

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) PADA PEMBELAJARAN FIQIH: STUDI KASUS DI MA ROUDLOTUL
MUTAALLIMIEN**

ABDUR ROHMAN

INSTITUT AHMAD DAHLAN PROBOLINGGO
E-Mail: ar2650061@gmail.com

SIVIDINAL ISLAMIA

INSTITUT AHMAD DAHLAN PROBOLINGGO
E-Mail: sividinalli@gmail.com

M. SUYUTI SHOLEH

INSTITUT AHMAD DAHLAN PROBOLINGGO
E-Mail: sholihsuyuti345@gmail.com

AGUS NASIHUL AIMMAH

INSTITUT AHMAD DAHLAN PROBOLINGGO
E-Mail: agusnashihul.aimmah@gmail.com

MOCH, TAUFIQURRAHMAN

INSTITUT AHMAD DAHLAN PROBOLINGGO
E-Mail: luqmanhakim2526@gmail.com

Abstract: *The Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model has great potential to improve the quality of learning. Research shows that TGT has a positive effect on physical fitness, cooperative skills, and student learning outcomes. TGT encourages students to be active, collaborate and be responsible in the learning process. TGT is an alternative learning model that can be applied in various subjects to achieve more optimal learning goals. The Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model has great potential to improve the quality of learning. Research shows that TGT has a positive effect on physical fitness, cooperative skills, and student learning outcomes. TGT encourages students to be active, collaborate and be responsible in the learning process. This model consists of five stages: class presentation, group learning, games, tournaments, and team recognition. TGT is an alternative learning model that can be applied in various subjects to achieve more optimal learning goals.*

Keywords: *TGT (Teams Games Tournament) Learning Model, Cooperative Learning Model, Student Activities In Class*

Abstrak: *Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap kebugaran jasmani, keterampilan kooperatif, dan hasil belajar siswa. TGT mendorong siswa untuk aktif, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam proses belajar. TGT merupakan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap kebugaran jasmani, keterampilan kooperatif, dan hasil belajar siswa. TGT mendorong siswa untuk aktif, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam proses belajar. Model ini terdiri dari lima tahap: presentasi kelas, belajar kelompok, permainan (game), turnamen, dan rekognisi tim. TGT merupakan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.*

Kata Kunci: *Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), Model Pembelajaran Kooperatif, Aktivitas Siswa Di Kelas*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mencetak sumber daya manusia yang cakap dan mumpuni di berbagai disiplin ilmu. Untuk mencapai tujuan tersebut, upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan menjadi sangat penting. Salah satu caranya adalah dengan melakukan pembaruan di berbagai aspek, seperti pengembangan kurikulum, model pembelajaran yang inovatif, serta sistem penilaian yang lebih efektif (Saifudin and Pd 2021)

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas pembelajaran yang dialami siswa, tercermin dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Meskipun banyak teori pembelajaran yang bisa diterapkan, penting untuk memahami bahwa tidak semua teori cocok untuk semua situasi. Menerapkan teori pembelajaran tanpa menghubungkannya dengan materi pelajaran dan konteksnya bisa menjadi kesalahan. Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan matang dan pemilihan teori yang tepat berdasarkan situasi dan kondisi. Karena setiap teori pembelajaran memiliki landasan yang berbeda dan cocok untuk situasi tertentu, tidak ada satu teori pun yang bisa diterapkan secara universal (Sodikin, Sukandar, and Setiawan 2022).

Observasi di MA Roudlotul Mutaallimien menunjukkan bahwa metode ceramah yang tradisional masih diterapkan di beberapa mata pelajaran. Meskipun metode ceramah memiliki peran dalam proses belajar, penting untuk mengembangkannya dengan mengombinasikannya dengan model pembelajaran lain yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi pelajaran. Tantangan yang dihadapi adalah kurangnya konsentrasi siswa dalam waktu lama, yang menyebabkan kegaduhan di kelas dan kurangnya penguasaan materi. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih juga perlu ditingkatkan. Menyadari permasalahan tersebut, guru Fiqih berupaya mencari solusi agar tujuan pembelajaran tercapai. Guru sebagai sumber belajar memiliki kewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan agar siswa memiliki motivasi untuk belajar.

Pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Aliyah (MA) memegang peran penting dalam membentuk pemahaman dan pengamalan ajaran Islam bagi para siswa (Adiyono 2023). Namun, metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif seringkali menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif adalah Team Games Tournament (TGT). Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur kerja sama tim dengan kompetisi antar tim. Model ini didesain untuk meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif siswa, dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama tim dan kompetisi antar tim dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. TGT dikembangkan oleh Slavin (1986) dan melibatkan beberapa langkah kunci, yaitu pembentukan tim, penyampaian materi, permainan, dan penilaian hasil.

Dalam konteks pembelajaran fiqih, TGT memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok dan berkompetisi dengan tim lain.

Pendekatan ini berfokus pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik melalui kolaborasi dan dukungan antar anggota tim. Ini dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan mendorong siswa untuk saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis implementasi metode pembelajaran TGT pada pembelajaran Fiqih di MA Roudlotul Mutaallimien, Mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi pengembangan model pembelajaran Fiqih di MA Roudlotul Mutaallimien dan menjadi referensi bagi guru Fiqih dalam memilih metode pembelajaran yang tepat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berarti data dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan perspektif dan pengalaman responden melalui wawancara dan observasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi yang mendalam dan detail tentang topik penelitian, langsung dari sumbernya (Rifa'i 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara rinci tentang suatu keadaan, peristiwa, objek, atau variabel yang diteliti, baik menggunakan data numerik maupun deskripsi tertulis. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer: Data langsung dari guru mata pelajaran Fiqih di MA Roudlotul Mutaallimien. Sumber sekunder: Data tidak langsung yang diperoleh dari dokumen hasil pembelajaran Fiqih di MA Roudlotul Mutaallimien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

Pembelajaran merupakan inti kegiatan di sekolah, melibatkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (Fakhrurrazi 2018). Interaksi antara guru dan siswa harus dinamis dan edukatif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pilihan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat akan mengaktifkan siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif harus melibatkan semua siswa, menarik minat dan perhatian mereka, serta mengolah mereka dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif (cooperative learning).

Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas, dan penghargaan yang berbeda untuk mendukung proses belajar siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu. Hal ini membantu siswa belajar menerima perbedaan dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya adalah Team Games Tournament (TGT) (Tabrani 2023).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima langkah utama. Diawali dengan presentasi kelas, di mana guru menyampaikan materi pelajaran kepada seluruh siswa. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen, terdiri dari 4-5 siswa, untuk belajar bersama dan saling membantu. Tahap ketiga adalah permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa melalui pertanyaan-pertanyaan terkait materi. Dalam turnamen, siswa mewakili timnya untuk berkompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Terakhir, kelompok yang berhasil mencapai skor rata-rata yang ditentukan akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat atau hadiah. (Parhusip, Kristanto, and Partini 2023) Menurut Slavin dan Gora, model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik dan terdiri dari lima tahapan utama, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri berikutnya,

Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari lima hingga enam orang, dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Keragaman dalam setiap kelompok diharapkan dapat mendorong siswa untuk saling membantu, khususnya antara siswa yang memiliki kemampuan lebih dan siswa yang memiliki kemampuan kurang dalam memahami materi. Interaksi ini diharapkan dapat membangun kesadaran pada siswa bahwa belajar secara kooperatif menyenangkan dan bermanfaat.

Games tournament

Dalam permainan ini, setiap siswa yang berpartisipasi mewakili kelompoknya. Mereka ditempatkan di meja-meja turnamen yang berisi lima hingga enam peserta, dengan usaha menghindari siswa dari kelompok yang sama dalam satu meja. Permainan diawali dengan penjelasan aturan permainan. Setelah itu, kartu-kartu soal dibagikan kepada peserta, dengan soal dan kunci jawaban terbalik di atas meja sehingga tidak terlihat.

Permainan di setiap meja turnamen berlangsung dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain di meja tersebut menentukan pembaca soal dan pemain pertama melalui undian. Pemain yang menang undian mengambil kartu undian berisi nomor soal dan menyerahkannya kepada pembaca soal. Pembaca soal kemudian membacakan soal sesuai dengan nomor undian. Selanjutnya, pemain dan penantang mengerjakan soal secara mandiri dalam waktu yang ditentukan. Setelah waktu habis, pemain membacakan hasil pekerjaannya, yang kemudian ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Pembaca soal kemudian membuka kunci jawaban, dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain salah, kartu dibiarkan begitu saja. Permainan berlanjut ke kartu soal berikutnya sampai semua soal terbaca. Supaya semua peserta merasakan menjadi pembaca, pemain, dan penantang, posisi mereka diputar searah jarum jam di setiap putaran permainan.

Penghargaan Kelompok

Sebelum memberikan penghargaan kelompok, skor rata-rata kelompok dihitung. Skor rata-rata

diperoleh dengan menjumlahkan skor yang diraih oleh masing-masing anggota kelompok, kemudian dibagi dengan jumlah anggota kelompok.

Pelaksanaan Pembelajaran Model Team Game Tournament

Rancangan Pembelajaran,

Tahap perencanaan pembelajaran dimulai dengan menentukan materi yang akan dibahas. Materi yang dipilih meliputi pengertian menikah, hukum menikah, dan syarat serta rukun nikah. Kegiatan pembelajaran diawali dengan siswa mencermati bacaan dan gambar dari buku panduan mata pelajaran Fiqih. Siswa kemudian menyampaikan komentar mengenai pengertian, hukum, serta syarat dan rukun menikah. Guru kemudian membagi siswa menjadi lima kelompok dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, siswa berdiskusi dalam kelompok mengenai pengertian, hukum, dan syarat serta rukun menikah, mengungkapkan pendapat dari kelompoknya. Hasil diskusi kemudian dipresentasikan untuk ditanggapi oleh kelompok lain sebagai bahan evaluasi dan perbaikan. Kegiatan penutup dilakukan dengan refleksi bersama antara siswa dan guru. Siswa dan guru bertukar pertanyaan dan jawaban untuk membahas kesulitan siswa dalam memahami pengertian, hukum, dan syarat serta rukun menikah. Bersama, mereka merencanakan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran ini dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum menyampaikan materi, guru memberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai pengertian, hukum, serta syarat dan rukun menikah. Guru memulai dengan pengantar pembelajaran yang memotivasi dan mendorong siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran. Guru kemudian menggambarkan skema atau peta konsep tentang materi yang disampaikan, serta menjelaskan tentang pengertian, hukum, serta syarat dan rukun menikah. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen berdasarkan data nilai yang telah dimiliki. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Guru menjelaskan fungsi kelompok dalam pembelajaran. Setelah guru memberikan penyajian materi, masing-masing kelompok bertugas mempelajari lembar kerja. Siswa berdiskusi, membandingkan jawaban antar kelompok, memeriksa dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan konsep kelompok lain jika terdapat kesalahan dalam presentasi materi yang tidak sesuai dengan buku panduan.

Game berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa memulai permainan di meja turnamen. Beberapa siswa mewakili kelompoknya masing-masing untuk memilih kartu bernomor atau kertas dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Guru mengumumkan kelompok yang menang, dengan skor yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok dengan nilai tertinggi mendapatkan predikat "The Best Team".

Dampak Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan hasil belajar dalam arti luas, mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berupa nilai atau perilaku merupakan hasil dari interaksi antara proses belajar dan mengajar. Dari sisi guru, proses mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar menandai akhir dari proses belajar.

Hasil belajar dapat dipahami melalui kedua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian "hasil" (product) merujuk pada sesuatu yang diperoleh sebagai akibat dari suatu aktivitas atau proses, yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan perilaku yang terjadi merupakan hasil belajar dalam arti luas, mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berupa nilai atau perilaku merupakan hasil dari interaksi antara proses belajar dan mengajar. Dari sisi guru, proses mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar menandai akhir dari proses belajar.

Hasil belajar dapat dipahami melalui kedua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian "hasil" (product) merujuk pada sesuatu yang diperoleh sebagai akibat dari suatu aktivitas atau proses, yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Model pembelajaran TGT memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan kooperatif, dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT berpengaruh signifikan terhadap kebugaran jasmani siswa, didukung oleh hasil uji t yang berada di luar batas interval t tabel. Hal ini mengindikasikan bahwa TGT mendorong siswa untuk lebih aktif bergerak dan terlibat dalam kegiatan fisik selama proses pembelajaran. Selain itu, TGT juga efektif dalam meningkatkan keterampilan kooperatif siswa, terbukti melalui uji t kelompok yang menunjukkan perbedaan signifikan antara model pembelajaran TGT dan model pembelajaran langsung dalam hal keterampilan kooperatif. TGT mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim, saling membantu, dan berkomunikasi secara efektif dalam mencapai tujuan bersama. Tidak hanya itu, TGT juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Contohnya, penggunaan TGT dalam pembelajaran membaca terbukti meningkatkan kemampuan membaca siswa.

KESIMPULAN

Model pembelajaran TGT memiliki dampak signifikan terhadap kebugaran jasmani, keterampilan kooperatif, dan hasil belajar siswa. TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penerapan TGT dapat diadaptasi dengan berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, sehingga dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan kooperatif, dan hasil belajar siswa. TGT mendorong siswa untuk aktif, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam proses belajar. Oleh karena itu, TGT dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

REFERENSI

- Adiyono. 2023. "Perubahan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia Paser." IQRO: Journal of Islamic Education.
- Parhusip, Gristi Damaiyanti, Yosep Dwi Kristanto, and Partini Partini. 2023. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)." JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) 11 (2): 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.
- Saifudin, Ahmad, and M I Pd. 2021. "Peran Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan." INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam 5:85–100.
- Tabrani, Muhammad amin. 2023. "Model Pembelajaran Cooperative Learning." Jurnal Pendidikan Dan Konseling 5.
- Sodikin, H., Sukandar, A., & Setiawan, M. (2022). Manajemen Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Upaya Meningkatkan Mutu Proses Pembelajaran PAI. *Edukasi: Journal of Educational Research*, 2(1), 68-87.
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 31-37.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Tirmidzi, A. Z. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Team Games Tournament) dalam Pembelajaran Fiqh di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqh Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 109-129.