

UPAYA MENINGKATKAN PSIKOMOTORIK SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN FIKIH SISWA KELAS VII MTS MADINATUL ILMI

Fadilah Rinjani Baru Sitepu^{1*}, Rani Febriyanni², Syahrul Kodrah³

^{1,2,3}STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

* Corresponding Email: fadilarinjani4@gmail.com, Rani_Febriyanni@staijm.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan penelitian menunjukkan bahwa rendahnya psikomotorik siswa pada mata pelajaran Fiqih materi sholat di Mts Madinatul Ilmi. Siswa mengeluh bahwa Fiqih adalah pelajaran yang sulit terlebih kurangnya pemahaman dengan baik yang tidak diketahui. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan sistem refleksi bersiklus yang terdiri dari 3 (tiga) siklus untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Subjek penelitian berjumlah 37 orang siswa/i. Metode pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan Tes. Adapun hasil penelitian ini bahwa penerapan model *Team Games Turnament* berjalan dengan katagori baik. Terbukti dari peningkatan hasil aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh 70,72 (kurang), kemudian meningkat menjadi 91,07 (baik) pada siklus II. Sedangkan nilai aktivitas siswa pada siklus I yaitu 72,8 (kurang) dan meningkat menjadi 93,26 (baik) pada siklus II. Rata-rata siswa pada siklus I sebesar 78 (cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 81,04 (baik). Dan prosentase peningkatan ketuntasan pada pra siklus sebesar 39,13 % dan mengalami peningkatan pada siklus I yakni sebesar 51,61% dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 86,96%.

Kata Kunci : Psikomotorik Siswa, Model Pembelajaran, *Team Game Tournament*, Fikih

ABSTRACT

The research problem shows that the low psychomotor skills of students in the Fiqh subject of prayer material at Mts Madinatul Ilmi. Students complain that Fiqh is a difficult subject, moreover the lack of understanding is unknown. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which uses a cyclical reflection system consisting of 3 (three) cycles to determine the increase in students' learning motivation. The research subjects were 37 students. Methods of data collection by way of observation, interviews and tests. The results of this study show that the implementation of the Team Games Tournament model goes well. Evidenced by the increase in the results of teacher and student activities. In cycle I., teacher activity obtained 70.72 (poor), then increased to 91.07 (good) in cycle II. While the value of student activity in cycle I was 72.8 (poor) and increased to 93.26 (good) in cycle II. The average student in cycle I was 78 (enough) and increased in cycle II to 81.04 (good). And the percentage increase in completeness in the pre-cycle was 39.13% and it increased in cycle I, which was 51.61% and increased again in cycle II, which was 86.96%.

Keywords : Student Psychomotor, Learning Model, *Team Game Tournament*, Jurisprudence

PENDAHULUAN

Seorang guru dalam menggunakan model pembelajaran sangat penting sekali. Sebab peran guru adalah sebagai pembimbing sekaligus merupakan kunci keberhasilan

pendidikan dan pembelajaran disekolah (Wiguna, 2021). Guru merupakan fasilitator, mediator serta motivator yang harus mampu menyajikan pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran secara maksimal dalam mengatur, mengadakan dan menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam belajar sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu guru juga dihadapkan dengan sejumlah siswa yang memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Dengan kondisi tersebut, guru harus mampu berfikir dan merencanakan model - model pembelajaran yang harus digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan(Annisa Siswanti, Nurmisdaramayani, 2022).

Guru ialah aspek dominan yang memastikan atmosfer berlatih anak didik di sekolah, mutu interaksi guru serta anak didik dipengaruhi oleh karakteristik dari setting (ruang kategori, pemakaian ruangan, sumber belajar serta lain- lain) dan format sosial kelompok (norma, peraturan, ketergantungan, penyalurandaya, dan pengaruh) (Stanford 2017). Pemakaian variasi model pembelajaran bisa membantu siswa dalam tingkatan motivasi belajar sehingga cara pembelajaran yang terjalin akan lebih aktif dari seluruh pihak didalam kelas, sehingga pembelajaran akan memberikan hasil yang bagus.

Kesimpulan yang saya dapatkan, guru merupakan bagian utama yang paling penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Sebab guru mempunyai tanggung jawab dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Kemampuan guru dalam mendidik tidak hanya mampu untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang di perolehnya, melainkan juga mampu menerapkan serta menyampaikan bagaimana ia mengajarkan ilmunya tersebut, sehingga mampu di praktekkan oleh peserta didik.

Fikih sebagai bahan pelajaran di madrasah, baik tingkat MI, MTs maupun MA terkenal sebagai mata pelajaran yang membutuhkan praktek langsung oleh siswa, namun pembelajaran yang kerap dipakai dalam mata pelajaran fiqih yaitu dengan metode ceramah yang hanya berfokus pada guru, metode tanya jawab serta diskusi (Atika Alwinda, 2022). Hal ini mengakibatkan siswa menjadi resah, mengantuk, bosan dan tertekan karena hanya mendengarkan guru bercerita tanpa mencermati siswa ikut serta dalam proses pembelajaran dan tidak memakai variasi bentuk pembelajaran. Bila keadaan ini didiamkan terus menerus dalam durasi yang panjang, pasti akan berpengaruh bagi prestasi belajar siswa baik pada pelajaran Fiqih maupun pembelajaran yang lain(Satria Wiguna, 2022).

Salah satu usaha memecahkan permasalahan proses pembelajaran Fiqih ialah dengan memakai model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah eksploitasi kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bertugas serupa untuk mengoptimalkan belajardalam kelompok. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe,disini peneliti mengambil salah satunya yaitu tipe *Team Games Turnament* (TGT) yang berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status sehingga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping itu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama

persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Slavin mengatakan bahwa TGT terdiri dari tiga regular siklus dalam mengajar:

1. *Teaching* dimana guru memberikan pelajaran
2. *Learning team* dimana siswa bekerja pada lembar aktivitas di tim masing-masing
3. *Turnamen* dimana siswa memainkan permainan akademik dalam kemampuan homogeny di setiap meja turnamen
4. *Team recognition* dimana skor dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim. Tim akan menang jika mereka mampu melampaui kriteria yang telah ditetapkan (Hariyanto 2018).

Dengan adanya TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, dan karena mereka berkompetensi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetensi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetensi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, dapat memberikan hasil belajar siswa untuk lebih aktif berbicara dengan guru atau siswa yang lain di dalam kelas, sehingga terjadilah suatu pembelajaran yang hidup di dalam kelas. Pada model ini setiap anak didik dituntut untuk membagikan hasil dialog, kerjasama dalam kelompok, opini, ide, apalagi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Alasan peneliti mengambil model pembelajaran *team game tournament* (TGT) di karenakan ada beberapa manfaat yang diperoleh siswa antara lain :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kemudian didukung juga dengan Penelitian yang dilakukan Ade Susanto (2016) berjudul "Peningkatan Kreativitas Motorik Siswa Melalui Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Dan Hubungannya Dengan Pelaksanaan Berwudhu Siswa Kelas II SDN 053994 Sei Tualang Kecamatan Berandan Barat. Dengan hasil belajar Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas II SDN 053994 Sei Tualang Kecamatan Berandan Barat dalam pelaksanaan berwudhu. Dari sinilah timbul pemikiran peneliti bahwa dalam menyajikan pembelajaran hendaknya disajikan dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat difahami.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai dari awal sampai akhir tindakan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh guru di kelas melalui refleksi diri dengan tujuan dalam untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas (Dini Siswani & Suwarno, 2016).

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas, juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. tujuan khusus PTK adalah untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas (Salim dan Syahrur, 2018). Subjek atau informan dalam penelitian tindakan kelas adalah 36 orang siswa/i dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan bentuk siklus pertama ke siklus yang berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan dari mulai pra siklus, siklus I dan siklus II imendapatkan hasil yang baik, mulai dari hasil peningkatan aktivitas guru, siswa dan hasil belajar materi Sholat pada tiap siklusnya. Berikut adalah uraian hasil belajar Materi Sholat dari mulai pra siklus, siklus I dan siklus II:

1. Pra Siklus

Pada awal sebelum diadakannya PTK, peneliti mengetahui hasil belajar materi Sholat siswa kelas VII. Diketahui bahwa nilai tersebut masih sangat rendah atau jauh dari KKM , hanya ada 9 siswa yang tuntas dalam hasil belajar materi Sholat dengan nilai rata-rata 74,08 atau hanya 39,13 % dan 60,87% yang belum tuntas atau kurang dari KKM nilai yang merekadapat pun terbilang kurang baik yakni rata-rata 50. Dari hasil pra siklus dapat dilihat dari diagram berikut:

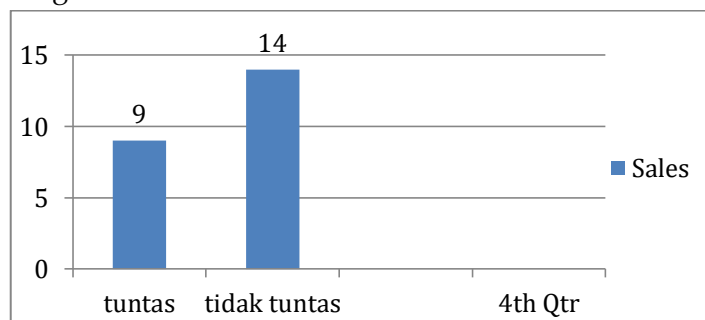


Diagram 1 Hasil Belajar Pra Siklus

2. Siklus I

Pada siklus I ini, peneliti menggunakan medel pembelajaran TGT di Mts Madinatul Ilmi untuk meningkatkan hasil belajar materi Sholat siswa. Hasil tersebut mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di mata pelajaran fiqh yaitu 75 diketahui bahwa terdapat 16 siswa yang tuntas sedangkan yang belum tuntas ada 7 siswa. dan nilai yang didapatkan oleh mereka pun cukup memuaskan dengan pencapaian nilai 85-90. Nilai rata-rata nya pun meningkat dari 74,8 menjadi 78. Dan prosentase ketuntasan pun meningkat dari 39,13% menjadi 51,61%. Dari hasil belajar pada siklus I dapat dilihat dari diagram berikut:

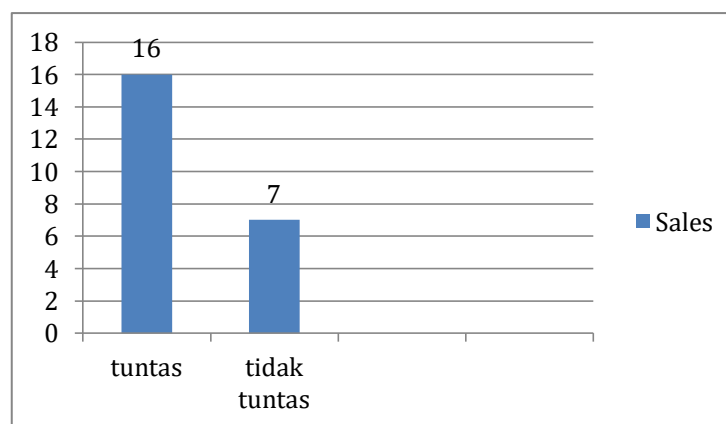


Diagram 2. Hasil Belajar Siklus I

3. Siklus II

Pada siklus II ini, peneliti masih menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil Belajar materi Sholat siswa akan tetapi dengan ukuran yang berbeda dari siklus I. Hasil mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di mata pelajaran Fiqih yaitu 75 diketahui bahwa terdapat 20 siswa yang tuntas sedangkan yang belum tuntas ada 3 siswa. Peningkatan pun cukup signifikan yakni nilai rata-rata yang pada saat siklus I 78 menjadi 81,04 dan prosentase ketuntasan pun meningkat dari 51,61% menjadi 86,90%. Dari hasil pada siklus II dapat dilihat dari diagram berikut:

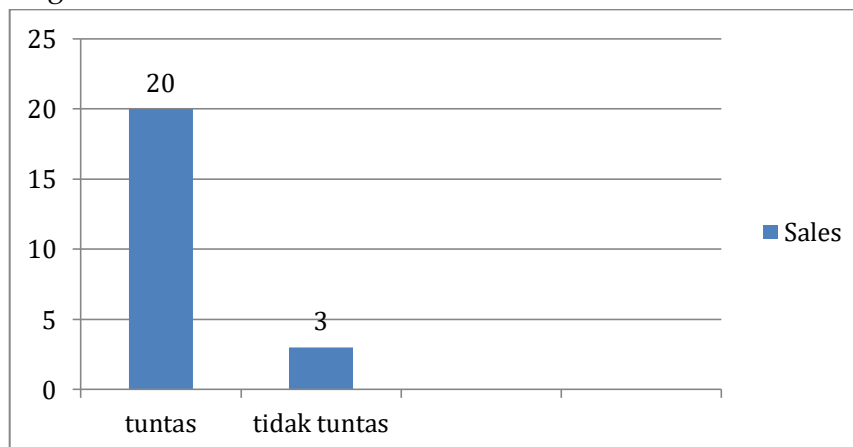


Diagram 3. Hasil Belajar Siklus II

4. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklusnya

Hasil yang diperoleh dari berbicara siswa pada pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai sesuai dengan KKM yang telah ditentukan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut;

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar

NO	Penilaian	Jumlah Ketuntasan		Jumlah Keseluruhan	Rata-rata
		Tuntas	Tidak Tuntas		
1.	Pra Siklus	9	14	1704	74,08

2.	Siklus I	16	7	1801	78
3.	Siklus II	20	3	1864	86,95

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada saat pra siklus terdapat 9 siswa yang tuntas, siklus I terdapat 16 siswa dan siklus II terdapat 26 siswa yang tuntas. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran Team Games Turnament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar materi Sholat pada siswa kelas VII Mts Madinatul Ilmi.

Tabel 2 Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus I

Deskripsi	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Observasi Guru	-	70,72	91,07
Observasi Siswa	-	72,8	93,26
Nilai	74,08	78	81,04
Ketuntasan	39,13 %	51,61%	86,95%

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh, maka peneliti tidak perlu melakukan siklus selanjutnya. Karena nilai rata-rata siswa sudah mencapai kriteria yang baik. Beberapa temuan dalam pelaksanaan pembelajaran model team game tournament (TGT) Yaitu siswa merasa senang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pelajaran fiqih materi sholat. Pendapat yang berbeda dalam suatu argument justru memotivasi sisa untuk aktif dalam berdiskusi. Ketika jawaban kelompok berbeda maka diskusi berlangsung efektif karena banyak siswa yang bertanya dan memberi tanggapan. Kemudian siswa juga menyatakan senang dan lebih memahami materi sholat dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT karena lebih menyenangkan, tidak monoton, hal itu sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar fiqih siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model Team Games Turnament dilaksanakan dengan baik. Terbukti dari peningkatan nilai hasil observasi aktivitas guru pada siklus I hanya mencapai 70,72 (kurang), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91,07(baik). Begitu juga dengan nilai hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 72,8 (kurang), dan meningkat menjadi 93,26 (baik) pada siklus II. Hasil data tersebut adalah bukti proses pembelajaran guru dan siswa dapat menerapkan model *Team Games Turnament* untuk menngkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Team Games Turnament* mendapatkan hasil yang baik. Terlihat dari hasil ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dengan tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada pra siklus adalah 74,08 (kurang), pada siklus I menjadi 78,04 (kurang), dan pada siklus II menjadi 86 (baik). Prosentase peningkatan ketuntasan pada pra siklus sebesar 39,13%, dan meningkat pada siklus 1 sebesar 51,61 % dan meningkat lagi pada siklus 2 sebesar 86,96%

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Siswanti, Nurmisdaramayani, S. W. (2022). Penerapan Model Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTS Jam ' iyah Mahmudiyah Tanjung Pura. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4), 132–142.
- Atika Alwinda, S. W. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancin. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4).
- Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, IX(2), 11.
- Salim dan Syahrums. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Satria Wiguna, A. F. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Tradisi Tahlilan Di Desa Batu Melenggang Kecamatan Hinai. *Thawalib : Jurnal Kependidikan Islam*, 3(1), 15–24.
- Wiguna, S. (2021). *Aplikasi anates dalam evaluasi pembelajaran*. CV. Pena Persada.
- Hariyanto, Agus. *Teams Games Tournament (TGT) & JIGSAW*. Yogyakarta: CV.Budi Utama, 2018.
- Stanford, Forrest W. Parkay dan Beverly Hardcastle. *Menjadi Seorang Guru, terj. Dani Dharyani*, . Jakarta: Mitra Ilmu, 2017.