

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS NEGERI 1 TAPANULI TENGAH

Alfian Tanjung¹, Fenny Mustika Piliang²

¹Dosen Prodi PAI/STAI Al-Ishlahiyah Binjai

²Dosen Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Simalungun Pematangsiantar

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* mampu mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Pembelajaran Fiqih dapat meningkatkan hasil belajar di MTs. Al-Munawwarah Binjai Utara dengan menerapkan model pembelajaran TGT siswa lebih semangat dalam belajar, pada saat penerapan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa meningkat. Karena terbukti pada saat diberikan tes siswa langsung cepat merespon jawaban. Tetapi, jika hasil belajar dikategorikan pada nilai ujian, maka tidak semua siswa yang didalam pembelajaran TGT ini mendapatkan nilai baik, hanya beberapa saja. Jadi hasil belajar meningkat ketika didalam penerapan model TGT ini saja.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi bangsa untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang berperan sebagai generasi penerus yang akan memajukan bangsa Indonesia sehingga dapat bersaing di dalam negeri maupun di luar

negeri. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan pendidikan yang berkualitas. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bagian c yaitu bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global sehingga perlu terencana, terarah.

Pada saat observasi yang peneliti lakukan pada hari selasa tanggal 25 Maret tahun 2020 ada beberapa permasalahan saat proses pembelajaran di dalam kelas antara lain siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas, kurang semangat dalam belajar, siswa menyerah dengan soal-soal yang sulit, siswa kurang aktif, sebagian siswa berbicara dengan teman sebangku di luar materi pembelajaran, dan siswa bermain handphone saat pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif. Dengan permasalahan tersebut, hasil belajar siswa menjadi menurun.

Selain motivasi belajar yang rendah, hasil belajar juga bisa dikatakan rendah. Dilihat dari salah satu nilai ulangan harian, rata-rata ulangan harian masih dibawah KKM yang ditentukan sekolah yaitu 80. Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan yaitu

dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti telah mengadakan penelitian yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Negeri 1 Tapanuli Tengah.”**

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu, karena metode penelitian dapat memberikan gambaran kepada peneliti bagaimana langkah-langkah penelitian yang dilakukan, sehingga permasalahan dapat dipecahkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh “Metode penelitian merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan”.

Sebagaimana Sugiyono mengemukakan: Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara yang dilakukan dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

B. Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik statistik akan diuji dengan parametris untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan pengolahan data terhadap skor pretest dan posttest dan nilai gain. Pengolahan data dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sedangkan perhitungan gain dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajarsiswa.

Menurut Patton, (dalam Moleong) menjelaskan analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

Menurut Taylor, mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis (Bogdan dan Taylor, 1975).

Dengan demikian definisi tersebut dapat disintesis menjadi analisis data proses mengorganisasikan dan menguraikan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan menjadi hipotesis seperti yang didasarkan pada data. Adapun langkah-langkah untuk mengelola hasil penelitian ini terdiri dari:

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan

2. Penyajian Data

Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis (peneliti) selama ia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Kebijakan-kebijakan yang dilakukan oleh kepala madrasah untuk membangun siswa yang unggul dalam pribadi, kreasi dan prestasi dalam bidang umum dan agama adalah dengan membuat program wajib Shalat Dhuha, wajib tahfidz dipagi hari, wajib shalat berjamaah di madrasah, wajib shalat jum'at di madrasah, membuat ekstrakurikuler muhaddtsah, pencak silat, pramuka, conversation dan lain-lain. Program tersebut dibuat untuk meningkatkan mutu madrasah dan kemampuan siswa agar mampu bersaing ditengah tuntutan zaman.

Pada saat observasi awal ini peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan diselingi dengan tanya-jawab terhadap materi zakat dan hikmahnya. Hasil observasi awal ini nantinya digunakan sebagai bahan komparasiterhadap peningkatan hasil belajar siswa, aktifitas belajar siswa dan aktifitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen catatan observasi aktivitas belajar Fiqih siswa didapati bahwa siswa masih terlihat bingung dan tidak tahu membuat pertanyaan seperti apa, mereka masih membuka buku untuk membuat pertanyaan, ada sebagian siswa yang benar menjawab pertanyaan dan aktif bertanya kepada guru ketika pembelajaran sedang berlangsung, sedangkan yang lainnya masih pasif dan hanya diam saja di kelas, tidak mau bertanya kepada guru, sehingga jawaban mereka belum terlalu tepat.

Penyebab kurang aktifnya siswa dalam bertanya dikarenakan masing-masing siswa cenderung bingung apa yang harus ditanyakan kepada guru dan dalam penggunaan bahasa masih belum bisa menggunakan bahasa yang baik dan benar sedangkan siswa belum memahami pelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas siswa membuat pertanyaan pada pertemuan pertama, siswa terlihat masih bingung dan tidak tahu membuat pertanyaan seperti apa, bahkan diantara siswa tersebut masih ada yang bertanya kepada teman seperti apa membuat pertanyaan. Sehingga siswa juga belum

tepat untuk menjawab pertanyaan yang ditulis oleh temannya.

Model pembelajaran *TGT* adalah singkatan dari *Teams Games Tournaments*. *TGT* awalnya dikembangkan oleh David de Vrios dan Keith Edwards. Ini juga menggunakan presentasi oleh guru dan kerja team seperti yang digunakan di *STAD*, hanya dalam pengajaran ini ada permainan dengan anggota dari tim yang lain untuk peningkatan skor dari tim mereka.

1. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Secara umum ada beberapa komponen utama dalam penerapan model *TGT*

Pada wawancara yang peneliti lakukan dengan guru Fiqih di MTs. Al-Munawwarah Binjai Utara adalah sebagai berikut: "Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* biasanya saya gunakan pada materi tertentu, contoh pada materi tentang thaharah, langkah-langkah yang saya lakukan pada model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* ini adalah, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, Setelah itu baru mulai dengan permainan. Setiap murid yang menjadi wakil dari team masing-masing maju ke meja permainan. Di meja sudah ada kartu-kartu yang berisi nomor bila siswa mengambil no. 1 sudah ada pertanyaan untuk no. 1 tersebut, begitu juga yang mengambil no. 2 juga sudah ada serentetan pertanyaan untuk no. 2 dan demikian selanjutnya. Murid dari kelompok tersebut membacakan pertanyaan dengan jelas, terang dan keras, agar semua siswa dapat mendengarkannya. Kemudian kelompok yang mendapat pertanyaan menjawab pertanyaan tersebut, bila kelompok tersebut tidak bisa menjawab, maka pertanyaan akan dioper kekelompok yang lain. Semua kelompok harus mempelajari materi yang sudah diberikan untuk bisa menjawab pertanyaan tersebut.

2. Kendala Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Pembelajaran Fiqih

Sebenarnya dengan melakukan model pembelajaran *TGT* dapat menambah semangat siswa dalam

belajar, menambah keaktifan siswa dalam belajar tetapi, tidak semua materi dapat digunakan dengan penerapan model pembelajaran TGT, salah satu kendalanya adalah waktu. Waktu yang diperlukan dalam penerapan model TGT tidak bisa dilaksanakan dalam waktu yang singkat. Sedangkan pelajaran Fiqih hanya 2 jam saja perminggu setiap kelas. Ketika menerapkan model TGT tidak terasa waktu hampir habis, tetapi belum semua kelompok dapat giliran, dan harus menunggu di minggu depan, sedangkan siswa pada saat itu masih semangat dan antusias. Ketika waktu belajar sudah habis, sedangkan giliran kelompok belum selesai maka siswa akan merasa kecewa". Selain itu, kendala yang kedua adalah ketika siswa merasa dia sudah benar dalam menjawab, dan siswa kelompok lain merasa jawabannya kurang tepat, maka akan timbul kegaduhan, karena permainan/games pada model TGT memungkinkan siswa menjadi lebih ramai di kelas. Kendala yang ketiga adalah timbul ketegangan antar siswa, masing-masing siswa saling berkomptisi menunjukkan bahwa kelompok mereka yang akan menjadi pemenang, karena pada model TGT memunculkan persaingan dalam games/turnamen".

Berdasarkan paparan diatas, maka kendala yang terjadi adalah, waktu yang diperlukan pada penerapan model pembelajaran TGT ini adalah sangat banyak, sedangkan pembelajaran Fiqih di setiap kelas hanya 2 jam perminggu.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah mendeskripsikan hasil pembahasan penelitian pada bab IV mengenai Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih.

1. Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Secara umum ada beberapa komponen utama dalam penerapan model TGT, model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) biasanya digunakan langkah-langkah yang di lakukan pada model pembelajaran Teams Game

Tournament (TGT) ini adalah, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, Setelah itu guru memulai dengan permainan. Setiap murid yang menjadi wakil dari team masing-masing maju ke meja permainan. Di meja sudah ada kartu-kartu yang berisi nomor bila siswa mengambil no. 1 sudah ada pertanyaan untuk no. 1 tersebut, begitu juga yang mengambil no. 2 juga sudah ada serentetan pertanyaan untuk no. 2 dan demikian selanjutnya. Murid dari kelompok tersebut membacakan pertanyaan dengan jelas, terang dan keras, agar semua siswa dapat mendengarkannya. Kemudian kelompok yang mendapat pertanyaan menjawab pertanyaan tersebut, bila kelompok tersebut tidak bisa menjawab, maka pertanyaan akan dioper kekelompok yang lain. Semua kelompok harus mempelajari materi yang sudah diberikan untuk bisa menjawab pertanyaan tersebut. Penerapan model pembelajaran TGT yang dilakukan guru Fiqih di MTs. Negeri 1 Tapanuli Tengah adalah dengan soal-soal pertanyaan untuk mengetes kemampuan siswa dalam menguasai materi setelah dijejali presentasi kelas dari guru dan diskusi di grup belajar. Keseluruhan permainan adalah soal pertanyaan yang simpel dengan nomor urut. Untuk penilaiannya juga sederhana yakni bila siswa menjawab dengan benar maka mendapat nilai.

2. Model Pembelajaran tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Pembelajaran Fiqih dapat meningkatkan hasil belajar di MTs. Negeri 1 Tapanuli Tengah dengan menerapkan model pembelajaran TGT siswa lebih semangat dalam belajar, pada saat penerapan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa meningkat. Karena terbukti pada saat diberikan tes siswa langsung cepat merespon jawaban. Tetapi, jika hasil belajar

dikategorikan pada nilai ujian, maka tidak semua siswa yang didalam pembelajaran TGT ini mendapatkan nilai baik, hanya beberapa saja. Jadi hasil belajar meningkat ketika didalam penerapan model TGT ini saja.

B. Saran

Bagi guru Fiqih agar selalu menerapkan model pembelajaran TGT agar siswa lebih termotivasi dan dapat berkreasi dalam belajar. Karena terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Implikasi

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* perlu diterapkan pada mata pelajaran Fiqih, karena dengan menerapkan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa dalam belajar, dengan meningkatnya semangat dan kreatifitas siswa maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan M. Sobry Sutikno, Pengelolaan Pendidikan (Teori dan. Praktek). (Prospect. Bandung, 2008)
- Ahmad, Jamaluddin, Metode Penelitian Administrasi Publik (Teori dan. Aplikasi), (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2015)
- Bahri. Saiful Djamarah, Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif. (Jakarta :Rineka cipta, 2000)
- Bogdan dan Taylor. Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Remadja. Karya, 1975)
- Daryanto, Media Pembelajaran. (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani, 2015)
- Departemen Agama RI. Al-Quran dan Terjemahannya, (Bandung: PT. Sygma. Examedia Arkanleema, 2010)
- Direktorat Tenaga Kependidikan Depdiknas, Standar Kompetensi Guru, (Jakarta: Depdiknas, 2003)
- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran. (Jakarta: PT. Rineka. Cipta, 2009)
- Hariyanto, Suryono, Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar. (Bandung. PT Remaja Rosdakarya, 2011)
- Hamalik, Oemar, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006)
- Huda, Miftahul, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)
- Isjoni. Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Kemdikbud, 2010)
- Jamilah, S.Ag, Kepala Madrasah MTs. Al-Munawwarah Binjai Utara, Wawancara Pribadi, Kamis, 15 Oktober 2020, 11:30 WIB.
- Melida, Siswa Kelas IX MTs. Al-Munawwarah Binjai Utara, Wawancara Pribadi, Kamis, 15 Oktober 2020, 13:00 WIB.
- M. Dafa, Siswa Kelas VIII MTs. Al-Munawwarah Binjai Utara, Wawancara Pribadi, Kamis, 15 Oktober 2020, 13:00 WIB.
- Nazir, M. Metode Penelitian, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988)
- Rusman, Model-model Pembelajaran. (Jakarta: Rajawali Pers, 2006)
- Rusman, dkk Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan. Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru. (Jakarta: Rajawali. Pers, 2011)
- Sanjaya, Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006)