

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTSS ASY-SYARIF

Dona Meliza¹, Fenny Ayu Monia², Muhammad Rahmat³

¹Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia

^{2,3}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia
donameliza1905@gmail.com

Abstract: *This research was conducted with the aim of describing efforts to increase learning motivation for class VIII in fiqh subjects using the Team Games Tournament (TGT) learning model at MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh, Kec. Tilatang Kamang, Kab. Agam. This research uses a qualitative approach to the class action type, the subjects of this research are 57 class VIII MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh students. Data collection was carried out by carrying out classroom actions and observation. Based on data analysis, student learning motivation shows an increase. Where children whose motivation to learn is low appear lazy in class, after implementing the TGT model their enthusiasm for learning increases. The data analysis techniques used are data reduction, display and drawing conclusions. Based on the research results, it can be concluded that the use of the Team Games Tournament learning model can increase students' learning motivation in Fiqh subjects.*

Keywords: *Motivation; Learning; Team Games Tournament*

Abstrak: *Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan motivasi belajar kelas viii pada mata pelajaran fikih dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Turnament (TGT) di MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh, Kec. Tilatang Kamang, Kab. Agam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis tindakan kelas, yang subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh, berjumlah 57 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pelaksanaan tindakan kelas, dan observasi. Berdasarkan analisis data motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan. Dimana anak yang motivasi belajarnya rendah, terlihat malas dikelas, setelah penerapan model TGT ini mengalami peningkatan dalam semangat belajar. Teknis analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Turnament dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fikih siswa.*

Kata kunci: *Motivasi; Belajar; Team Games Turnament*

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling terkait. Dari perspektif psikologis, motivasi memainkan peran krusial dalam mendorong individu untuk belajar. Faktor seperti keinginan pencapaian, ketertarikan pribadi, dan kebutuhan individu dapat menjadi pendorong utama di balik upaya belajar. Selain itu, aspek neurologis juga menjadi bagian integral dalam analisis belajar. Plastisitas otak, yang mengacu pada kemampuan otak untuk beradaptasi dan berkembang seiring waktu, memberikan pemahaman tentang perubahan struktural dan fungsional yang terjadi selama proses pembelajaran. Pentingnya istirahat dan tidur dalam konsolidasi memori juga menjadi aspek neurologis yang tidak bisa diabaikan.

Dari segi sosial, belajar seringkali dipengaruhi oleh interaksi sosial. Diskusi kelompok, kolaborasi, dan pengajaran timbal balik mungkin memiliki dampak positif terhadap pemahaman

dan pembelajaran. Konteks budaya juga berperan penting, membentuk nilai-nilai dan norma yang dapat memengaruhi pendekatan terhadap pembelajaran. Sementara itu, analisis dalam konteks pendidikan menyoroti pentingnya metode pengajaran yang beragam. Metode tradisional, pembelajaran online, atau kombinasi keduanya memerlukan penilaian mendalam untuk menentukan pendekatan yang paling efektif. Penilaian dan umpan balik yang baik juga menjadi elemen kunci, membantu mengarahkan perkembangan siswa melalui proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, analisis terhadap belajar menuntut pendekatan holistik yang mempertimbangkan hubungan kompleks antara faktor-faktor psikologis, neurologis, sosial, dan pendidikan. Memahami motivasi individu, proses kognitif, dan interaksi sosial, serta mempertimbangkan aspek neurologis dan metode pengajaran, memberikan landasan yang kokoh untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempromosikan perkembangan holistik individu dalam konteks pendidikan.

Motivasi merupakan kekuatan internal atau eksternal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan atau melakukan suatu tindakan tertentu. Ini mencakup sejumlah dorongan psikologis yang memicu perilaku seseorang, termasuk keinginan untuk meraih sukses, memenuhi kebutuhan pribadi, atau mencapai kepuasan. Motivasi dapat berasal dari faktor internal seperti ambisi, rasa ingin tahu, atau nilai-nilai personal, serta faktor eksternal seperti hadiah, pengakuan, atau tekanan sosial. Pemahaman terhadap motivasi menjadi krusial dalam konteks pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari, karena dapat memengaruhi tingkat energi, fokus, dan ketekunan seseorang dalam mencapai tujuan mereka. Dalam intinya, motivasi mencerminkan daya penggerak individu untuk bergerak maju dan mengatasi tantangan demi pencapaian tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar atau mencapai tujuan pendidikan. Menurut para ahli, motivasi belajar melibatkan sejumlah faktor psikologis yang dapat memengaruhi tingkat keinginan, usaha, dan ketekunan seseorang dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru. Secara umum, motivasi belajar dapat berasal dari kebutuhan akan pencapaian, keinginan untuk mendapatkan pengakuan, rasa ingin tahu, atau tujuan jangka panjang yang ingin dicapai. Para ahli dalam bidang psikologi pendidikan, seperti Abraham Maslow, mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, seperti kebutuhan akan rasa aman, kasih sayang, harga diri, dan aktualisasi diri.

Motivasi belajar merupakan aspek yang penting dalam konteks pendidikan, dan para ahli telah memberikan berbagai definisi terkait. Pemahaman terhadap motivasi belajar dari perspektif para ahli ini menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti penguatan, kebutuhan psikologis,

perhatian, relevansi, dan interaksi sosial memainkan peran kunci dalam memotivasi siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pendidikan. Saat sekarang ini, baik motivasi belajar maupun motivasi belajar peserta didik itu rendah. Ini bisa dipengaruhi oleh beberapa hal seperti gaya belajar yang monoton, model yang digunakan guru itu itu saja, atau kurangnya variasi belkajar serta kurangnya pemahaman guru dalam membangun suasana yang bisa membuat peserta didik semangat dan motivasi belajarnya meningkat. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana model Team Games Tournament dapat membantu dalam peningkatan motivasi belajar siswa di kelas viii pada mata pelajaran fikih di MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh Model pembelajaran "Team Games Tournament" (TGT) merujuk pada pendekatan pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan elemen permainan turnamen untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini dikembangkan oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson, dua ahli pendidikan kooperatif.

Model pembelajaran TGT dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui persaingan yang sehat dan kolaborasi dalam tim, model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan sosial, dan semangat belajar siswa.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif jenis tindakan kelas, dimana data yang didapat adalah dengan beberapa cara observasi, dan analisis data untuk memahami perubahan motivasi belajar siswa pada mapel fikih dikelas viii MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament(TGT). Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas viii MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh. Penelitian ini dilaksanakan di MTSS Sidang Koto Laweh, Kecamatan Tilatang Kamang, Kab. Agam Muhammadiyah, Kampuang Tengah Barat, Nagari Salareh Aia Timur, Kec. Palembayan, Kab. Agam. Penelitian ini merupakan penelitian yang dihadapkan terhadap fenomena atau kejadian tertentu untuk menjelaskan aspek-aspek yang relevan dengan fenomena yang diamati atau yang telah diteliti.

Hasil dan Pembahasan

1. Pra Penggunaan Team Games Tournament

Setiap siswa mempunyai ciri khas atau karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu guru hendaknya dapat mengerti dan paham terhadap karakter masing-masing siswa tersebut. Berikut beberapa hal yang ditemui di kelas viii pada mata pelajaran fikih pra penggunaan team game tournament:

- a. Kurangnya Keterlibatan atau Relevansi Materi: Siswa mungkin kehilangan semangat belajar jika mereka merasa kurang tertarik atau tidak melihat relevansi dari materi yang diajarkan. Pembelajaran yang tidak menarik atau tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka dapat membuat mereka kehilangan motivasi.
- b. Metode Pengajaran yang Tidak Sesuai: Metode pengajaran yang monoton atau tidak sesuai dengan gaya belajar siswa dapat menjadi penyebab semangat belajar yang rendah. Beberapa siswa mungkin lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang berbeda, seperti pembelajaran visual, auditori, atau kinestetik.
- c. Tingkat Kesulitan yang Tidak Sesuai: Materi yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat mengurangi semangat belajar. Siswa mungkin merasa frustrasi jika mereka merasa tidak bisa mengikuti atau merasa bosan jika materi terlalu mudah.
- d. Kurangnya Dukungan Sosial: Lingkungan sosial yang tidak mendukung di rumah atau di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Kurangnya dukungan dari teman, keluarga, atau guru bisa membuat siswa merasa terisolasi atau tidak termotivasi.
- e. Masalah Kesehatan atau Stres Emosional: Masalah kesehatan fisik atau mental, stres di rumah, atau masalah emosional dapat berdampak negatif pada semangat belajar. Siswa yang mengalami masalah ini mungkin kesulitan fokus pada pembelajaran.
- f. Kurangnya Pujian atau Pengakuan: Siswa membutuhkan pujian dan pengakuan atas usaha mereka. Jika mereka merasa tidak dihargai atau bahwa usaha mereka tidak diakui, semangat belajar mereka dapat menurun.
- g. Kondisi Fisik Kelas atau Sekolah yang Tidak Mendukung: Faktor-faktor seperti fasilitas fisik yang buruk, kelas yang terlalu ramai, atau lingkungan belajar yang tidak nyaman dapat menjadi hambatan bagi semangat belajar.
- h. Rasa Putus Asa atau Ketidakpercayaan Diri: Siswa yang mengalami rasa putus asa atau kurangnya keyakinan diri dalam kemampuan mereka mungkin kehilangan semangat belajar. Pemberian dukungan dan pembangunan rasa percaya diri dapat membantu mengatasi masalah ini.

2. Penerapan Team Games Tournament (TGT)

Mapel fikih kelas viii di MTSS Asy-Syarif Sidang Koto Laweh setelah menggunakan model pembelajaran team games tournament (TGT) mengalami peningkatan semangat belajar dari para siswa. Sifat Model ini yang berkelompok, membuat masing-masing siswa aktif dikelompoknya masing-masing dalam memecahkan masalah atau tantangan yang diberikan oleh guru. Pemberian reword juga menjadi hal yang membuat siswa semangat dalam bersaing antar kelompok. Semangat siswa sudah nampak dari ketertarikannya di awal pembelajaran. Ketika guru datang membawa media yang unik, membuat siswa tertarik dan membuat rasa ingin tahu

anak tersebut meningkat. Dan setelah dijelaskan, materi serta cara bermain dari model TGT tersebut, siswa yang biasanya sering diam menjadi semangat dan ingin berpacu untuk memperebutkan reward.

Kesimpulan

Motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar atau mencapai tujuan pendidikan. Menurut para ahli, motivasi belajar melibatkan sejumlah faktor psikologis yang dapat memengaruhi tingkat keinginan, usaha, dan ketekunan seseorang dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru. Secara umum, motivasi belajar dapat berasal dari kebutuhan akan pencapaian, keinginan untuk mendapatkan pengakuan, rasa ingin tahu, atau tujuan jangka panjang yang ingin dicapai. Para ahli dalam bidang psikologi pendidikan, seperti Abraham Maslow, mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, seperti kebutuhan akan rasa aman, kasih sayang, harga diri, dan aktualisasi diri. Model pembelajaran TGT (Teams-Games-Tournaments) adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama tim, dan motivasi belajar. Model ini dikembangkan oleh Davied W. Johnson dan Roger T. Johnson, ahli dalam bidang pendidikan kooperatif. TGT membagi siswa ke dalam tim kecil yang heterogen, dengan anggota yang memiliki tingkat keterampilan dan pengetahuan yang berbeda. Setiap tim bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pada tahap awal, setiap siswa mempelajari materi pelajaran secara mandiri. Setelah itu, mereka berkolaborasi dengan anggota tim mereka untuk memastikan pemahaman yang mendalam. Model ini mempromosikan tanggung jawab bersama dan saling membantu antaranggota tim. Selanjutnya, dilakukan kegiatan permainan atau turnamen di antara tim untuk menguji pemahaman dan penerapan materi pelajaran. Pada akhirnya, hasil dari kegiatan tersebut digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik dan evaluasi. Dengan menerapkan model TGT, pembelajaran tidak hanya menjadi pengalaman individual, tetapi juga melibatkan interaksi sosial dan kerja sama dalam tim. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendukung perkembangan keterampilan interpersonal siswa, sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Referensi

- Anggraini, W, 2019, *Penerapan strategi hembusan angin kencang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas v sekolah dasar negeri 20 pekanbaru*. PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 5(1)
- Azhar Haq, 2018, *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi*, (Vicratina, 3)
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H, 2016, *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv*, (Jurnal Prima Edukasia, 4(2))
- Kompri, 2016, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.)
- Monia, F.A, 2022. *Optimalisasi Belajar Menyenangkan di Hari Bermutu pada SD IT Baiturrahim Parik*

- Putuih*, (Solidaritas: Jurnal Pengabdian Vol.2 No. 1)
- Monia, F.A, 2023. *Teamwork dalam Pengelolaan Pendidikan Menurut Perspektif Al-Qur'an dan Sunnah*, (jurnal.universitaspahlawan 4 (4)
- Muawanah, E.L, Muhid, A, 2021, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19*, (Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha Vol.12 No. 1)
- Musyarrof, A. F., Nugroho, S. E., & Masturi, M, 2018, *The Analysis of Students' Critical Thinking Weakness in Senior High School on Physics Learning*.(3)
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A, 2018, *Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications), 3(2)
- Wahyuni, E.N,2020. *Motivasi Belajar*, (DIVA Perss,Yogyakarta.)
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B, 2016, *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan Karakter, 6(2))