

## **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih**

Husnan Sulaiman<sup>1</sup>, Anisa Devi<sup>2</sup>

STAI Al Musaddadiyah Garut

[husnan.sulaiman@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:husnan.sulaiman@stai-musaddadiyah.ac.id)

[anisa.devi.1906@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:anisa.devi.1906@stai-musaddadiyah.ac.id)

DOI: 10.37968/masagi.v2i1.469

### **Abstrak**

Pemahaman merupakan kemampuan menyerap makna dan arti dari materi yang dipelajari. Selama ini pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih masih rendah, terbukti dari hasil tes siswa sebanyak 47% siswa belum memenuhi KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal), hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dan mengandung unsur belajar dengan bermain sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih. Adapun metode penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, tes dan studi dokumentasi. Sedangkan pengolahan data menggunakan analisis data statistik. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan 72,8 dan sesudah 90,2 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan 72,4 dan sesudah 81,1. Dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa  $t$  hitung sebesar  $2,451 > t$  tabel sebesar  $1,701$  dengan taraf signifikansi  $0,05$  sehingga  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*, Pemahaman Siswa, Mata Pelajaran Fiqih

### Abstract

*Understanding is the ability to grasp the meaning and significance of the material studied. Currently, students' comprehension in the subject of Fiqh is low, as evidenced by test results showing that 47% of students have not met the Minimum Mastery Criteria (KKM). This deficiency may be attributed to the lack of variation in the teaching methods employed by educators during lessons. The cooperative learning model of the team game tournament type is a pedagogical approach that engages all student activities and integrates learning with play, thereby potentially increasing students' interest and comprehension.*

*This study aims to describe the impact of the cooperative learning model, specifically the team game tournament type, on students' understanding of the Fiqh subject. The research method used is a quantitative experimental approach. Data collection techniques include observation, tests, and document analysis, while data processing employs statistical analysis.*

*The findings indicate that the average score of the experimental group before the intervention was 72.8, which increased to 90.2 after the intervention. This is higher compared to the control group, which had an average score of 72.4 before and 81.1 after the intervention. The experimental group was taught using the cooperative learning model of the team game tournament type, while the control group was taught using the traditional lecture method. The t-test results show that the calculated t-value is 2.451, which is greater than the t-table value of 1.701 at a significance level of 0.05, leading to the acceptance of the alternative hypothesis ( $H_a$ ). This indicates that there is a significant effect of the cooperative learning model of the team game tournament type on students' understanding in the subject of Fiqh.*

**Keywords :** Cooperative Learning Model, Team Game Tournament, Student Understanding, Fiqh Subject

## 1 Pendahuluan

Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. (Winkel, 2009) Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori, melihat konsekuensi, implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu. (Nasution, 2005) Masalah yang dihadapi pada pembelajaran fiqih di MTs Nuuru Zamzam antara lain: 1) pembelajaran fiqih masih menggunakan cara konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*), 2) model pembelajaran yang diterapkan tidak bervariasi, 3) pembelajaran fiqih kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, 4) rendahnya pemahaman siswa dibuktikan dengan nilai ulangan harian masih ada yang kurang dari KKM.

Salah satu upaya memecahkan permasalahan proses pembelajaran fiqh tersebut yaitu perlu adanya model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran fiqh, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa yakni menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* menurut slavin adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 samapai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, suku atau ras yang berbeda. (Slavin, 2015)

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* yaitu dapat memberikan siswa pengetahuan, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan agar bisa menjadi anggota kelompok yang bahagia dan memberikan kontribusi. (Slavin, 2015) Model pembelajaran ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif, terlebih di dalamnya dimasukan unsur game dan turnamen sehingga menghasilkan pembelajaran yang hidup dan siswa lebih mudah dalam memahami materi. (Hidayatullah, 2022)

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan satu tindakan untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Di MTs Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu garut)

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut Sebelum Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Diterapkan?
- b. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut?
- c. Bagaimana Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut Setelah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Diterapkan?

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu terdeskripsikannya:

- a. Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut Sebelum Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Diterapkan
- b. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut
- c. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs

Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut Setelah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Diterapkan.

### **1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament***

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau desain yang digunakan untuk rujukan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, sehingga menjadi salah satu penunjang keberhasilan mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran *team game tournament* adalah urutan kegiatan belajar-mengajar yang terstruktur, perpaduan dari tiga teknik pendidikan yaitu kelompok kecil, permainan instruksional, dan turnamen. (DeVries, 1980) Model ini dirancang untuk melengkapi pengajaran di ruang kelas sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas.

Model pembelajaran *team game tournament* ini melibatkan seluruh aktivitas siswa dan mengandung unsur belajar dengan bermain sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan model *team game tournament* adalah untuk menciptakan lingkungan kelas yang efektif di mana semua siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar dan secara konsisten menerima keberanian untuk kinerja yang sukses. (DeVries, 1980) Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* adalah: a) Para siswa bekerja sama dalam tim masing-masing, b) Permainan turnamen dan c) Penghargaan kelompok. (Slavin, 2015)

Menurut Slavin dalam buku T.G. Ratumanan, dalam pembelajaran *team game tournament* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan (*game*), 4) Turnamen akademik dan 5) Penghargaan kelompok untuk tim terbaik. (Ratumanan, 2015) Model pembelajaran kooperatif *team game tournament* akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran terpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga siswa akan memperoleh pemahaman yang mendalam. (Fujiyanti, 2015)

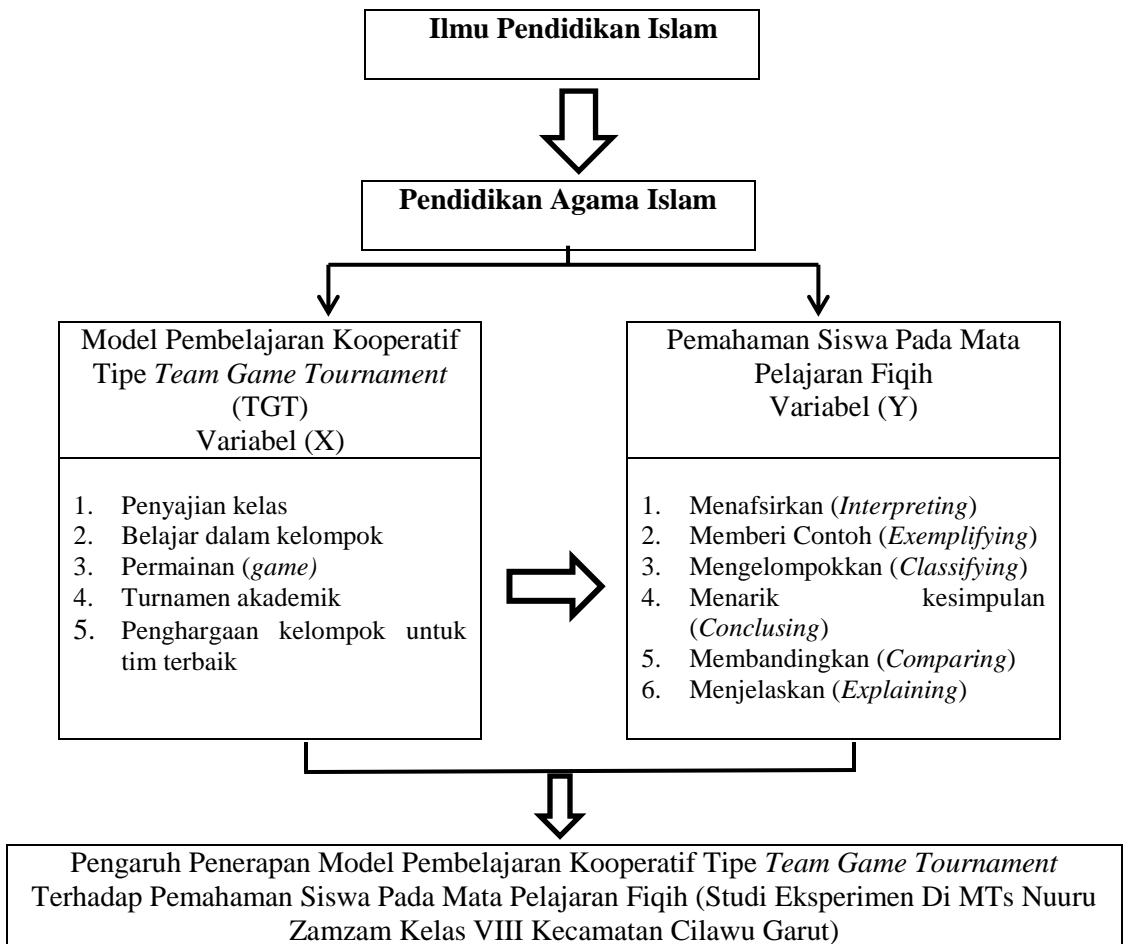
### **1.2 Pemahaman Siswa**

Istilah pemahaman dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai kemampuan siswa untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru. Dengan kata lain, pemahaman merupakan hasil dari proses pembelajaran. Menurut Benjamin Samuel Bloom, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. (Susanto, 2018) Kemampuan memahami dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu seberapa jauh siswa dapat menerima, menyerap dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru maupun yang telah ia baca. Kemudian siswa akan lebih faham apabila siswa tersebut melihat, merasakan serta mengalaminya sendiri.

Adapun indikator pemahaman konsep difokuskan pada dimensi pemahaman sesuai taksonomi Bloom revisi dengan kriteria seperti berikut. (Ela Suryani, 2021) 1) Menafsirkan (Interpreting), yaitu siswa mampu mengubah kalimat ke gambar, gambar ke

kalimat. 2) Memberi contoh (*Exemplifying*), antara lain: a. Siswa mampu memberikan contoh mengenai konsep secara umum; b. Siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri khusus. 3) Mengelompokkan (*Classifying*), antara lain: a. siswa mampu menggolongkan konsep umumnya; b. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri umumnya. 4) Menarik Inferensi (*Inferring*), yaitu siswa mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan. 5) Membandingkan (*Comparing*), yaitu siswa mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek. 6) Menjelaskan (*Explaining*), yaitu siswa mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri. (Sudjiono, 2011)

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu independen (X) yaitu pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dan variabel dependen (Y) yaitu pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih. Penelitian ini menggunakan kerangka konseptual sebagai berikut:



**Gambar 1**  
**Kerangka Konseptual**

## 2 Metode Penelitian

- a. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan analisisnya pada data-data numerik (angka) yang diolah dengan statistika. (Sugiyono, 2017)
- b. Penggunaan desain pada penelitian ini adalah quasi eksperimen yang bertujuan untuk menguji cobakan variabel dan melihat pengaruh variabel perlakuan (variabel independen) terhadap variabel dampak (variabel dependen).
- c. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Nuuru Zamzam Kecamatan Cilawu Garut yang berjumlah 78 siswa yang terbagi ke dalam 4 kelas.
- d. Sampel penelitian ini menggunakan quota sampling. Quota sampling ini berdasarkan jumlah yang dibutuhkan. Karena jumlah populasi kurang dari 100, tidak memungkinkan pengambilan sampel sebanyak 10-30% sehingga dipilih teknik quota sampling ini berdasarkan kebutuhan kelompok pada penelitian eksperimen yang digunakan. Sampelnya mengambil 2 kelas, satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.
- e. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah: observasi, tes dan studi dokumentasi.
- f. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data statistik dengan menggunakan teknik analisis uji t (*independent t test*). Berikut langkah-langkah dalam melakukan *independent t test*:
  1. Penyajian data
  2. Uji normalitas
  3. Uji homogenitas
  4. Menentukan uji hipotesis
  5. kesimpulan

## 3 Hasil dan Pembahasan

Hasil temuan penelitian dalam variabel (Y) menunjukkan bahwa pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan masih terbilang rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 72,8 dan hasil *pre-test* di kelas kontrol dengan nilai rata-rata 72,4. Nilai tersebut masih kurang dari KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal).

Berdasarkan temuan penelitian diketahui bahwa peningkatan rata-rata untuk pemahaman siswa pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan yang terjadi pada kelompok kontrol. Di mana kelas eksperimen pada mata pelajaran fiqh mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Jadi kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* lebih baik dari pada kelas yang hanya menggunakan model pembelajaran ceramah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data menunjukkan bahwa *post-test* hasil pemahaman siswa mata pelajaran fiqh pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,2 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 69, sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan metode

konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 81,1 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 62.

Peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami konsep-konsep materi fiqih, terlihat dari perbandingan hasil *post-test* kelas eksperimen dengan rata-rata 90,2 lebih besar nilai rata-ratanya dari hasil *post-test* kelas kontrol dengan nilai rata-rata 81,1. Sesuai dengan pendapat Slavin bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement sehingga siswa lebih paham terhadap materi. (Slavin, 2015)

Model pembelajaran kooperatif *team game tournament* mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga siswa akan memperoleh pemahaman yang mendalam. Di samping itu dikuatkan lagi oleh pendapat David Devries bahwa tujuan *team game tournament* adalah untuk menciptakan lingkungan kelas yang efektif di mana semua siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar dan secara konsisten menerima keberanian untuk kinerja yang sukses.

Hasil temuan pada variabel X penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada mata pelajaran fiqih di kelas eksperimen berlangsung dengan baik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan pemahaman siswa menjadi meningkat, berdasarkan instrumen hasil observasi semua aspek yang diamati sudah terpenuhi, dan berjalan sesuai sintak pembelajaran.

Hasil uji hipotesisnya yaitu sebagai berikut:

$H_a: r_{xy} \neq 0$  Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Nuuru Zamzam kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut.

$H_0: r_{xy} = 0$  Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Nuuru Zamzam kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut.

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan tersebut, diperoleh hasil bahwa variabel (X) model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y) pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII MTs Nuuru Zamzam Kecamatan Cilawu Garut. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji t sebagai berikut: diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $t_{hitung}$  sebesar  $2,451 > t_{tabel}$  sebesar  $1,701$  dengan taraf signifikansi  $0,05$  sehingga  $H_a$  diterima.

#### 4 Kesimpulan

- a. Pemahaman siswa dalam pembelajaran fiqih di kelas VIII MTs Nuuru Zamzam Cilawu Garut sebelum diberikan perlakuan masih terbilang rendah dan relatif sama dapat dilihat dari hasil rata-rata *pre-test*, hasil *pre-test* kelas eksperimen memiliki rata-rata 72,8 dan hasil rata-rata *pre-test* kelas kontrol 72,4.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berlangsung dengan baik, siswa lebih aktif dan pemahaman siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil pemahaman siswa kelas eksperimen rata-rata nilai 90,2 lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 81,1.
- c. Berdasarkan hasil uji t pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih menunjukkan pengaruh yang signifikan dimana diketahui nilai t hitung sebesar  $2,451 > t$  tabel sebesar 1,701 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga  $H_0$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Nuuru Zamzam Kelas VIII Kecamatan Cilawu Garut.

#### Daftar Pustaka

- Adam Hidayatullah, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Studi PAI Di SMPN 1 Waru Sidoarjo* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022)
- Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011)
- DeVries, David L., *Teams Games Tournament: The Team Learning Approach*, ed. by Danny G. Langdon (New Jersey: Educational Technology Publications Englewood cliffs, 1980)
- Ratumanan, T.G., *Inovasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ombak, 2015)
- Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset Dan Praktik*, ed. by Zubaedi, Cetakan ke (BANDUNG: Nusa Media, 2015)
- S Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005)
- Siti Fujiyanti, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih 2015 M / 1436 H 2015 M / 1436 H', 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Suryani, Ela, Kartika Yuni Purwanti, and Universitas Ngudi Waluyo, 'Profil Tingkat

Pemahaman Konsep Cahaya Pada Siswa Sekolah Dasar', 168–72

Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (JAKARTA: kencana, 2018)

W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2009)