



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR *USHUL FIQH* 3E GONTOR

Agus Budiman¹, Nurfadilla Eka Pratiwi^{2(*)}

Universitas Darussalam Gontor, Indonesia¹²

Agusbudiman7275@gmail.com¹, nurfadillaeka@gontor.ac.id²

Abstract

Received: 29 Mei 2022
Revised: 31 Mei 2022
Accepted: 05 Juni 2022

Penelitian ini diadakan dengan tujuan untuk mengembangkan keaktifan dan kualitas belajar siswi KMI 3E pelajaran *Ushul Fiqh*. Peneliti menggunakan variasi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart yang berupa persiapan, pelaksanaan, observasi, dan spekulasi. Terdapat dua siklus untuk dalam penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitiannya adalah peserta didik 3E KMI di Pondok Gontor Putri dan Instrumen penelitiannya berupa lembar observasi dan tes tertulis. Pencapaian dari akhir penelitian yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan kenaikan yang signifikan. Hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan keaktifan dan kualitas belajar peserta didik dengan pencapaian keaktifan 77,37 % pada daur I, lalu mengalami peningkatan 78,18 % pada daur II dengan selisih 0,81%. Dan peningkatan pada hasil belajar *Ushul Fiqh* dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pencapaian 79,54 % pada daur I, dan mengalami kenaikan 93,18 % pada daur II dengan selisih 13,64%. Dari penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada guru pengampu materi *Ushul fiqh* kelas 3E KMI untuk tidak menggunakan satu metode pembelajaran saja, serta menjadikan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai strategi rujukan pada proses pembelajaran materi *Ushul Fiqh*.

Keywords: Hasil Belajar; *Ushul Fiqh*; Model pembelajaran; *Team Games Tournament*

(*) Corresponding Author: Pratiwi, nurfadilla@gontor.ac.id, +62 8226 4737 460

How to Cite: Budiman, A. & Pratiwi, N. E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar *Ushul Fiqh* 3E Gontor. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 505-510.

INTRODUCTION

Dalam kegiatan belajar, terdapat faktor dalam diri peserta didik yang memicu keberhasilannya. Faktor tersebut adalah faktor internal seperti kecerdasan siswa, motivasi dan minat, ataupun faktor eksternal siswa seperti lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Keberhasilan siswa juga dapat pengaruh besar dari gaya belajar peserta didik. Gaya belajar yaitu suatu cara bagaimana peserta didik mempersiapkan belajar, mengikuti pelajaran, memahami pelajaran dan mampu menghafal pelajaran (Simbolon, 2014).

Tertulis dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pembahasan tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pendidikan dan proses pembelajaran agar peserta didik dengan giat mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan adalah diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara (Tajuddin, 2018). Setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Dan sudah menjadi hak bagi warga Indonesia untuk mendapatkan mutu pendidikan yang

berkualitas dari pemerintah yang terus memperjuangkan suatu sistem pendidikan nasional dengan meningkatnya keimanan dan ketakwaan.

Berdasarkan penguraian di atas, tentu peranan pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia. Maka dari itu, metode untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat dilakukan yaitu membangkitkan semangat belajar. Namun saat ini, banyak tanggapan dari siswa bahwa belajar merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang menjenuhkan, siswa sekedar duduk diam mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, dengan ketidakadaan pengalaman dalam belajar yang berupa suatu tindakan atau kegiatan (Setianingrum & Azizah, 2021).

Seorang guru berperan sebagai perencana dan pemeran yang menjalankan amanah dan kewajibannya dalam mendidik di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional mempunyai tugas yang berat dalam mendidik. Upaya yang dilaksanakan oleh guru sebagai tenaga profesional sangatlah kompleks seperti mendesain bahan ajar, menjelaskan bahan ajar, memberikan arahan berupa nasihat dan motivasi. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki kesanggupan untuk mengevaluasi dirinya dan peserta didik, sehingga kedisiplinan dan tata tertib tercermin dalam proses belajar. Guru juga bisa sebagai ahli intruksional, motivator, manajer, Konselor dan sebagai model bagi siswa-siswanya (Sopian, 2016).

Pendidikan menjadi peranan penting dalam kehidupan manusia dan usaha yang bisa diterapkan untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan semangat belajar (Hanafy, 2014). Akan tetapi naasnya, banyak dari siswa yang sangat meremehkan pendidikan dan pembelajaran, mereka kurang antusias dalam hal tersebut. Faktornya yaitu ketidaktertarikan siswa dalam menjalankan pembelajaran dikelas diarenakan model, metode atau bahkan strategi dari seorang yang kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru bernama Rafidah Maula di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri, beliau mengatakan bahwa nilai belajar siswa masih menurun untuk pelajaran *Ushul Fiqh* kelas 3, terutama pada di kelas 3E. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya *qo'idah Ushul Fiqh* yang menyebabkan kesulitan dalam menghafal dan kesalahan dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, juga disebabkan karena cara mengajar guru yang kurang menarik.

Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa metode pengajaran yang digunakan adalah metode retorika dan ceramah, yang mana metode ini membuat siswa jenuh selama masa pembelajaran hingga banyak siswa yang masih bercanda ketika guru menjelaskan dan berbicara dengan teman sekelasnya. Dilihat dari hasil ujian mata pelajaran *Ushul Fiqh* rata-rata kelas yang diperolehnya adalah 3,78 dan 41 dari 44 siswi belum sampai pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi problematika yang ada, guru dituntut untuk menciptakan model pembelajaran secara langsung yang menyertakan siswa dalam pembelajaran. Model yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini adalah salah satu model di mana peserta didik menuntut ilmu dan beraktivitas dalam tim-tim kecil secara termodinamika, anggota yang berjumlah empat bahkan lima tim dengan struktur tim tipe hidrogen untuk mencapai tujuan yang sama (Haryati, 2017). Dan tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada pelajaran *Ushul Fiqh* adalah model kooperatif dalam *Team Games Tournament*.

Pada *Team Games Tournament* peserta didik menjawab soal yang dikemas dalam bentuk permainan dan bekerjasama dengan kelompoknya untuk memperoleh skor untuk kelompok mereka sendiri-sendiri. Guru dapat menyusun permainan dalam bentuk kuis seperti soal-soal yang berhubungan dengan materi pelajaran (Ratieh & Fachrurrozie, 2014). Menurut Slavin pembelajaran dengan strategi *Team Games Tournament* memiliki lima tahap, yaitu tahap persiapan kelas (*class precentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), perlombaan (*tournament*), pemberian hadiah (*team recognition*).

Dengan harapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu menciptakan kerjasama, komunikasi dan dapat bertukar ide pikiran antar peserta didik. (Fahyuni, 2016).

Dikarenakan masalah tersebut, maka peneliti memaksimalkan hasil belajar *Ushul Fiqh* siswi 3E Pondok Modern Gontor Putri dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, sehingga harus diadakan penelitian tindakan kelas. Dengan adanya hal tersebut, pendidik diminta untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, sebab model ini mampu menjadikan peserta didik aktif dalam belajar di dalam kelas.

METHODS

Peneliti mengambil jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu elemen dalam usaha peningkatan mutu belajar peserta didik. Menurut Kemmis dan Taggart bahwa prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu strategi yang dapat memecahkan masalah. Tujuan dari penelitian tindakan kelas yakni agar mampu mendeskripsikan hubungan terjadinya sebab-akibat dari tindakan, menjelaskan hal-hal yang terjadi ketika berlangsungnya suatu tindakan, dan menjelaskan seluruh proses sejak awal kegiatan sampai dengan dampak dari kegiatan tersebut. Manfaat dari penelitian ini yakni dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di kelas, menumbuhkan kinerja profesionalisme pendidik, mampu melatih kreativitas pendidik. Waktu penyelesaian untuk PTK tidak hanya 1-2 hari, namun butuh beberapa minggu dalam penelitiannya.

Desain siklus penelitian yang akan peneliti gunakan adalah desain penelitian *The quarterly procedure* pada model Kemmis dan Taggart, yang merupakan pengembangan dari model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin dan kedua model ini setara dengan adanya empat peran yaitu menyusun rancangan tindakan, implementasi, observasi, dan pantulan. Subjek penelitian adalah siswa 3E KMI Pondok Darussalam Gontor Putri dengan jumlah 44 siswa. Dalam pengumpulan data, teknik sesuai dengan format observasi yang dilakukan dengan tindakan langsung. Adapun Instrumen dalam penelitian berupa:

- a) Pengamatan siswa dalam proses belajar *Ushul Fiqh* dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
- b) Dokumentasi terkait foto-foto dalam pelaksanaan siklus saat kegiatan berlangsung, berupa hasil mengajar pendidik dan keadaan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Teknik yang digunakan dalam analisa data adalah teknik kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk persentase yang akan diuji bersama deskriptif melalui rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P: Persentase

F: Nilai rata-rata yang dicapai anak

N : Jumlah anak

100% : Nilai Konstan

RESULTS & DISCUSSION

Results

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, maka kualitas belajar siswa pada daur I dan II dapat dipersentasekan melalui tabel berikut:

Tabel 1.
 Hasil pengamatan Pembelajaran Ushul Fiqh dengan Model Pembelajaran Team Games Tournaments saat daur I dan daur II

NO	INDIKATOR	Siklus I			Siklus II		
		Jumlah	Rata-rata	Persentase	Jumlah	Rata-rata	Persentase
1	Menyimak penjelasan Guru	138	14,3	78,40%	139	16,3	78,97%
2	Memperhatikan Guru dengan baik	137	11,3	77,84%	140	18,3	79,54%
3	Menanyakan sebuah pertanyaan	114	59,2	64,77%	114	59,2	64,77%
4	Menjawab pertanyaan	153	48,3	86,93%	154	50,3	87,50%
5	Menulis Qo'idah Ushul Fiqh	139	16,3	78,97%	141	20,3	80,11%
Rata-rata		681	15,48	77,38%	688	15,63	78,18%

Sumber: Peneliti (2022)

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari daur I ke daur II. Pada daur I siswa yang menyimak penjelasan guru mencapai 78,40%, memperhatikan guru mencapai 77,84%, menanyakan sebuah pertanyaan 64,77%, menjawab pertanyaan 86,93% dan yang menulis qoidah Ushul Fiqh 78,97%. Dan pada daur II siswa yang menyimak penjelasan guru hingga 78,97%, memperhatikan guru mencapai 79,54%, menanyakan sebuah pertanyaan 64,77%, menjawab pertanyaan 87,50% dan yang menulis qoidah Ushul Fiqh 80,11%.

Melalui penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pelajaran *Ushul Fiqh* kelas 3E KMI Pondok Modern Gontor Putri, dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dikelas serta kualitas belajar peserta didik kelas 3E KMI Pondok Modern Gontor Putri. Siswa jadi lebih aktif dan kualitas belajar peserta didik juga meningkat, hal ini dikarenakan siswa dapat mendengarkan penjelasan dikelas dan memperhatikan guru dikelas, sebab terdapat *Games* dalam sebuah kelompok berupa soal pertanyaan yang membahas sebuah materi mata pelajaran tersebut dan jika kelompok tersebut mendapatkan nilai tertinggi, maka akan mendapatkan sebuah penghargaan.

Discussion

Wardani (2021) dalam penelitiannya memberikan gagasan bahwa model mengajar *Team Games Tournament* dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan memberikan kualitas belajar yang baik. Hasil penelitian ini juga bertujuan untuk menumbuhkan mutu dan kualitas pembelajaran di kelas dan melatih kreativitas seorang pendidik sehingga pendidik memiliki rasa percaya diri dalam mengajar pelajaran *Ushul Fiqh* dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas 3E Pondok Modern Gontor Putri. Untuk hasil penelitian yang dilakukan pada materi *Ushul Fiqh* dengan model

belajar *Team Games Tournament* terdapat peningkatan yang penting terhadap siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa mampu mendengarkan, bertanya, menjawab soal dan menulis *qoidah Ushul Fiqh* (Masyhadi, 2020). Hal ini didorong dengan bukti-bukti yang diperoleh ketika kegiatan belajar mengajar.

Khalaf (2003) mendefinisikan bahwa *Ushul Fiqh* adalah ilmu dan pembahasan tentang syari'ah yang digunakan dalam perumusan kaidah-kaidah hukum yang berkaitan dengan perbuatan manusia dari dalil-dalil yang rinci. Untuk mempermudah proses pembelajaran *Ushul Fiqh*, siswa harus memperhatikan guru dan menyimak penjelasan dengan baik, maka guru harus memiliki model pembelajaran yang unik. Kegiatan belajar mengajar di Pondok Modern Gontor Putri khususnya pada mata pelajaran *Ushul Fiqh* dibutuhkan model pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak. Hal seperti ini menuntut guru untuk terus berkreasi dalam menerapkan suasana belajar yang unik dan menyenangkan

CONCLUSION

Berdasarkan pelaksanaan dari penelitian tersebut, maka bisa diambil kesimpulan secara keseluruhan bahwa:

1. Pada daur I siswa yang menyimak penjelasan guru mencapai 78,40%, memperhatikan guru mencapai 77,84%, menanyakan sebuah pertanyaan 64,77%, menjawab pertanyaan 86,93% dan yang menulis *qoidah Ushul Fiqh* 78,97%. Dan pada daur II siswa yang menyimak penjelasan guru mencapai 78,97%, memperhatikan guru mencapai 79,54%, menanyakan sebuah pertanyaan 64,77%, menjawab pertanyaan 87,50% dan yang menulis *qoidah Ushul Fiqh* 80,11%.
2. Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat menumbuhkan keaktifan siswa serta kualitas belajar peserta didik pada pelajaran *Ushul Fiqh* di Pondok Modern Gontor Putri. Dengan bukti adanya peningkatan dari daur I ke daur II. Pada daur I 77,37% meningkat di daur II menjadi 78,18%.

REFERENCES

- Fahyuni, N. & E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Haryati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Khalaf, A. W. (2003). *Ilmu Ushul Fiqh*. Pustaka Amani.
- Kusuma Wardani. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XA MAPK Mata Pelajaran *Ushul Fiqh* MAN 4 Jombang. *Education and Management Studies*, 4.
- Masyhadi (2020). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran *Ushul Fiqh* Melalui Perencanaan Sistem Pembelajaran di MI, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 1.
- Noor Tajuddin. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional NO. 20 Tahun 2003. *Uinsika*.
- Ratieh, W., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 9(1), 48–56.

- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>