

PENINGKATAN HASIL BELAJAR FIQIH MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* KELAS V MI AT TARBIYAH LOA JANAN

M. Ainur Rofiq
IAIN Samarinda
lutfatul6@gmail.com

Muchammad Eka Mahmud
IAIN Samarinda
eka.mahmud@yahoo.com

Imroh Atul Musfiroh
IAIN Samarinda
imroatulmusfiroh@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar fiqih melalui model kooperatif tipe *teams games tournament* kelas V MI AT-Tarbiyah Loa Janan tahun ajaran 2019/2020". Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah AT-Tarbiyah yang terdiri 20 siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara tes, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis secara deskriptif kualitatif. Kegiatan pembelajaran pada prasiklus mencapai 25% dengan nilai rata-rata 58,40. Siklus pertama mencapai 70% dengan nilai rata-rata 74,35. Pada siklus kedua siswa mencapai 95% dengan nilai rata-rata 83,75. Dari beberapa usaha yang dilakukan guru ternyata siswa ada peningkatan meskipun tidak signifikan akan tetapi

sudah memenuhi nilai standar KKM dan memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75.

Kata kunci: Hasil Belajar; Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan besar untuk kelangsungan hidup manusia dan perkembangan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses belajar, tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media dan strategi pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar. Setiap manusia diberi kewajiban dalam mencari ilmu, yang mana ilmu tersebut berguna untuk bekal kehidupannya di dunia maupun diakhirat. Sebagaimana diterangkan dalam Al-Qur'an surat At Thalaq ayat 12 yang berbunyi:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ، يَتَنَزَّلُ الْأَمْرُ بَيْنَهُنَّ لِتَعْلَمُو أَنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ، وَأَنَّ اللَّهَ قَدْحَاطٌ بِكُلِّ شَيْءٍ عِلْمًا (سورة الطلاق: آية ١٢)

Berdasarkan ayat tersebut menjelaskan betapa tinggi dan mulianya kedudukan orang-orang yang berilmu pengetahuan. Dengan ilmu pengetahuan tersebut maka kemuliaan seseorang akan meningkat. Allah memerintahkan pada manusia untuk menuntut ilmu pengetahuan. Pada ayat diatas memberikan memotivasi kepada kita untuk menuntut ilmu pengetahuan dan mengembangkan kreativitas, selama bacaan tersebut bermanfaat bagi kita. Sebagaimana arti potongan ayat surat At Thalaq ayat 12 diatas yang berbunyi:

Terjemah :*“Allah-lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi. Perintah Allah berlaku padanya, agar kamu mengetahui bahwasanya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dan sesungguhnya Allah ilmu-Nya benar-benar meliputi segala sesuatu”*. (Q.S. At Thalaq: 12).

Belajar atau menuntut ilmu mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Dengan menuntut ilmu orang menjadi pandai, ia akan mengetahui terhadap segala sesuatu yang dipelajarinya. Tanpa menuntut ilmu orang tidak akan mengetahui sesuatu apapun. Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup.¹ Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Perubahan ini tidak terjadi karena adanya warisan genetik atau respon secara alamiah, kedewasaan, atau keadaan organisma yang bersifat temporer, seperti kelelahan, pengaruh obat-obatan, rasa takut, dan

¹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 16

sebagainya. Melainkan perubahan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi, atau gabungan dari semuanya. Dari kata belajar itulah kemudian lahir kata pembelajaran.²

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan. Pembelajaran dapat dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.³ Dalam proses pembelajaran tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

Pembelajaran di sekolah tentunya diperlukan peran seorang guru dan juga dukungan dari pihak lain agar dapat berlangsung dengan baik. Guru merupakan salah satu unsur di bidang pendidikan harus berperan aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional.⁴ Guru yang efektif perlu memahami pertumbuhan dan perkembangan siswa secara komperhensif. Pemahaman ini akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan siswa dan merencanakan tujuan, bahan, serta prosedur belajar mengajar dengan tepat.⁵ Oleh karena itu mencapai suatu pembelajaran yang berkualitas dan baik, maka seorang guru harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang baik.

Fiqih adalah salah satu mata pelajaran dari beberapa mata pelajaran yang disajikan pada jenjang sekolah dasar, yang wajib ada pada sekolah yang berbasis Islam atau Madrasah. Mata pelajaran Fiqih merupakan bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.⁶ Mata pelajaran Fiqih sangat berhubungan erat dengan dunia nyata peserta didik misalnya thaharah, shalat, haji, puasa, kurban dan lain-lain.

Pelajaran fiqih merupakan kajian ilmiah tentang tuntunan dalam beragama Islam. Mata pelajaran ini menawarkan materi yang sangat luas, melibatkan berbagai keterampilan, dan mengarahkan pada pemahaman yang mendalam serta generalisasi yang

² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 14

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Rosda Karya, 2013), hlm. 4

⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 125

⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hlm. 93

⁶ Departemen Agama RI, *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi)*. (Jakarta: DEPAG RI, 2005), hlm. 46

akan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh para siswa. Untuk itu guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tertarik dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Permasalahan yang dihadapi siswa MI At-Tarbiyah Lojangan adalah hasil belajar fiqih yang belum tuntas yakni belum mencapai angka minimal daya serap yang telah ditentukan, dimana nilai hasil belajar siswa masih rendah dimana masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai dibawah KKM mata pelajaran Fiqih yaitu dibawah 75. Salah satu factor rendahnya hasil belajar siswa adalah dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah saja atau biasa disebut model pembelajaran konvensional, sehingga siswa menjadi cepat bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Terlihat dari beberapa siswa dalam kelas, hampir semua siswa tidak memperhatikan penyampaian guru, salah satu contoh ada sebagian siswa yang melamun, dan bermain sendiri. Pada akhirnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi pelajaran yang telah dibahas namun siswa lebih memilih diam. Jika siswa hanya dengan mendengarkan pembelajaran tentu hasil yang diperoleh juga tidak akan maksimal, jika proses pembelajarannya masih cenderung hanya ceramah maka sudah bisa dipastikan bahwa anak akan sulit memahami materi itu.

Menurut Nur sa'adah, pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengar, menyaksikan penjelasan dari guru dan mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Padahal partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi sejauh mana pemahaman tentang konsep yang dipelajarinya.⁷ Maka dari itu seorang guru harus memiliki kreatifitas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menarik bukanlah pembelajaran yang sekedar menyenangkan tanpa tujuan. Ada sesuatu yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yaitu pengetahuan atau keterampilan baru. Jadi, pembelajaran yang menarik harus membuat siswa berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, dengan cara yang mudah, cepat, dan menyenangkan.⁸ Didalam pembelajaran, seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif dalam belajar guna mendapatkan pengetahuan (*knowledge*). Siswa akan mudah mengikuti pembelajaran jika suasana dalam pembelajaran itu menyenangkan. Dalam suasana yang menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima berbagai kebutuhan belajar. Selain itu siswa juga akan mampu mengikuti dan menangkap materi pelajaran yang sulit menjadi mudah.

⁷ Fatwa Patimah Nursa'adah, Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa Pada Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar IPA, Dalam *Jurnal Formatif*, Vol. 4 No. 2, Tahun 2014, hlm. 113

⁸ Khanifatul, *Pembelajaran ...*, hlm. 33.

Maka dari itu, perlu adanya model pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tertarik, semangat dan mudah menerima serta memahami materi dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa, dimana peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) diakhir permainan. *Teams games tournament* adalah salah satu tipe atau pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁹ Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* perlu digunakan pada pembelajaran fiqih untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran fiqih. Karena dalam pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran dengan adanya kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Jadi, model pembelajaran *team games tournament* cocok digunakan pada mata pelajaran fiqih. Melalui model pembelajaran *team games tournament* siswa akan merasa senang dalam belajar sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi mata pelajaran fiqih. Apabila siswa dapat termotivasi dalam memahami materi pada mata pelajaran fiqih maka juga akan mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran fiqih.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁰ Hasil belajar dapat diperoleh setelah anak melalui kegiatan belajar. Oleh sebab itu, model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran fiqih. Dengan adanya fakta tersebut, guru harus mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif belajar.

Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* karena model pembelajaran ini diyakini mampu mendorong siswa aktif dan antusias saat belajar di samping itu pembelajaran lebih menarik dan mempermudah siswa untuk memahami materi. Berdasarkan deskripsi yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memilih judul

⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2014), hlm. 203

¹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22.

“Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan Tahun Ajaran 2019/2020”.

Penelitian yang lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitriyatul Indanis yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV MI Misbahul Huda Probolinggo*”. Latar belakang penelitian Fitriyatul berawal dari pembelajaran Fiqih yang membosankan dan kurang menarik. Apalagi siswa cenderung malas membaca buku dan selalu sering mengerjakan PR di dalam kelas. Kemampuan kompetensi dasar siswa dalam menyebutkan syarat sah dan syarat wajib shalat kurang baik, dengan nilai 28% di bawah KKM. Banyak siswa yang kurang tertarik pada materi tersebut, sehingga siswa mengalami penurunan hasil belajar karena kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar fiqih materi syarat sah dan syarat wajib shalat siswa kelas IV MI Misbahul Huda dan bagaimana peningkatan hasil belajar fiqih materi syarat sah dan syarat wajib shalat siswa kelas IV MI Misbahul Huda sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT. Persamaan penelitian penulis dengan penelitain Fitriyatul Indanis adalah pada model pembelajaran yang akan dijadikan sasaran penelitian, sedangkan perbedaannya adalah dalam pemilihan materi pelajaran. Pada penelitian Fitriyatul menggunakan materi Syarat sah dan syarat wajib shalat, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan materi tentang kurban. Hasil penelitian yang dilakukan penulis adalah siklus 1 sebesar 52,38 (cukup) sedangkan pada siklus 2 menjadi 80,7 (baik). Hasil observasi pada aktivitas siswa meningkat dari siklus 1 sebesar 25 (kurang) sedangkan pada siklus 2 menjadi 85 (baik). Penerapan model TGT yang disertai dengan tindakan guru yang maksimal dalam membimbing siswa lebih efektif, karena hasil yang didapatkan lebih meningkat. Terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih materi syarat sah dan syarat wajib shalat di kelas IV MI Misbahul Huda Probolinggo dengan menerapkan model TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa 65,95 dengan persentase ketuntasan 28%. Pada siklus 1 nilai rata-rata yang didapatkan siswa 6,9(cukup) dengan persentase ketuntasan 52,38%, sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus 2 diperoleh 8,4(baik) dengan persentase ketuntasan 90,47%.¹¹

Penelitian berikutnya yaitu dari Nazamim yang berjudul” *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma’arif Kediwung Dlingo Bantul*”. Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya prestasi belajar siswa karena model

¹¹ Fitriyatul, Indanis, *Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV MI Misbahul Huda Probolinggo*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Sunan Ampel Surabaya, 2015.

pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak efektif. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dimana siswa selalu dikondisikan hanya mendengar, melihat dan mencatat. Hal ini menjadikan kurangnya kerjasama antar siswa sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kooperatif dalam proses pembelajarannya. Peneliti melihat permasalahan tersebut menjadi salah satu penghambat proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa selama ini. Untuk mengatasi masalah tersebut diadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dirasakan masih kurang. Proses pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games- Tournament (TGT) yang diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Kediwung Dlingo. Berdasarkan analisis data dengan ukuran nilai rata-rata kelas (mean) dan penilaian dengan standard skala 1-100, diperoleh data pada post test siklus I nilai yang tuntas KKM mencapai 13 (87%) dengan nilai rata-rata kelas 66,4. Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Nilai yang tuntas KKM mencapai 15 (100%) dengan nilai rata-rata kelas 84,1. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun pelajaran 2012/2013. Prestasi meningkat dari rendah menjadi sangat tinggi.¹²

B. Tinjauan Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran dapat diartikan "*mengatur rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran*".¹³ Sedangkan Menurut Joyce dalam bukunya Agus Purwo dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lainnya. Dan setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam desain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan tercapai.¹⁴ Adapun Menurut Kurniawan model pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan

¹² Nazamim, *peningkatan hasil belajar fiqih melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada siswa kelas IV MI Misbahul Huda Probolinggo, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.*

¹³ Jihad Asep dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), hlm.65.

¹⁴ Joyce, dalam buku Agus Purwo, *Desain Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*, (Bandung: Nusa Media, 2011), hlm.78.

belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁵

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.¹⁶ Pembelajaran *cooperative* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu rancangan proses pembelajaran yang didalamnya disertai dengan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Menurut Rusman mendefinisikan *Team games tournament* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang mendapatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.¹⁷

Sedangkan menurut Kurniasari model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik. TGT Menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁸ Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat

¹⁵Kurniawan, *Pengaruh kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional Guru*, (Bandung:Pustaka Belajar, 2013), hlm.42.

¹⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2013), hlm. 202

¹⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), hlm.98.

¹⁸Ani Kurniasari, *Komparasi Hasil Belajar Antara Siswa Yang Diberi. Metode TGT (Teams Games Tournaments) Dengan STAD (Student Team Achievement Division Ani)*.(Jakarta: Erlangga,2006), hlm.87.

disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

b. Langkah-langkah *Model Teams Games Tournament*

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team games tournament*) ada lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri siswa bekerja dalam kelompok kecil, *games tournament*, penghargaan kelompok.¹⁹

Sebelum melaksanakan model *Team games tournament*, sebaiknya harus mempersiapkan langkah-langkah untuk menggunakan model tersebut yaitu a. Sebelum guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat bahan, guru harus mempresentasikan pelajaran tersebut, b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggota empat atau lima siswa), c. Guru mengarahkan aturan permainannya, dimana siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan ras. Dan guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenakan kuis pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.²⁰ Setelah itu guru akan menghitung skor beberapa kelompok, begitulah langkah-langkah untuk menerapkan model *Team games tournament*.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

Sebelum menerapkan model *Team games tournament* dalam pembelajaran dikelas, ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model *Team games tournament* agar setidaknya dapat diminalisir sebelum pembelajaran menggunakan model *Team games tournament* sebelum pembelajaran model *Team games tournament* dilakukan berikut ini beberapa kelebihan yaitu lebih meningkatkan pencurahan waktu dan tugas. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

¹⁹ Slavin dalam *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), hlm.101

²⁰ Miftahul huda, *Cooperative Learning, Metode, Model, Teknik, sturuktur, dan Model Terapan*, (Togyakaeta : Pustaka Belajar, 2011), hlm. 134.

Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. Motivasi belajar tinggi. Hasil belajar lebih baik. Dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Adapun kekurangan model *Team games tournament* yaitu bagi guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai materi. Bagi siswa yaitu masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kekurangan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat mampu mengeluarkan pengetahuan kepada siswa lain.²¹

d. Komponen dan Pelaksanaan Model *Teams Games Tournament*

Dalam pembelajaran terdapat komponen, komponen pembelajaran terus berkembang dengan adanya perubahan dan perkembangan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Kegiatan mengajar dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Dalam komponen pembelajaran *Team games tournament* terdapat lima komponen yaitu presentasi, kelas, tim, permainan, pertandingan, penghargaan. a. Prestasi kelas yaitu materi yang akan disampaikan melalui model TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi didalam kelas. Proses pembelajaran berlangsung seperti apa yang sering dilakukan oleh guru atau pengajar, yaitu pengajaran langsung, diskusi atau presentasi audiovisual. Proses pembelajaran haruslah berfokus pada unit materi TGT, siswa diarahkan untuk benar-benar memperhatikan selama materi diajarkan, karena akan sangat membantu mereka pada saat melakukan permainan dan pertandingan. b. Tim terdiri 5 atau 6 siswa yang memiliki seluruh elemen kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa setiap anggota harus benar-benar dan mempersiapkan anggotanya dalam pertandingan (*tournament*). Setelah guru menyiapkan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan, membahas permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi setiap kesalahpahaman jika ada anggota tim yang membuat kesalahan. c. *Game* atau permainan dalam TGT terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan dengan materi yang telah disampaikan. Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* dimainkan dalam beberapa kali periode permainan, disesuaikan dengan jumlah siswa dan tim, seseorang siswa yang

²¹ Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012) ,hlm.72-73.

mendapat giliran mengambil sebuah kartu nomor yang tertera pada kartu tersebut. Permainan ini dilengkapi dengan aturan yang membolehkan permainan lain saling menentang kebenaran jawaban masing-masing. d. *Tournament* (pertandingan) adalah sebuah struktur pada saat permainan (*games*) berlangsung. Turnamen diadakan pada akhir minggu atau akhir materi pelajaran, setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Siswa-siswa yang mempunyai prestasi tinggi dalam ulangan atau pre-test sebelumnya bertanding pada periode I, kemudian siswa berikutnya bertanding pada periode II, dan seterusnya siswa yang bertanding dalam turnamen ini memiliki kemampuan yang setara, turnamen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari turnamen TGT yang sudah ada, dengan hanya menggunakan meja turnamen saja demi penerapan kinerja penelitian. e. Rekonsi tim yaitu tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim juga dapat digunakan untuk menentukan presentase peringkat siswa. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau penghargaan apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

e. *Persiapan Model Teams Games Tournament*

Persiapan-persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan TGT meliputi pembuatan materi, menempatkan siswa dalam tim dan menempatkan siswa pada meja turnamen awal.

3. *Tinjauan Tentang Hasil Belajar*

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik dalam menuntut sesuatu pelajaran yang menunjukkan taraf kemampuan peserta didik dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan.

Hasil belajar harus mengembangkan tiga ranah, yaitu : ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan yang diaplikasikan dalam bentuk penilaian dalam rangka memberikan pertimbangan apakah tujuan pendidikan tersebut tercapai. Penilaian hasil belajar tersebut dilakukan terhadap proses belajar mengajar untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran dalam hal penguasaan bahan pelajaran oleh siswa, selain itu penilaian tersebut dilakukan oleh guru. Artinya, rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak hanya disebabkan oleh kemampuan siswa melainkan juga disebabkan oleh kurang berhasilnya guru mengajar.

Menurut Suryabrata faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua yaitu: a. Faktor Internal yang bersumber dari dalam diri siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua, yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan. Faktor psikologis antara lain

adalah suasana hati, sifat ingin tahu, motivasi, minat dan kebiasaan belajar. b. Faktor Eksternal yaitu Faktor–faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang dapat diklasifikasikan menjadi dua golongan dengan catatan bahwa *overlapping* tetap ada yaitu faktor sosial dan faktor nonsosial seperti keadaan udara, suhu, udara, cuaca dan sebagainya.²²

4. Tinjauan, Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makan dan minuman yang halal dan haram, khitan, qurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Secara substansial mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.²³

Tujuan Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah adalah untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial, dan melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi Fiqih ibadah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik, seperti tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji dan fiqih muamalah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman halal dan haram, khitan, qurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

C. Metode Penelitian

²² Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar ...*, hlm 45

²³ Adang Romanda, “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI AL Fajar Pringsewu*”, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intang Lampung, 2016

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MI AT Tarbiyah Lojangan. Prosedur penelitian ini menggunakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif.

D. Temuan

TABEL XLVII
PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONDISI AWAL, SIKLUS I, DAN SIKLUS II

No.	Nama	Kondisi awal	Siklus I	Keterangan	Siklus II	Keterangan
1.	AG	66	70	Tidak tuntas	85	Tuntas
2.	AS	68	75	Tuntas	88	Tuntas
3.	AR	75	80	Tuntas	85	Tuntas
4.	AA	78	80	Tuntas	85	Tuntas
5.	AM	55	77	Tuntas	85	Tuntas
6.	FF	23	50	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
7.	HNR	57	55	Tidak tuntas	78	Tuntas
8.	KD	75	80	Tuntas	85	Tuntas
9.	MR	76	85	Tuntas	85	Tuntas
10.	MA	85	90	Tuntas	95	Tuntas
11.	ME	50	70	Tidak tuntas	90	Tuntas
12.	MS	50	70	Tidak tuntas	80	Tuntas
13.	NN	55	75	Tuntas	76	Tuntas
14.	SN	55	80	Tuntas	85	Tuntas
15.	SNA	55	75	Tuntas	75	Tuntas
16.	MF	45	70	Tidak tuntas	88	Tuntas

17.	MH	50	75	Tuntas	85	Tuntas
18.	MHU	55	75	Tuntas	80	Tuntas
19.	DA	45	75	Tuntas	90	Tuntas
20.	RM	50	80	Tuntas	95	Tuntas
Tertinggi		85	90		95	
Terendah		23	50		60	
Rata – rata		58,40	74,35		83,75	
Ketuntasan		25%	70%		95%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebelum mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *teams games tournament*, ketuntasan hasil belajar masih jauh di bawah ketuntasan hasil belajar klasikal yang diharapkan. Dari hasil observasi sebelum penelitian, proses belajar mengajar masih terjadi hanya satu arah saja, yaitu dari guru ke peserta didik. Peserta didik tidak pernah diajak untuk melakukan diskusi kelompok sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih pra siklus menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat sehingga hasil belajar yang dicapai peserta didik masih rendah. Dengan berbekal hasil observasi tersebut maka peneliti menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dilaksanakan dalam dua siklus. Pada masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Siklus I

- a. Perencanaan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk dua kali pertemuan yang akan digunakan sebagai acuan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT, menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS), menyusun soal dan kartu soal untuk games dan turnamen, menyiapkan dan menyusun lembar observasi tentang kegiatan pembelajaran, menyusun lembar observasi tentang kegiatan belajar siswa, menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses belajar mengajar berlangsung, mempersiapkan soal untuk siswa, yaitu soal *pretest* dan *post test*. soal *pretest* dikerjakan sebelum dilaksanakan tindakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan soal *posttest* diberikan setelah siswa mendapatkan tindakan, yaitu diberikan pada akhir setiap siklus. soal tes disusun peneliti dengan pertimbangan dosen ahli dan menyusun kelompok untuk siklus I.

- b. Pelaksanaan Tindakan, tahap ini dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Pada penelitian ini, siklus pertama terdiri dari 1 kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus I dengan indikator menyebutkan pengertian qurban, menunjukkan hukum qurban, menunjukkan waktu pelaksanaan qurban, dan menyebutkan syarat sahnya hewan untuk qurban. Pada pertemuan ini membahas materi tentang “**mengenal ketentuan qurban**”. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam kemudian mengecek kehadiran siswa dengan memanggil siswa satu per satu. Memberikan apersepsi dan motivasi agar siswa merasa bersemangat dan rasa ingin tahu mereka tentang materi yang akan diberikan membuat mereka penasaran. Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang telah dibetuk sebelumnya. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi yang dilakukan oleh pengajar dengan bertanya tentang pengetahuan siswa mengenai qurban. Berawal dari tanya jawab, kemudian pengajar menambahkan pengetahuan kepada siswa dan mempresentasikan materi tentang menjelaskan ketentuan qurban. Dalam presentasi kelas, disampaikan tentang tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui siswa yaitu alur pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan demikian siswa termotivasi untuk ikut aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap belajar kelompok, masing-masing kelompok mendapat Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk didiskusikan dengan teman satu kelompok. Setelah kegiatan diskusi kelompok selesai, kegiatan selanjutnya adalah permainan / *games*. Game dilaksanakan secara berkelompok. Di setiap kelompok, tiap siswa saling berebut menjawab pertanyaan saat peneliti membacakan soal. Jika dalam game tersebut, ada siswa kelompok A menjawab pertanyaan dengan benar maka mendapat skor 100, jika siswa salah dalam menjawab pertanyaan maka soal tersebut dilempar ke kelompok yang lain. Siswa lain yang menjawab benar akan mendapat skor 50 apabila benar dalam menjawab pertanyaan. Pada akhir kegiatan, pengajar memberikan penjelasan tentang ketentuan qurban, kemudian siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada siklus I. Pengajar mengumumkan juara sementara perolehan poin yang didapat setiap kelompok pada siklus I ini. Selanjutnya, pengajar menjelaskan rencana pembelajaran selanjutnya. Dalam kegiatan akhir, pengajar mengumumkan kepada semua siswa bahwa penghargaan/ reward diberikan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi. Pada siklus I ini kelompok yang mendapat skor tertinggi yaitu kelompok B. Pelajaran ditutup dengan salam dan dilanjutkan pelajaran yang lainnya.

- c. Observasi, tahap ini dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Dalam penelitian ini bekerja sama dengan dua orang observer, yaitu observer pertama (wali kelas IV) yang bertindak mengamati aktivitas pengajar apakah sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan observer yang kedua mengamati partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu pengajar sudah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Lembar observasi disusun dan disesuaikan dengan prinsip model pembelajaran ini. Hasil lembar observasi aktivitas siswa pada siklus pertama menunjukkan bahwa hampir seluruh (81,81%) siswa baik dalam melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan model *teams games tournament*.
 - d. Refleksi, setelah siklus pertama selesai, peneliti bersama dengan teman sejawat mengolah dan mendiskusikan hasil lembar observasi (baik observasi terhadap partisipasi siswa maupun terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT) dan hasil *post test* siklus I. Partisipasi siswa selama proses pembelajaran siklus I sudah mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah nilai rata-rata partisipasi siswa yakni 81,81% berada pada kategori “sangat baik” yakni terletak pada rentang skor 86 – 100%. Berdasarkan hasil *post test* siklus I, baru ada 14 siswa yang tuntas (mendapat nilai ≥ 75). Sehingga ketuntasan belajar baru mencapai 70% dari total jumlah siswa. Disamping itu rata-rata kelas baru mencapai 74,35. Hasil tersebut tentu saja belum mencapai target yang sudah ditetapkan sebelumnya dan menunjukkan bahwa siklus I masih terdapat kekurangan. Kekurangan pada siklus I berasal dari pihak guru dan siswa, maka perlu diperbaiki pada siklus II.
2. Siklus II
- a. Perencanaan, pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran (rpp) tentang materi yang akan dipelajari. rencana pembelajaran ini digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, menyusun dan menyiapkan alat peraga yang diperlukan dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, menyusun dan menyiapkan soal untuk tournament, mengefektifkan penggunaan waktu dengan memberikan batas waktu mengerjakan tugas diskusi dan presentasi. di samping itu, peneliti juga lebih menyederhanakan tugas diskusi dan merencanakan implementasi waktu dengan baik sesuai dengan materi yang akan dipelajari, menambah *reward* bagi kelompok yang terbaik dan untuk 3 siswa yang mempunyai nilai *posttest* terbaik agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sebelum pelaksanaan diskusi dimulai, guru memberikan pengarahan kepada siswa akan pentingnya kerjasama dalam kelompok, guru lebih rinci dalam menjelaskan materi kepada siswa. selain itu,

guru akan lebih optimal lagi dalam memberikan pembinaan kepada semua kelompok secara merata dan membentuk kelompok yang baru untuk siklus II, agar kegiatan dapat berjalan dengan lebih baik. siswa dikelompokkan lagi secara heterogen berdasarkan hasil *posttest* siklus I

- b. Pelaksanaan Tindakan, pada kegiatan awal pengajar membuka pelajaran dengan salam, kemudian pengajar mengecek kehadiran siswa dengan memanggil satu per satu nama siswa. Pada kegiatan awal ini, pengajar melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi agar siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan inti, siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Mereka diminta untuk bergabung dengan kelompoknya yang sudah dibentuk berdasarkan hasil turnamen pada siklus I. Kemudian, pengajar mengembangkan materi tentang tata cara berqurban dari apersepsi dan tanya jawab dengan siswa sebelumnya. Selain itu, pengajar mengulang kembali tahapan – tahapan dalam pelaksanaan siklus II dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Sebelum memulai presentasi kelas, pengajar mengumumkan kembali kelompok yang menjadi pemenang dalam siklus I. Dalam tahap presentasi kelas, pengajar bersama siswa melakukan tanya jawab tentang tata cara berqurban. Siswa terlihat serius dan aktif dalam kegiatan presentasi kelas, walaupun ada tiga anak yang masih sibuk sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh peneliti. Tahap berikutnya yaitu *games*, aturan dalam pelaksanaan games siklus II masih sama dengan aturan games siklus I. Semua siswa begitu antusias dalam mengikuti jalannya permainan, mereka tidak terlihat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hampir semua soal dalam *games* siklus II berhasil terselesaikan. Sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi pada siklus II. Sebelum menutup proses pembelajaran, guru memberikan pesan – pesan moral dan motivasi kepada siswa. Selanjutnya guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam kemudian melakukan kegiatan *post test* II untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar fiqih siswa kelas V MI At-Tarbiyah. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Fiqih pada materi Kurban dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Observasi, dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Dalam penelitian ini bekerja sama dengan dua orang observer, yaitu observer pertama yang bertindak mengamati aktivitas pengajar apakah sudah menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan observer yang kedua mengamati partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu pengajar sudah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Lembar observasi disusun dan disesuaikan dengan prinsip model pembelajaran ini. Hasil lembar observasi aktivitas siswa pada siklus kedua menunjukkan bahwa hampir seluruh (90,90%) siswa baik dalam melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan model *teams games tournament*. Observasi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

- d. Refleksi, setelah siklus II selesai, peneliti bersama dengan teman sejawat mengolah hasil lembar observasi dan hasil *post test*. Pada *post test* siklus II, terdapat 19 siswa yang tuntas (mendapat nilai ≥ 75). Sehingga ketuntasan belajar mencapai 95% dari total jumlah siswa dan nilai rata-rata kelas mencapai 83,75, observasi terhadap partisipasi siswa menunjukkan peningkatan, observasi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa guru telah menerapkan model tersebut. Dengan demikian target dalam penelitian ini sudah tercapai sehingga penelitian berhenti sampai di siklus II.

E. Pembahasan

Sebagaimana yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini adalah mengenai peningkatan hasil belajar Fiqih siswa kelas V MI At-Tarbiyah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berikut rangkuman data yang tertuang dalam tabel menunjukkan dinamika pada siklus I dan siklus II.

Pada hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar fiqih siswa kelas V MI At-Tarbiyah. Skor rata-rata hasil belajar fiqih siswa pada siklus I adalah 74,35. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 90 dan nilai terendah adalah 50. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi adalah siswa yang aktif dalam semua kegiatan, mulai dari saat memperhatikan presentasi kelas, diskusi kelompok, dan games. Selain itu, siswa tersebut sering bertanya apabila ada hal-hal atau ada materi yang belum dimengerti. Sedangkan siswa yang mendapat nilai terendah, yaitu nilai 50 dikarenakan siswa tersebut kurang aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Mulai dari presentasi kelas, siswa tersebut justru berbicara dengan teman yang duduknya berdekatan, asik sendiri dengan benda yang ada dihadapannya. Selain itu, siswa tersebut kurang aktif dalam kegiatan diskusi, kurang bersemangat dalam presentasi hasil kegiatan kelompok, masih kurang paham dalam pelaksanaan games, dan siswa tersebut memang belum paham tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, dari pihak keluarga terutama kedua

orangtuannya kurang memperhatikan siswa tersebut, orangtua terlalu sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Dalam hal ini, keluarga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antarlain: faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan faktor eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat). Apabila dilihat dari ketuntasan belajar siswa, dari 20 siswa kelas V yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 14 siswa (70%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 6 siswa (30%). Dari data siklus I, membuktikan adanya peningkatan hasil belajar Fiqih siswa kelas V dari kondisi awal sebesar 25% yaitu dengan nilai rata-rata pra tindakan sebesar 58,40 menjadi 74,35. Peningkatan hasil belajar fiqih ini dikarenakan adanya ketertarikan siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Para siswa termotivasi untuk belajar, baik karena motivasi nilai, interaksi belajar bersama teman-teman, adanya *games* maupun penghargaan (reward) yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tindakan pada siklus II terdapat perubahan data yang diperoleh menunjukkan rerata skor hasil belajar fiqih 83,75 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Pada siklus II ini, dari 20 siswa 19 (95%) dinyatakan tuntas dan 1 siswa (5%) dinyatakan belum tuntas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata yaitu dari 74,35 menjadi 83,75. Sedangkan bila dibandingkan pada saat sebelum tindakan, rata-rata nilai kondisi awal 58,40 menjadi 83,75. Tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Fiqih siswa kelas V MI At-Tarbiyah. Pelaksanaan dan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar fiqih.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan Tahun Ajaran 2019/2020". Kegiatan pembelajaran pada prasiklus mencapai 25% dengan nilai rata-rata 58,40. Siklus pertama mencapai 70% dengan nilai rata-rata 74,35. Pada siklus kedua siswa mencapai 95% dengan nilai rata-rata 83,75. Hal ini peneliti mengamati hasil evaluasi pada siklus kedua ternyata siswa sudah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan tingkat keberhasilan sudah mencapai 95%. Dari beberapa usaha yang dilakukan guru ternyata siswa ada peningkatan meskipun tidak signifikan akan tetapi sudah memenuhi nilai standar KKM 75 dan memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Mohammad, *Peneliti Tindakan Kelas*, Bandung : CV Wacana Prima, 2009
- Asep, Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Presindo, 2012
- Departemen Agama RI, *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi)*. Jakarta: DEPAG RI, 2005
- Depdiknas, *Rambu-rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta; 2004.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003
- Huda, Miftahul, *Cooperative Learning, Metode, Model, Teknik, sturuktur, dan Model Terapan*, Togyakaeta : Pustaka Belajar, 2011
- Indanis, Fitriyatul, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV MI Misnahul Huda Probolinggo". Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Sunan Ampel Surabaya, 2015.
- Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013
- Kurniasari, Ani, *Komparasi Hasil Belajar Antara Siswa Yang Diberi. Metode TGT (Teams Games Tournaments) Dengan STAD (Student Team Achievement Division Ani*, Jakarta: Erlangga, 2006
- Kurniawan, *Pengaruh kompetensi pedagogik, dan kompetensi professional Guru*, Bandung: Pustaka Belajar, 2013
- Nazamim, "peningkatan hasil belajar fiqih melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada siswa kelas IV MI Misbahul Huda Probolinggo", UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.
- Majid, Abdul *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Rosda Karya, 2013

Makmun, Abin Syamudin, *Psikologi Kependidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007

Nurgiantoro, Burhan, *Dasar-dasar pengembangan kurikulum sekolah*, Yogyakarta: BPEE, 1988

Nursa'adah, Fatwa.P, Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa Pada Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar IPA, Dalam *Jurnal Formatif*, Vol. 4 No. 2, Tahun 2014.

Pemenag No.2 Tahun 2008, *Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*.

Purwo, Agus, *Desain Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*, Bandung: Nusa Media, 2011

Riduan, *Metode Riset*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011

Romanda, Adang, “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI AL Fajar Pringsewu*”, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intang Lampung, 2016

Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2005

Shoimin, Aris *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2014

Shoimin, Aris, *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum*, Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA

Slavin, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

_____, *Cooperative learning*, Bandung: Nusa Media, 2010

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011

_____*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2009, Cet. 14.

_____*Cara Belajar Siswa AKtif dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1989

Taniredja, Tukiran, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta,2012

Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011

Trianto,*Mendesain, Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta; Kencana, 2010

Winataputra, Udin S dkk, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Universitas Terbuka, 2008