siswa (Kemp & Dayton, 2002).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *Couple Card* berbasis model TGT bukan hanya layak dan menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman tajwid serta membangun motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Couple Card* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa kelas IV SDI Sabilil Huda Bukaan Kediri. Proses pengembangan dengan model ADDIE menghasilkan produk yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90,6% (kategori sangat layak), sedangkan hasil uji coba menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 68,4 menjadi 86,8, dengan gain score sebesar 27% yang berada pada kategori efektif.

Selain itu, respon siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Integrasi antara *Couple Card* dan model TGT terbukti mampu mengatasi keterbatasan metode ceramah yang bersifat monoton, serta menumbuhkan kerja sama dan komunikasi antar siswa dalam memahami hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Dengan demikian, media *Couple Card* berbasis TGT tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar tajwid, tetapi juga memberikan kebaruan (novelty) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2011). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods*. Boston: Allyn and Bacon.

- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (2002). *Instructional media: A system approach to teaching*. New York: Harper & Row.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. London: Sage Publications.
- Molenda, M., & Reiser, R. A. (2003). *The ADDIE model: Instructional design framework*. New Jersey: Pearson Education.
- Mulyasa, E. (2018). *Manajemen pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2017). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mustari, S. (2021). Efektivitas penggunaan media couple card terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD Inpres Bontobila Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 78–79.
- Nurma, M. (2022). Efektivitas model cooperative learning tipe couple card berbasis estafet terhadap hasil belajar SKI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 66–68.
- Ramli, M. (2019). *Media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. (2013). *Metode dan teknik menyusun tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2016). *Skala pengukuran variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syauqi, M. I. (2020). Pengembangan media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan model make a match pada mata pelajaran Aswaja. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 54–56.
- Wawancara dengan Guru Al-Qur'an Hadis SDI Sabilil Huda Buka'an Kediri. (2024). Data primer penelitian lapangan.

Journal Salimiya: Vol. 7, No.1, Maret 2026, e-ISSN; 2721-7078

Copyright rests with the authors

Copyright of *Jurnal Salimiya* is the property of *Jurnal Salimiya* and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>