

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Tentang Fiqih Islam Di Kelas V MI Progressif Bumi Sholawat

Solechudin

PAI Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Al Khoziny

Alamat e-mail : solechudin513@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan pendekatan permainan untuk membantu siswa mengembangkan tanggung jawab selama proses pembelajaran. Ini adalah penelitian yang bertujuan untuk membantu guru memancarkan sumber daya dan memancarkan bagaimana metode pembelajaran TGT berdampak pada pemahaman siswa tentang konsep fiqih Islam di kelas V MI Progressif Bumi Sholawat. Ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan strategi kontrol grup pretest-posttest. 47 siswa tergabung dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT dan uji t memiliki dampak yang signifikan, didapat bahwa nilai signifikansi < 0,05. Oleh karenanya, model TGT berpengaruh terhadap pemahaman konsep tentang fiqih islam kelas V MI Progressif.

Kata Kunci: Model Teams Games Tournament, Pemahaman Konsep, Fiqih Islam

ABSTRACT

The Teams Games Tournament (TGT) learning model uses a game approach to help students develop responsibility during the learning process. This is a study that aims to help teachers radiate resources and radiate how the TGT learning method impacts students' understanding of the concept of Islamic jurisprudence in class V MI Progressif Bumi Sholawat. This is a quantitative study that uses a pretest-posttest group control strategy. 47 students are included in the control group and the experimental group. The results of the study showed that the TGT learning method and t-test had a significant impact, it was found that the significance value < 0.05. Therefore, the TGT model has an effect on the understanding of the concept of Islamic jurisprudence in class V MI Progressif.

Key Word: Model Teams Games Tournament, Concept Understanding, Islamic Fiqh

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, yang menunjang setiap orang dalam segala aspeknya mulai dari spiritual, intelektual, kreatif, dan jasmani baik dalam ranah privat maupun publik. Pendidikan juga dapat berarti upaya seseorang untuk mencapai potensi mereka secara tenang dan rasional. Teori pendidikan menyatakan bahwa pendidikan membantu masyarakat menyadari potensi mereka dan membantu mereka menangani perubahan yang dibawa oleh pengetahuan dan teknologi (Jerry et al., 2018). Menurut apa yang disampaikan Allah Subhānahu wa Ta'ala dalam surat al-Luqman ayat 31, pendidikan sangat penting bagi orang-orang yang beriman agar mereka dapat menjadi orang yang bermoral tinggi dan tunduk kepada Allah. Pendidikan melibatkan kurikulum yang tepat, sebagian besar menggunakan kurikulum merdeka yang telah digunakan untuk pendidikan. Menurut Ryan dan Bowman (2022), program yang efektif memiliki tujuan pendidikan yang ditetapkan. Penumbuhan budi pekerti keislaman sangat diapresiasi dalam mata pemahaman konsep pendidikan fiqih Islam yang juga memberikan inspirasi bagi mahasiswa dalam belajar. Hardimansyah (2021) menyatakan bahwa beberapa program pendidikan agama telah mengubah materi mereka. Program-program ini mengajarkan hal-hal seperti Quran, Hadits, Aqidah, Fiqih, dan sejarah dan budaya Islam. Rofiq dan Mahmud (2019) menyatakan bahwa siswa di sekolah menengah diwajibkan untuk mempelajari fiqih, salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah. Madrasah, atau sekolah Islam, memiliki fondasi yang kaya dan luas. Salah satu tujuan dari studi fiqih adalah untuk mengajarkan siswa prinsip-prinsip hidup, seperti cara menjalani kehidupan yang baik (way of life). Keterampilan psikomotorik yang memungkinkan kognisi kognitif dan kinerja yang baik merupakan bagian dari konsolidasi kompetensi. Salah satu model pendidikan yang mungkin dapat diterapkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Etos kerja yang kuat lebih penting dalam paradigma ini, menurut apa yang dikatakan Shoimin Aris (dalam Rofiq dan Mahmud, 2019). TGT adalah cara sederhana untuk mengajarkan kerja tim. Selanjutnya Ulfia dan Irwandani (2019) menyatakan bahwa penelitian ini memasukkan unsur permainan dan umpan balik, tidak mempengaruhi status siswa, dan menghormati hak-hak siswa. Menurut paradigma ini, siswa harus dapat memahami konsep atau materi yang diajarkan oleh guru mereka. Sangat penting untuk memahami konsep, terutama dalam pendidikan Islam. Karamiyah dkk. (2018) menyatakan bahwa lingkungan yang semakin maju ini membuat fiqih Islam menjadi sulit untuk dipahami. Mereka menyatakan juga bahwa jika siswa tidak memahami konsep, sulit untuk melanjutkan materi yang diberikan. Disamping siswa dapat menyelesaikan masalah, mereka juga dapat mencoba menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi. Dengan mengingat fakta-fakta ini, siswa harus lebih berhati-hati saat menggunakan model instruksi pemahaman konseptual, salah satunya yaitu diterapkan model TGT. Berdasarkan hasil observasi di MI Progresif menunjukkan bahwa siswa yang berada dalam lingkungan yang buruk, perubahan waktu, dan faktor lingkungan lebih mungkin tidak memahami ilmu fiqih. Fiqih populer dan mudah dipelajari. Akibatnya, siswa gagal belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pemaparan oleh Adriana et al., 2023 (dikutip dalam Nisa Luthfiatun et al., 2024), diperlukan landasan pendidikan yang kuat untuk mendorong pemahaman dan kreativitas anak. Pendidikan ini akan berdampak besar pada interaksi sosial dan prestasi akademik siswa dalam masa yang akan datang. Terdapat penelitian terdahulu oleh Wardani dan Burhanuddin, (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih di MAN 4 Jombang” yang menjelaskan akibat penerapan metodologi pembelajaran yang kurang memadai dan tidak

efektif, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran fiqih. Akibatnya, siswa merasa cemas selama di kelas, dan informasi yang diberikan kepada mereka mungkin tidak dipahami. Hal ini serupa dengan penelitian oleh Sulaiman dan Devi, (2023) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih” menjelaskan bagaimana pemahaman siswa terhadap fiqih dipengaruhi oleh model pengajaran yang sebagian besar berfokus pada guru atau istilahnya *teacher center*. Saat mengikuti sebuah pembelajaran, siswa menginginkan model pengajaran yang sesuai dengan pemahaman mereka terhadap konsep struktural dan inventif. Oleh karena itu, para peneliti ingin meningkatkan pemahaman mereka tentang fiqih Islam melalui penggunaan pembelajaran dengan model TGT. Menurut teori, teknik pengajaran ini dapat membantu siswa menjadi lebih perhatian dan rileks saat mereka diajar. Selain itu, siswa merasa teknik ini lebih menarik untuk belajar, dan materi lebih mudah dipahami. Mengacu pada penjelasan tersebut, peneliti menetapkan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Tentang Fiqih Islam di Kelas V MI Progressif Bumi Sholawat Tahun Pelajaran 2024-2025”.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan pertanyaan berikut: Bagaimana pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap pemahaman konsep peserta didik tentang fiqih islam di kelas V MI Progressif Bumi Sholawat?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai yaitu menganalisis pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap pemahaman konsep peserta didik tentang fiqih islam di kelas V MI Progressif Bumi sholawat.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah menggunakan model *teams games tournament* yang jelas, akurat, efisien, dan efektif untuk mengajarkan siswa keterampilan pemahaman konsep.

II. METODE PENELITIAN

Metodologi kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Desain kelompok kontrol pretest-posttest digunakan dalam penelitian ini (Wardani & Burhanuddin, 2021). Tujuan metode kuantitatif adalah untuk membandingkan hasil pretest yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), sebelum kegiatan dimulai dengan hasil posttest yang diperoleh setelah kegiatan dimulai. Untuk memeriksa konsep yang sudah ada, informasi diperoleh melalui analisis angka yang cermat. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menentukan dan menganalisis pengaruh model TGT apakah signifikan sebagai hasil dari perolehan pengetahuan yang relevan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	O ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	O ₂

Sumber: (Wardani & Burhanuddin, 2021)

Keterangan :

O₁ : Pretest (sebelum TGT)

O₂ : Posttest (sesudah TGT)

Eksperimen : menggunakan model TGT

Kontrol : menggunakan model ceramah

Sebanyak 24 siswa kelas V-A yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, dan 23 siswa kelas V-B yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, dipilih secara acak. Penelitian ini dilaksanakan pada tiga hari pertama tahun ajaran 2024-2025 di kelas hukum Islam. Tanggal-tanggal tersebut tepatnya adalah tanggal 3, 4, dan 6 Februari 2025. Dengan menggunakan berbagai macam alat peraga, peneliti mengkaji teks tersebut untuk memahami dan mengkaji informasi tentang Fiqih Islam Kelas V di MI Progressif. Para peneliti kemudian mengembangkan alat penilaian yang mencakup pertanyaan pretest dan posttest yang diverifikasi oleh Ahli berdasarkan konsep struktural. Sebelum mengevaluasi siswa, lingkungan belajar dievaluasi menggunakan metode penelitian yang disebut pre-tes. Setelah penerapan model pembelajaran TGT, peneliti telah memberikan post-tes untuk mengevaluasi penelitian. Proses pengumpulan informasi melibatkan identifikasi variabel yang akan diuji sebelum dan sesudah tes. Hasil pre-tes dan post-tes didasarkan pada data. Uji t (independent t test) dan uji N-Gain adalah dua teknik analisis data statistik yang tersedia di SPSS 16.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap tahapan penelitian telah selesai, mulai dari pengumpulan data observasi. Hasil analisis kritis penelitian tentang pendidikan hukum Islam di MI Progressif Bumi Shalawat ini diperoleh dengan menggunakan uji t untuk *independent sample t test* dan uji normalitas. Tabel di bawah ini menampilkan temuan peneliti.

Tabel 2. Descriptive Statistics

Tests of Normality							
kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest eksperimen	.108	24	.200 [*]	.970	24	.674
	posttest eksperimen	.143	24	.200 [*]	.943	24	.187
	pretest kontrol	.230	23	.003	.788	23	.070
	posttest kontrol	.137	23	.200 [*]	.966	23	.583

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Tujuan analisis normalitas adalah untuk menentukan apakah distribusi data dalam kumpulan data atau variabel tertentu normal. Dalam penelitian ini, digunakan eksperimen normalitas Shapiro-Wilk. Kriteria keputusan didasarkan pada ambang batas signifikansi, yang menyatakan bahwa jika tingkat signifikansi (sig) < 0,05, data tidak memiliki distribusi normal. Dengan kata lain, jika $\text{sig} > 0,05$, data dianggap normal, dan jika tidak, data tidak dianggap normal. Tabel di atas menampilkan hasil uji normalitas untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Data terdistribusi normal, seperti yang terlihat dari hasil pre-tes dan post-tes eksperimen, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Nilai post-tes adalah 0,187, sedangkan nilai signifikansi pre-tes kelas eksperimen adalah 0,674. Nilai signifikansi kelas kontrol adalah 0,07 pada pre-tes dan 0,583 pada post-tes.

Tabel 3. Uji Homogen (Levene Test)

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.065	3	90	.368
	Based on Median	.611	3	90	.610
	Based on Median and with adjusted df	.611	3	66.304	.611
	Based on trimmed mean	.898	3	90	.445

Tujuan pengujian homogenitas adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan atau kesamaan antara berbagai jenis sampel yang diperoleh dari populasi yang setara. Pemeriksaan homogenitas ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis sampel uji-t. Ini memerlukan penggunaan uji Levene SPSS. Data tersebut homogen, menurut informasi yang diberikan sebelumnya. Ketika tingkat signifikansi (sig) > 0,05, data dianggap homogen. Meskipun demikian, jika tingkat signifikansi (sig) < 0,05, data tidak dapat dianggap homogen. Data tersebut tampaknya homogen berdasarkan tingkat signifikansi berbasis rata-rata sebesar 0,368%, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas.

Tabel 4. Independet Sample Test

Group Statistics				
jenis kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil nilai eksperimen	24	47.42	13.338	2.723
kontrol	23	36.09	16.164	3.370

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
hasil nilai	Equal variances assumed	.370	.546	2.626	45	.012	11.330	4.315	Lower 2.639 Upper 20.020
	Equal variances not assumed			2.615	42.692	.012	11.330	4.333	Lower 2.590 Upper 20.069

Asumsi bahwa sampel yang diambil dari populasi yang sama tidak berbeda secara signifikan diuji menggunakan Uji-T, yang juga disebut sebagai uji T. Dalam penelitian ini, uji independen dari uji T digunakan. Tabel di atas menunjukkan hasil Uji T Sampel Independen untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil Sig. Levene's Test for Equality of Variances sebesar $0,546 > 0,05$, dapat dipastikan bahwa variabel (atau sampel) antara data eksperimen dan kontrol adalah setara atau homogen. Pada tabel output Independent Sample T-Test pada bagian "Equal variances assumed" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,012 < 0,05$. Berdasarkan hasil Uji T-Test Independent Sample dapat disimpulkan bahwa H_0 terbukti dan H_a diterima. Metode Teams Games Tournament (TGT) di kelas V MI Progressif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep fiqih.

IV. KESIMPULAN

Siswa merupakan pelaku paling signifikan dalam proses pendidikan, yang mana kebanyakan focus belajar dibantu oleh media pembelajaran. Model pembelajaran TGT mengalami perubahan yang cukup berarti, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran eksperimen lebih baik dibandingkan pembelajaran kontrol. Model Teams Games Tournament (TGT) mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, baik secara individu maupun kelompok, dan berpengaruh baik terhadap pembelajaran di kelas. Dengan nilai Sig. (2-tailed) pada rentang $0,012 > 0,05$, dengan dasar pengambilan keputusan pada Independent Sample T-Test menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebelum dan berdasarkan apa yang dikemukakan, terdapat perbedaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardimansyah, H. (2021). PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN FIQIH DI MTs NEGERI PUTUSSIBAU. *Journal PIWULANG*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v3i2.638>
- Jerry, P., Ponza, R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. 6, 9–19.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Rofiq, A., & Mahmud, M. E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tuornament. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 109–130.
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1), 190–220. <https://doi.org/10.22373/jid.v14i1.497>
- Sulaiman, H., & Devi, A. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran *Masagi, c*, 1–9. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.469>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal*

Solechudin : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Tentang Fiqih Islam Di Kelas V MI Progressif Bumi Sholawat

of Science and Mathematics Education, 2(1), 140–149.
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>

Wardani, D. K., & Burhanuddin, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mapk Mata Pelajaran Ushul Fiqih Di Man 4 Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 4(3), 29–36. <https://doi.org/10.32764/joems.v4i3.481>

Zalza Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, Isna Rahmawati. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
01 Maret 2025	03 Maret 2025	14 Maret 2025	Ya