

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TURNAMENT PADA PELAJARAN FIKIH DI KELAS IX MTsN 11 AGAM**

Lidia Marjalena *¹

Universitas Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
Lidyamarjalena2001@gmail.com

Ulva Rahmi

Universitas Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
ulvarahmio1@gmail.com

Kundlori

MTs N 11 Agam, Indonesia
kundlori516@gmail.com

Abstract

This research is a qualitative study which aims to increase students' learning motivation by using a team game tournament (TGT) type cooperative learning model in broadcast material fiqh lessons in class IX MTsN 11 Agam. The description of the focus in this research are class IXA MTsN students 11 Agam 2023/2024 academic year, totaling 25 people. The data analysis technique used is a qualitative data analysis technique. The observation results of the use of the team game tournament type cooperative learning model in learning fiqh seem to be very active. Students are actively involved in learning and collaborate well. They feel motivated to understand the fiqh (khiyar) material well because there is an element of competition in this model. In addition to the TGT model allowing teachers to focus on each team specifically, students also have clear responsibilities within their teams which helps in the development of social and cooperative skills.

Keywords: cooperative learning model, team game tournament

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) pada pelajaran fikih di kelas IX MTsN 11 Agam. Deskripsi fokus pada penelitian ini berupa proses belajar, adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IXA MTsN 11 Agam tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Hasil observasi, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team game turnament dalam pembelajaran fikih ini tampaknya sangat aktif. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan berkolaborasi dengan baik. Mereka merasa termotivasi untuk memahami materi fikih (khiyar) dengan baik karena ada unsur kompetisi dalam model ini. Selain itu model TGT memungkinkan guru untuk fokus pada setiap tim dengan baik yang spesifik,

¹ Korespondensi Penulis

siswa juga memiliki tanggung jawab yang jelas dalam tim mereka yang membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerjasama.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Team Game Tournament.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Dan pendidikan adalah wahana untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Peningkatan mutu pendidikan dilakukan dalam upaya meningkatkan SDM. SDM yang berkualitas akan mampu menjaga Sumber Daya Alam yang baik. Pendidikan sendiri memiliki tujuan utama untuk menjadi media dalam melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan dalam sebuah negara dapat dikatakan sebagai salah satu yang sangat penting untuk diperhatikan dan ditingkatkan.

Dalam kurikulum 2013 yang dicetus oleh Kementerian Pendidikan untuk pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yang mana dalam kurikulum ini mengutamakan pemahaman, skill dan pendidikan karakter, siswa dituntut untuk lebih paham dalam hal materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun yang tinggi. Dan kurikulum 2013 ingin menciptakan manusia yang mampu berfikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif melalui pengembangan sikap, keterampilan,, dan pengetahuan. Adapun upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan melibatkan penggunaan bahan ajar yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta pemilihan model pembelajaran yang cocok dengan kondisi peserta didik. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberi dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Proses belajar aktif apabila siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat serta suasana dalam keadaan kondusif. Proses belajar perlu didukung dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa subyek utama dalam proses belajar, sehingga paradigma pendidikan harusnya diubah menjadi *student center learning* (Dimyati & Mudjiono,2006:44)

Namun kenyataannya di kelas proses pembelajaran masih banyak masalah dan belum dapat dilaksanakan dengan baik sesuai yang diharapkan, diantaranya kurang motivasi dalam diri peserta didik. Padahal dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Menurut Sardiman (2016:75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai. Motivasi belajar bukan hanya penting bagi peserta didik melainkan juga bagi para guru. Dalam hal ini, seorang guru diharapkan mampu memilih teknik pembelajaran yang sesuai, seperti

model, strategi, metode, dan pendekatan untuk materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi awal pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan metode ceramah yang mana selama kegiatan pembelajaran siswa tidak ada motivasi dan terlihat monoton. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa hanya diam dan ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan secara akademik yang lebih tinggi yang aktif dalam pembelajaran. Sehingga dengan kurangnya keaktifan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Ketika pelajaran berlangsung banyak siswa tampak tidak aktif dan banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru di depan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berkolaborasi saat mengerjakan tugas serta memperlajari materi pelajaran. Menurut Lie (2008), model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan menekankan pada pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Alma dan kawan-kawan pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT). *Team Game Turnament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok belajar dengan anggota 5 sampai 6 orang yang memiliki jenis kelamin, kemampuan , ras ataupun etnis yang berbeda. Dalam kelompok yang heterogen ini peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, membahas materi dan mengerjakan tugas secara bersama-sama. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas atau materi yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Menurut Slavin (2016), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima komponen yaitu: presentasi di kelas, Tim, Game, Turnamen, dan Rekognisi Tim.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* memiliki kelebihan yaitu model pembelajaran TGT tidak hanya membuat siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi dari temannya akan lebih terlihat dalam pembelajaran tetapi siswa yang memiliki kemampuan akademis rendah juga akan aktif dan mempunyai tanggung jawab pada kelompoknya. Model pembelajaran TGT membuat siswa bersemangat pada saat mengikuti pembelajaran karena diakhir materi guru memberi sebuah penghargaan pada kelompok yang terbaik. Dan dalam model pembelajaran TGT ini juga membuat peserta didik lebih bersemangat karena ada kegiatan permainan berupa turnamen akademik. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* diharapkan dapat memberikan makna dan kesan positif kepada siswa,

dengan harapan siswa akan termotivasi agar lebih aktif secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu terdapat alasan kuat mengapa pendekatan ini dapat menjadi pilihan efektif diantaranya: *pertama*, model pembelajaran kooperatif mendorong partisipasi siswa. Dalam konteks team game turnamen, siswa terlibat dalam berbagai permainan atau tantangan yang memerlukan kerja sama. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. *Kedua*, pendekatan ini menciptakan susana persaingan yang sehat di kelas. Siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka bersaing dengan tim lain, hal ini dapat membantu mengatasi masalah ketidakaktifan siswa. *Ketiga*, dengan berpartisipasi dalam turnamen, siswa dapat merasakan dampak langsung dari upaya mereka, mereka akan belajar bahwa kontribusi mereka berpengaruh pada hasil tim yang dapat menjadi motivasi tambahan untuk terlibat. *Keempat*, model ini mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa, mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mengatasi konflik dalam situasi tim, keterampilan ini penting dalam kehidupan nyata.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yang mana penelitian kualitatif dilakukan dengan dengan desain penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui proses berupa perhitungan tetapi mengungkap fenomena holistikontekstual dengan cara mengumpulkan data dari peneliti dalam setting atau setting natural dan menggunakan sebagai kunci. Pengumpulan data dengan cara observasi kegiatan dan wawancara secara mendalam. Setelah itu, data dianalisis dengan reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (conclusion drawing)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan agaya belajar siswa dan agaya mengajar guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, dan berfikir serta mengekspresikan idenya.

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan. Fungsi dari model pembelajaran ini adalah sebagai pagangan atau pedoman bagi para pengajar maupun perancang pembelajaran pada hal perencanaan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ketika memilih model pembelajaran perlu adanya pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam memberikan materi ajar agar

dapat tercipta model pembelajaran yang baik dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran, dan sebelum mengajar, guru harus menentukan model pembelajaran, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan dan hasil belajar yang direncanakan. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan baik dan tepat sesuai dengan mata pelajaran.

Bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar, yang mana ada hubungan yang erat antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa, model pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat mempengaruhi tingkat motivasi siswa. Beberapa contoh diantaranya; (1) *relevansi materi*, model pembelajaran yang memadukan materi dengan kepentingan dan pengalaman siswa dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Siswa akan cenderung lebih termotivasi ketika mereka melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan kehidupan mereka, (2) *keterlibatan aktif*, model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, seperti diskusi kelompok, proyek berbasis masalah, atau eksperimen dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, (3) *Dukungan guru*, guru yang peduli dan memberikan umpan balik cenderung meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) *tujuan yang jelas*, model pembelajaran yang menguraikan tujuan dan ekspektasi dengan jelas dapat membantu siswa memahami mengapa mereka belajar dan apa yang diharapkan dari mereka yang dapat mempengaruhi motivasi mereka. Jadi pemilihan model pembelajaran yang tepat dan cara menerapkannya dapat memiliki dampak signifikan pada motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi pencapaian mereka dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Warsono & Hariyanto:2014,161). Model pembelajaran kooperatif atau sering disebut dengan *cooperatif learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya dalam proses belajar. Biasanya guru membentuk kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-6 siswa dengan kemampuan berbeda-beda ataupun berpasangan. Pembentukan kelompok bertujuan agar masing-masing siswa terlibat dalam menyelesaikan tugas dengan bantuan oleh teman dalam satu kelompok.

Model pembelajaran kooperatif menuntut adanya kerja sama dan *interdependensi* (saling ketergantungan) antar siswa dalam proses pengerjaan tugas, pencapaian tujuan dan reward yang didapat. Siswa dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong mengerjakan tugas bersama-sama dan mengkoordinasikan usaha menyelesaikan tugas tersebut bersama dengan anggota kelompok. Siswa dalam kelompok tersebut saling tergantung (*terindependen*) untuk mendapatkan reward apabila mereka sukses sebagai kelompok. Pembelajaran kooperatif dapat ditandai dengan adanya beberapa fitur sebagai berikut: pertama, siswa bekerja dalam

kelompok atau tim untuk mencapai tujuan belajar. Kedua, setiap kelompok terdiri dari anggota prestasi akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Ketiga, apabila memungkinkan kelompok terdiri dari berbagai ras, gender, dan agama yang berbeda. Keempat, sistem reward yang digunakan berorientasi pada kelompok atau individu.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai minimal tiga tujuan penting, yaitu: prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keragaman, serta pengembangan keterampilan sosial. Proses pembelajaran kooperatif mendorong siswa agar mampu berkolaborasi dengan orang lain dengan perbedaan kemampuan yang mereka miliki dan belajar keterampilan sosial melalui koordinasi penyelesaian tugas bersama teman. Selain itu, siswa didorong untuk berperan aktif dalam memutuskan apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana cara menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran model kooperatif, seorang guru dapat memilih beberapa metode pendekatan sesuai dengan kondisi siswa yang dihadapi. Model pembelajaran kooperatif menawarkan beberapa bentuk metode pendekatan dengan prinsip pembelajaran kelompok atau bersama.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif memiliki hubungan terhadap motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, rasa kepemilikan, dukungan sosial, tujuan bersama, dan pengakuan prestasi kelompok. Ketika siswa memiliki pengalaman positif dalam kerja sama kelompok, mereka cenderung merasa lebih termotivasi untuk belajar, pengalaman positif ini bisa meningkatkan kayakinan mereka terhadap kemampuan belajar. Dalam model kooperatif, siswa sering memiliki lebih banyak kendali atas proses pembelajaran mereka. Mereka dapat memilih cara terbaik untuk mencapai tujuan mereka. Dan seorang guru yang efektif dalam memandu model pembelajaran kooperatif memiliki peran yang penting dalam motivasi belajar siswa, guru yang mampu menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kerja sama kelompok dapat berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Model Team Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan pelajaran selanjutnya siswa bekerja dalam tiap tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya setelah pembelajaran selesai diadakan tournament, dimana siswa dalam masing-masing kelompoknya memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya (Slavin:2010). Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas, dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Menurut Slavin (2010,166:167) terdapat lima komponen utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament

yaitu: presentasi kelas atau pengamatan langsung, belajar kelompok, game atau permainan, turnament, dan team recogniza (kelompok yang menang).

Ada beberapa kompetensi yang dapat dikembangkan dalam model Pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut: (1) pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan TGT pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam TGT ada unsur tutor sebaya. (2) pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki individu. Disamping memahami materi pelajaran TGT siswa juga dilatih untuk memahami perasan orang lain. (3) kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas dan pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan diperoleh siswa, karena dalam TGT dapat mengembang banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain. (4) nilai (*value*) yaitu suatu standar perilaku yang diyakini seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam kejujuran merahasiakan soal masingmasing indovidu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.(5) sikap (*attitude*) yaitu perasaan (senang-tidak senang) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam TGT siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai. (6) minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan. Adanya turnament dalam TGT meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sebagai catatan yang harus diperhatikan oleh guru bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa . dengan demikian guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual. Model pembelajaran TGT ini memiliki kelebihan dianataranya; dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, kemudian dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran TGT juga ada kelemahannya 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, selain itu waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Dan kelemahan bagi siswa adalah masih adanya

siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini , tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu membagi pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Metode yang dapat digunakan pada model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) ada berbagai macam, beberapa diantaranya: **Metode ceramah**, metode ceramah adalah sebuah cara melaksanakan pembelajaran yang dilakukan guru secara monolog dan berlangsung satu arah, yaitu dari guru ke siswa. **Metode kerja kelompok**, metode kerja kelompok adalah metode mengajar dengan mengkondisikan peserta didik dalam suatu kelompok sebagai satuan dan diberikan tugas untuk dibahas dalam kelompok tersebut. **Metode diskusi**, pada model pembelajaran TGT siswa melakukan diskusi dengan anggota kelompok masing-masing untuk memecahkan suatu permasalahan. **Metode demonstrasi**, yaitu penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu materi. **metode problem solving**, adalah salah satu cara mengajar yang menghadapkan siswa kepada suatu masalah agar dipecahkan atau diselesaikan. **Metode pemberian tugas**, adalah sebagai suatu format interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru. **Metode eksperimeni**, adalah cara belajar mengajar yang dilibataktifkan peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan itu.

Dalam penelitian ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dalam pembelajaran menggunakan tiga metode yaitu;(1) metode ceramah, metode iinicocok untuk memberikan pemahaman dasar yang kat kepada siswa. Dalam konteks team game tournament ceramah dapat digunakan untuk memberika aturan, pedoman atau konsep dasar yang perlu dipahami oleh semua anggota tim sebelum mereka mulai berpartisipasi dalam permanin dan metode ini juga digunakan dalam penguatan materi yang di diskusikan dalam kelompok. (2) metode diskusi, diskusi memungkinkan siswa untuk berbagi ide, berkolaborasi dan memecahkan maslah bersama. Dalam team game turnamen metode diskusi bisa digunakan untuk merencanakan strategi permainan dan mendorong komunikasi antara anggota kelompok.(3) dan metode pemberian tugas,metode ini membantu dalam mendistribusikan tanggung jawab diantara anggota tim. Dalam konteks turnament pemberian tugas dapat digunakan untuk menetapkan peran dan tanggung jawab individu dalam kelompok seperti siapa yang bertanggung jawab mengumpulkan data, siapa yang mengkoordinasikan strategi.

Kombinasi ketiga metode ini dalam penggunaan model pembelajaran TGT untuk memadukan pembelajaran individual, kolaborasi dan pemecahan masalah dalam upaya mencapai hasil terbaik dalam permainan.

Mata pelajaran fikih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang fikih Ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman

tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan thaharah, shalat, puasa zakat sampai pelaksanaa haji. Dan menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah kepada Allah dan ibadah sosial yang dilakukan sehari-hari. Selain berisi aturan normatif-formal syarat dan rukun, fikih juga mengandung hikmah dan tujuan yang hendak dicapai syariat Islam. Melalui fikih, umat Islam bisa menarik kesimpulan betapa pentingnya norma tersebut.

Berdasarkan observasi di kelas IX MTsN 11 Agam pelajaran fikih dilaksanakan 2 jam pelajaran dalam satu minggu, dengan menggunakan kurikulum 2013, yang mana pembelajaran fikih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara sempurna (*kaffah*). Selama pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran klasik sehingga siswa yang memiliki nilai akademik tinggi yang mampu memahami dan aktif bertanya kepada guru.

Hasil wawancara bersama guru Fikih kelas IX MTsN 11 Agam, selama proses pembelajaran siswa cenderung diam dan hanya beberapa yang memiliki motivasi belajar ketika materi disampaikan. Sehingga dengan kurangnya motivasi belajar siswa guru tidak dapat mengetahui siswa paham atau tidak dengan materi yang disampaikan, kurangnya partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran adalah masalah yang sering dihadapi oleh para pendidik. Dan hal ini bisa menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mencoba metode pengajaran yang lebih interaktif atau menciptakan lingkungan kelas yang lebih mendukung partisipasi aktif siswa, dan salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berkolaborasi saat mengerjakan tugas serta memperlajari materi pelajaran salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament.

Penulis melakukan observasi terhadap penggunaan model pembelajaran ini dalam kelas, kelas yang diobservasi terdiri dari 25 siswa yang dibagi menjadi 5 tim, setiap tim terdiri dari 5 anggota dan bekerja sama dalam materi yang dipelajari. Selanjutnya tahap pembelajaran TGT: pertama,pembelajaran dimulai dengan tahap persiapan. Guru memberikan materi fikih bab *khiyar*, setiap tim mempelajari materi ini bersama-sama dan mempresentasikan hasil diskusi dan guru memberi umpan balik kepada setiap tim . Kedua, kelas memasuki tahap tournament setiap kelompok mendapat kan soal berupa pertanyaan mengenai *khiyar*, dan mengutus satu anggota kelompok untuk menjawab soal pertama dan bergantian untuk soal selanjutnya. Tim akan berlomba-lomba dalam menyelesaikan pertanyaan yang tersedia di papan tulis dalam bentuk media kertas. Ketiga, tahap evaluasi guru dan siswa bersama-sama

mengoreksi jawaban yang ditulis siswa pada pertanyaan serta menghitung skor yang diperoleh. Terakhir guru memberi reward kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.

Hasil observasi, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dalam pembelajaran fikih ini tampaknya sangat aktif. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan berkolaborasi dengan baik. Mereka merasa termotivasi untuk memahami materi fikih (khiyar) dengan baik karena ada unsur kompetisi dalam model ini. Selain itu model TGT memungkinkan guru untuk fokus pada setiap tim dengan baik yang spesifik, siswa juga memiliki tanggung jawab yang jelas dalam tim mereka yang membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerjasama.

Kompetisi sehat antara tim memacu siswa untuk lebih mendalam memahami konsep-konsep materi yang diajarkan, mereka terlibat dalam diskusi yang produktif dan berbagi pengetahuan dengan anggota tim mereka. Hal ini dapat membantu siswa menginternalisasi informasi dengan lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional. Mereka belajar bekerja sebagai tim, mendengarkan pandangan anggota tim lainnya, dan mencapai kesepakatan bersama. Ini adalah keterampilan yang sangat berharga yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka diluar kelas. Jadi, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team game turnamen tampaknya sangat aktif dan efektif dalam pembelajaran fikih. Model ini mendorong partisipasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi fikih, dan mengembangkan keterampilan kerja sama dan kemampuan sosial. Oleh karena itu, dapat dianggap sebagai alat yang berharga dalam konteks pendidikan fikih dan layak dipertimbangkan untuk diterapkan di berbagai tingkat pendidikan.

Salah satu temuan utama adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament mendorong kerja sama antara siswa, dalam tournament ini, siswa bekerja dalam tim kecil dan bersaing dengan tim lain, menciptakan lingkungan yang kompetitif namun kooperatif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa terlibat dan memiliki tanggung jawab terhadap tim mereka. Selain itu, penggunaan TGT dapat memotivasi siswa melalui hadiah dan pengakuan. Siswa yang mencapai hasil yang baik dalam tournament dapat menerima penghargaan atau pengakuan khusus yang dapat meningkatkan dorongan intrinsik mereka untuk belajar. Namun, penggunaan TGT memiliki beberapa tantangan. Beberapa siswa merasa tertekan oleh komperensi dan guru perlu memastikan bahwa lingkungan kelas tetap mendukung dan inklusif. Selain itu, perlu perencanaan yang matang untuk mengorganisir tournament secara efektif.

Setelah mengamati penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran fikih, beberapa yang perlu diperhatikan, diantaranya; (1) pelatihan guru, guru perlu mendapatkan pelatihan atau lebih mempelajari bagaimana dalam mengaplikasikan model TGT. (2) variasi materi, meskipun model TGT efektif, guru juga perlu memastikan variasi materi yang dihadirkan agar siswa tetap terlibat dan tidak merasa monoton seperti mengaitkannya kehidupan sehari-hari. Berbagai

topik dan tugas yang berbeda dapat membuat pembelajaran lebih menarik. (3) pengawasan dan umpan balik, penting juga bagi guru untuk mengawasi setiap tim dengan cermat selama tahap tournament dan memberikan umpan balik yang konstuktif. Hal ini membantu siswa memahami kelebihan dan kelemahan siswa. (4) evaluasi perkembangan siswa, selain evaluasi akhir perlu ada evaluasi berkala untuk melihat perkembangan siswa, ini dapat dilakukan tes dan tugas formatif untuk memastikan pemahaman yang mendalam. (5) pengembangan keterampilan sosial, model TGT juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Guru dapat menyertakan aktivitas yang mempromosikan komunikasi, negoisasi dan pemecahan masalah tim.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament efektif dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan siswa serta mempromosikan kerjasama dalam pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan di kelas IX MTsN 11 Agam dalam pembelajaran Fikih menunjukkan bahwa model ini memberikan manfaat nyata dalam pemahaman siswa terhadap materi dan pengembangan keterampilan sosial. Dan sebuah pendekatan yang layak untuk dipertimbangkan dalam konteks pembelajaran kooperatif.

Dengan memisahkan siswa menjadi tim kecil, mendorong kerja sama dan memberikan elemen kompetensi yang sehat sehingga model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Namun implementasi yang sukses memerlukan pelatihan guru yang memadai, variasi materi yang menarik, pengawasan yang cermat, dan evaluasi berkala. Dengan demikian, model ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran kooperatif dan pengembangan keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah PGSD, vol V No 2, 2021.
- Dimyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Manasikana, oktaffi Arinna dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*. IKAPI Jawa Timur
- Rafika Rahmawati, *Team Game Tournament (TGT) sebagai Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi*. Jurnal Pendidikan Khusus, 2018, 70-76.
- Thamrin Tayeb, *Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran*, Alauduna:Vol.4 No. 2 (2017),48.

Warsonno Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif (Teori dan Assesment)*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.