BAB V

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis data kemudian agar lebih mudah untuk mengetahui apakah penilitian memang membawa hasil yang baik maka pada bab ini akan di bahas satu-persatu hasil penelitian sesuai rumusan masalah. Adapun penjelasanya sebagai berikut:

A. Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournamen Terhadap Hasil Belajar kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon sumbergempol Tulungagung

Dengan melihat hasil penelitian dapat di ketahui hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dengan diterapkanya model pembelajaran Teams Games Tournamen pada kelas experiment mencapai nilai rata-rata 84,85, dengan taraf signifikasi (2 tailed) 0,000 nilai tersebut mencapai nilai nyata < 0,05. Hal ini menunjukan bahwa H_0 diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran Team Game Tournamen terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian ini menunjukan adanya pengaruh diterapkanya model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar kognitif siswa yang dilaksanakan di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung khusuya terhadap pembelajaran fikih.

Memang perlu seorang guru membuat variasi model pembelajaran agar peserta didik tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran, apabila model pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi sudah jelas siswa

akan merasa jenuh untuk mengikuti pembelajran. Model team games tournament bisa menjadi rujukan untuk para guru dalam mengajar, tidak harus setiap pertemuan pembelajaran tapi bisa saja dalam beberapa pertemuan menggunakan model-model pembelajaran yang lain.

Adanya seorang guru yang merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran yang efektif dan efisien seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memicu peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Peneliti memilih model ini karena model ini memiliki potensi yang akan membawa pembelajaran lebih menarik sehinga pembelajaran akan meyenangkan. Karena Pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament adalah salah satu tipe atau model 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 reinforment.[65] Dengan tidak adanya pembedaan antar siswa sudah jelas dengn keberagaman yang dimiliki dan keuniakan yang ada dari masing-masing siswa nantinya akan memberikan warna kelompok lebih menyenangkan.

Selain itu juga dalam prakteknya akan ada game yang diberikan pada peserta didik,yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan kepada kelompok yang sudah di bentuk dan nantinya kelompok dengan skors terbaik akan

[65] Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum....*,hal. 23

diberikan penghargaan (hadiah). Dengan adanya stimulus yang sudah disebut di atas sudah jelas menambah siswa lebih serius dalam belajar.

Dengan hasil rata-rata dari analisis uji-t yang menunjukan adanya perbedaan yang signifikan makan dapat dipahami bahwa ada pengarh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran team game tournanem dengan model pembelajaran konvesional. Sehingga dengan diterapkanya model pembelajaran team game tournament ini memberikan hasil belajar kognitif lebih baik.

B. Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournamen Terhadap Hasil Belajar afektif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon sumbergempol Tulungagung

Dengan melihat hasil penelitian dapat di ketahui hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dengan diterapkanya model pembelajaran Teams Games Tournamen pada kelas experiment mencapai nilai rata-rata 71,91, dengan taraf signifikasi (2 tailed) 0,004 nilai tersebut mencapai nilai nyata < 0,05. Hal ini menunjukan bahwa H_0 diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran Team Game Tournamen terhadap hasil belajar Afektf siswa pada mata pelajaran fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

Hasil perhitungan ini menunjukkan model team games tournament memiliki pengaruh dengan hasil yang baik. Proses pembelajaran Team Game Turnament yang diterapkan ternyata dapat dibuktikan bahwa strategi pembelajaran Team Game Tournament mampu membuat hasil peserta didik meningkat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Zainal Arifin, bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.[66]

Dapat difahami bahwa hasil belajar afektif akan muncul dan lebih baik jika peserta didik memiliki pemahaman/aspek kognitif yang cukup baik. Untuk mendapatkan pemahaman yang baik guru dapat mengguankan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mudah diterapkan, yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.[67]

Fikih merupakan dasar hukum bagi umat islam untuk mengatur kehidupan sehari-hari, baik ubudiyah ataupun amaliyah.[68] Hasil afektif akan menjadikan siswa cenderung berprilaku baik dalam kehidupan, khususnya dalam pembasan materi tentang makanan dan minuman halal dan haram ini

---

[66] Zainal Arifin,. *"Evaluasi Pembelajara"*...hal. 22

[67] Erman Suherman ,dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kotemporer*... hal. 261

[68] Alaiddin Koto.*Ilmu Fiqih dan Ushul fiqih*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2004), hal 2

siswa akan memahami bahwa pekerjaanya yang dilakukan adalah baik atau makanan dan minumam yang dikonsumsi adalah halal.

Dalam penelitian, untuk membuktikan bahwa memang benar terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar ranah afektif di ambil memalui angket yang telah diberikan kepada siswa yang diajar dengan penggunaan model pembelajran team game tournament menunjukan hasil yang memuaskan, sehingga memang benar-benar ada pengaruh antara pembelajaran yang menggunakan model team game tournament dengan model konvesional. Hal ini menunujkan ada pengaruh model pembelajran team game taournament terhadap hasil belajar afektif siswa kelas VIII mata pelajaran fiqih materi di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournamen Terhadap Hasil Belajar psikomotorik Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon sumbergempol Tulungagung

Dengan melihat hasil penelitian dapat di ketahui hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dengan diterapkanya model pembelajaran Teams Games Tournamen pada kelas experiment mencapai nilai rata-rata 84,50, dengan taraf signifikasi (2 tailed) 0,001 nilai tersebut mencapai nilai nyata < 0,05. Hal ini menunjukan bahwa H_0 diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran Team Game Tournamen terhadap hasil belajar Psikomotorik siswa pada mata pelajaran fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

Hasil belajar psikomotorik adalah lanjutan dari hasil belajar kogniti dan afektif. Ranah psikomotorik sendiri merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalam baru.

Melihat dari beberapa tahap yang ada dalam metode pembelajaran TGT siswa akan lebih aktif dan terampil dalam mengikuti pembelajaran yang di sajikan dengan permaian (*game*). Selain itu dapat dilihat dari ketrampilan peserta didik dalam menjawab soal saat tahap tournament dijalankan. Selanjutnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak hanya membuat peserta didik yang berkemampuan akademik yang tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tepapi peserta didik yang berkemampuan rendah juga akan ikut aktif dan terampil untuk menjadi peran yang penting di dalam kelompoknya. Tidak hanya itu saja, namun dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.[69]

Fikih sendiri melmiliki output dalam prakten *hubudiya* maupun *amaliyah*, dengan hasil belajaran yang baik akan memberi dampak positif pada siswa yang mana siswa akan lebih tahu bagaimana cara mendapatkan dan mengelolah makanan yang baik (halal).

---

[69] Aris Shoimin , *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013,…,* hal. 207-208

Dengan adanya pengaruh model pembelajran team game tournament terhadapa hasil belajar siswa membuktikan bahwa teori ini memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajran khusunya pada mata pelajaran fikih materi makanan dan minuman halal dan haram.

Hasil psikomotorik dalam penelitian ini yang telah dianalisis dengan uji-t menunjukan pengaruh antara pembelajran yang mengunakan model team game tournament terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulakan ada pengaruh pembelajaran team game tournament terhadap hasil belajar psikomotorik siswa kelas VIII mata pelajaran fiqih materi di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

D. Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournamen Terhadap Hasil Belajar kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Tulungagung

Dari hasil penelitian memalui pengelolahan data dengan bantun SPSS *23.0 for Windows* menunjukan nilai signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 yang berarti ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran team game tournament terhadap hasil belajar kognitir, afektif, dan psikomotorik siswa kelas VIII pada mata pelajaran fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Tulungagung.

Sesuai dengan harapan dimana model pembelajaran memang didesain untuk membuat pembelajaran yang lebih baik sehingga dengan adanya pembelajaran yang baik akan memberikan hasil belajar yang baik juga. Pembelajaran dapat dipandang sebagai upaya memfasilitasi peserta didik

untuk secara aktif membangun pemahaman tentang pengetahuan tertentu. Menurut Degeng (1984) pembelajaran merupakan upaya untuk mempelajarkan peserta didik.[70]

Hasil belajar juga dapat dipengaruhi dari sisi internal, siswa yang berkemaunan tinggi untuk mengikuti pembelajaran sudah jelas akan mendapatkan pemahan yan lebih daripada siswa yang memang tidak minat mengikuti pembelajaran. Dengan diterapkanya model team game tournament membawa pembelajarn lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih antusias, karena dalam model team game tournament aka ada game yang diperlombakan dalam pembelajaran.

Hasil belajar yang tinggi juga akan muncul apabila seorang pendidik selalu acuan dan motivasi kepada peserta didik untuk selalu mengikuti pelajaran dengan baik dan menjadi siswa yang aktif. Tidak hanya dengan memotivasi saja namun pendidik juga memancing keaktifan siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan yang menuntut siswa menjawab dengan terampil dan cepat.

Banyak model pembelajaran yang ada, namun peneliti memilih model pembelajran Team Game Tournament yang tidak memutus kemungkinan model Team Game Tournament ini memiliki pengaruh yang lebih baik dari model pembelajran konvesional, melalui penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti membuktikan memang ada pengaruh yang signifikan diterapkanya model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa

[70] Ratumanan, *inovasi belajar,* (Yogyakarta: Penerit Ombak. 2015), hal. 10.

MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungangung, terutama pada pelajran Fikih materi makanan dan minuman halal dan haram.

Pembelajaran yang baik akan memberikan dampak yang baik juga pada hasil belajar, maka dari itu banyaknya model pembelaran bisa digunakam dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton yang akan membuat kejenuhan dalam pembelajaran, salah satunya model pembelajran yang dapat digunakan adalah model pembelajran team game tournament.