

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih

Keterampilan motorik adalah keterampilan yang dicapai setelah proses belajar mengajar. Kemampuan disini merupakan respon yang berupa tindakan siswa sebagai akibat dari pemahaman atau pengetahuan yang diterima dari pendidik. Yang termasuk kategori kemampuan psikomotorik ialah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan kegiatan fisik. Oleh Bloom kemampuan psikomotor belum diklasifikasi sebagai yang terdapat pada kemampuan kognitif dan kemampuan afektif. Secara singkat dapat dikatakan, bahwa kemampuan psikomotor ini menyangkut kegiatan fisik seperti melempar, mengangkat, berlari dan sebagainya. Dasar yang digunakan dalam aspek psikomotor adalah pada proses belajar mengajar bahwa dalam perkembangan gerak atau motorik terdapat perubahan dalam perilaku yang mampu merefleksikan adanya interaksi antara kematangan organism seseorang dengan lingkungan.¹ Rangkaian kerja antar saraf yang terkoordinasi merupakan suatu kegiatan yang dinamakan gerak psikomotorik.

Ranah psikomotor prinsip-prinsip perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin. Pada tahun 1956 psikomotor kurang mendapat perhatian dari Bloom dan kawan-kawannya karena mereka tidak percaya karena perkembangan tujuan dalam kawasan tersebut sangat berguna. Tetapi mereka menyebutkan bahwa ujian pendidikan dalam kawasan ini berkenaan dengan otot, keterampilan motorik, atau gerak yang membutuhkan koordinasi otot. Kecakapan motorik atau kemampuan psikomotorik merupakan kemampuan untuk melakukan koordinasi gerakan saraf motorik yang dilakukan oleh saraf pusat untuk melakukan kegiatan. Hal ini yang menyebabkan adanya perbedaan karakteristik individual. Ada

¹ Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1997), 109.

anak yang menyukai (aktif) dalam kegiatan tertentu, namun tidak jarang juga yang memilih santai dirumah dengan membaca buku atau komik.² Kecakapan motorik menggunakan syaraf pusat untuk melakukan kegiatan.

a. Fungsi dari Ranah Psikomotorik atau Pembelajaran Motorik

Diantara fungsi dari ranah psikomotorik diantaranya yaitu:

- 1) Mengembangkan aspek-aspek psikomotor yaitu gerakan-gerakan yang melibatkan otot.
- 2) Membuat perubahan pada individu dari tidak bias menjadi bias dan dari tidak terampil menjadi terampil berkaitan dengan hal-hal gerak.
- 3) Mampu mewujudkan pembelajaran yang semua hanya berupa kongnitif kedalam pembelajaran motorik berupa tingkah laku.³

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.⁴ Menurut Reber (1988), keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejewantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. Konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayagunakan orang lain. Artinya, orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap sebagai orang yang terampil.⁵ Keterampilan motorik atau psikomotorik tidak hanya berupa gerak-gerak yang tersusun rapi saja tetapi juga didasari dengan aspek kognitif yang berkaitan dengan mental.

Keterampilan motorik (*perceptual motor skill*) adalah serangkaian gerakan otot untuk menyelesaikan tugas

² Nini Subini. dkk, *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012), 183.

³ Nini Subini. dkk, *Psikologi Pembelajaran*, 209.

⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), 58.

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, Cetakan ke-13, 2013), 121.

dengan berhasil. Gerakan-gerakan otot dikoordinasikan oleh persepsi kita terhadap peristiwa-peristiwa sekitar kita. Keterampilan memiliki tiga karakteristik, yakni menunjukkan rangkaian (*a chain*) respon motorik, melibatkan koordinasi gerakan tangan dan mata, dan mengorganisasi rangkaian respons menjadi pola-pola respons yang kompleks.⁶ Dikatakan keterampilan atau psikomotor adalah bukan hanya bergeraknya suatu otot saja namun juga didasari dengan suatu keterampilan yang terkordinasi.

Belajar keterampilan, terutama keterampilan yang kompleks, dilakukan melalui tiga tahap: kognitif, fiksasi, dan otonom. Tahap kognitif, siswa berusaha mengintelektualkan keterampilan yang akan dilaksanakan. Guru dan siswa mengkaji keterampilan dan memverbalikan apa yang sedang dipelajari. Guru menentukan apa yang akan dilakukan, prosedur yang akan ditempuh, dan memberi informasi tentang kekeliruan yang terjadi pada tahap ini. Pada tahap fiksasi, pola-pola tingkah laku yang betul dilatih sampai tidak terjadi lagi kekeliruan. Pada tingkat yang paling mendasar siswa belajar merangkaiakan unit-unit rangkaian dasar, dan selanjutnya ia belajar mengorganisasi rangkaian-rangkaian menjadi suatu pola menyeluruh (*overall*). Pada tahap otonom terdapat peningkatan kecepatan melakukan keterampilan-keterampilan yang berdaya guna untuk memperbaiki kecermatan dimana tak terjadi lagi kekeliruan.⁷ Bukan hanya membutuhkan keterampilan yang dikordinasikan tetapi dalam hal gerak psikomotor juga terdapat suatu tahapan dimana bisa dikatakan gerakan tersebut sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Domain psikomotorik merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Dalam pengembangannya pendidikan psikomotorik di samping mencakup proses yang menggerakkan otot, juga telah berkembang dengan

⁶Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 138.

⁷Oemar Hamalik, *Tiga Tahap Belajar Keterampilan: Kognisi, Fiksasi, dan Otonom*, 139-140.

pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan hidup.⁸ Aspek kognitif dalam hal kemampuan psikomotor juga mempunyai pengaruh sebagai pengetahuan awal tentang bagaimana gerakan yang benar dan sesuai.

Perilaku psikomotorik merupakan perilaku yang menyangkut aspek keterampilan atau gerakan. Rumusan kompetensi mencakup perilaku ranah psikomotor yang dilakukan berdasarkan pemahaman kognitif dan dilakukan dengan perilaku afektif yang sesuai.⁹ Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Dari uraian pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan psikomotorik peserta didik adalah kemampuan bertindak dengan menggunakan otot-otot yang dikordinasi oleh saraf motorik untuk menyelesaikan suatu perintah setelah menerima pengalaman belajar tertentu untuk menyelesaikan tugas dengan berhasil.

b. Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik

Hasil belajar ranah psikomotorik adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah murid menerima pengalaman belajar tertentu; namun yang perlu diingat ialah bahwa keterampilan dalam menghafal suatu bahan pengajaran bukanlah termasuk hasil-hasil psikomotor, melainkan termasuk hasil belajar kognitif, yaitu kemampuan mengingat kembali (*recall*).¹⁰ Jadi, seorang peserta didik dikatakan telah berhasil mencapai ranah psikomotor ketika dia telah mampu mempraktekkan dari apa yang telah ia terima dari kegiatan belajar mengajar berupa gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh kerja saraf.

Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam

⁸Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, Cet. ke-8, 2015), 76.

⁹Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 52.

¹⁰Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Malang: UIN MALIKI PRESS, 2014), 9.

bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik apabila peserta didik telah menunjukkan sesuatu atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.¹¹ Jadi hasil belajar psikomotorik dapat dikatakan berhasil jika telah ada kelanjutan dari aspek kognitif dan afektif.

Hasil belajar psikomotori yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara refleks hingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas.¹² Dalam asesmen psikomotor, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan ranah psikomotorik. Melalui proses belajar diharapkan yang bisa terbentuk adalah gerak-gerak yang kompleks menurut suatu kaidah tertentu hingga gerak kreativitas.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Qur'an Surat Al-Maidah ayat 6 tentang suatu keterampilan atau gerakan yang termasuk dalam perilaku psikomotor yaitu aktivitas berupa langkah atau cara berwudlu. Mula-mula peserta didik menerima isi/materi tentang tata cara berwudlu, kemudian mereka meyakini bahwa suatu ibadah *mahdloh* harus dilakukan pada kondisi yang suci yaitu salah satunya dengan berwudlu, kemudian mereka mampu mempraktekkan bagaimana tata cara berwudlu yang sesuai dan benar dengan materi yang telah mereka terima.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا
وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ
وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى الْكَعْبَيْنِ ۚ وَإِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا فَاطَّهَّرُوا ۚ وَإِنْ

¹¹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 59.

¹²Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik*, (Bandung.: Alfabeta), 12.

كُنْتُمْ مَرَضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِّنْكُم مِّنَ الْغَايِبِ
 أَوْ لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا
 فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ مِّنْهُ مَا يُرِيدُ اللَّهُ لِيَجْعَلَ
 عَلَيْكُم مِّنْ حَرَجٍ وَلَٰكِنْ يُرِيدُ لِيُطَهِّرَكُمْ وَلِيُتِمَّ نِعْمَتَهُ
 عَلَيْكُمْ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٦﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, Maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki, dan jika kamu junub Maka mandilah, dan jika kamu sakit atau dalam perjalanan atau kembali dari tempat buang air (kakus) atau menyentuh perempuan, lalu kamu tidak memperoleh air, maka bertayammumlah dengan tanah yang baik (bersih); sapulah mukamu dan tanganmu dengan tanah itu. Allah tidak hendak menyulitkan kamu, tetapi dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, supaya kamu bersyukur. (QS. Al-Maidah 5:6)¹³

Ayat tersebut menjelaskan adanya instruksi untuk melakukan kegiatan-kegiatan selangkah demi selangkah berupa gerakan yang awal, semi rutin dan menjadi rutin. Ayat tersebut juga termasuk ke dalam materi pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan peserta didik untuk mempraktekkan langkah-langkah tentang sesuatu. Yaitu langkah-langkah berupa gerakan-gerakan yang membutuhkan kerja otot yang terkoordinasi dengan baik saat berwujud (psikomotor).

R.H. Dave (1970) membagi tahapan hasil belajar ranah psikomotor menjadi lima tahap, yaitu imitasi

¹³ Surat Al-Maaidah 5:6, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Departemen Agama RI), 2013), 109.

(imitation), manipulasi (*manipulation*), presisi (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*).

Tabel 2.1
Materi Fiqih Kelas VIII Semester 1

Materi	Kompetensi Dasar
1. Melaksanakan tata cara sujud di luar shalat	1.1 Menghayati hikmah sujud syukur 1.2 Menghayati hikmah sujud tilawah 2.1 Membiasakan sikap bersyukur kepada Allah Swt. 2.2 Membiasakan sujud tilawah dalam kehidupan sehari-hari 3.1 Memahami ketentuan sujud syukur 3.2 Memahami ketentuan sujud tilawah 4.1 Memperagakan tata cara sujud syukur 4.2 Memperagakan tata cara sujud tilawah

Pembelajaran Fiqih di MTs dilakukan dengan pemahaman tentang hukum-hukum Islam serta penanaman nilai-nilai agama Islam. Selain itu, pembelajaran fiqih di MTs dilakukan dengan mempraktekkan tata cara sujud syukur dan sujud tilawah yang benar terhadap peserta didik. Dengan pemahaman dan praktik pada pembelajaran fiqih peserta didik mampu meningkatkan ketiga aspek yang harus dicapainya yakni aspek kognitif, afeksi, serta aspek psikomotorik. Berdasarkan kompetensi dasar yang ada di atas, materi fiqih kelas VIII semester 1 lebih dominan pada aspek psikomotorik, yang mana peserta didik diharapkan mampu mempraktekkan materi yang telah dipelajarinya.

Menurut Singer (1972) menyatakan bahwa mata pelajaran yang berkenaan dengan psikomotorik adalah mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik dan keterampilan tangan. Bloom (1979) berpendapat bahwa ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui ketrampilan manipulasi yang

melibatkan otot dan kekuatan fisik.¹⁴ Seperti halnya mata pelajaran fiqih, yang tidak hanya ditekankan pada pemahaman teori atau hukum-hukum agama. Mata pelajaran fiqih juga ditekankan pada pengaplikasian tata cara melakukan sujud syukur dan sujud tilawah yang berorientasi pada gerakan dan ketrampilan fisik.

Aspek psikomotorik menjadi penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran fiqih. Pembelajaran fiqih menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pada aspek kognitif, tetapi afeksi serta psikomotorik perlu dikuasai juga. Aspek psikomotorik sebagai proses dan hasil belajar peserta didik merupakan pemberian pengalaman kepada peserta didik untuk terampil mengerjakan sesuatu dengan menggunakan motor yang dimiliki. Dalam psikologi kata motor digunakan dalam istilah yang menunjuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya.¹⁵

Aspek psikomotorik yang ada dalam pembelajaran fiqih yang merujuk pada tahapan-tahapan hasil belajar psikomotorik menurut Simpon meliputi: persepsi, kesiapan, tanggapan terpadu, mekanisme, tanggapan kompleks, adaptasi, originasi. Adapun ketrampilan-ketrampilan motorik mata pelajaran fiqih di SMP atau MTs meliputi: persepsi, kesiapan, tanggapan terpadu.

Taksonomi domain atau ranah psikomotorik dikemukakan pula oleh Anita Harrow (1972). Menurut Harrow kebanyakan para guru tidak dapat mencapai 100 dari tujuan yang dirumuskan kecuali hanya berharap bahwa keterampilan yang dicapai siswanya akan sangat mendukung mempelajari keterampilan lanjutan atau gerakan-gerakan yang lebih kompleks sifatnya. Taksonomi psikomotik yang dikemukakan oleh Harrow terdiri atas enam tataran yaitu, sebagai berikut¹⁶:

¹⁴ Supardi, hasil belajar dari mata pelajaran yang berkenaan dengan psikomotor berupa ketrampilan manipulasi yang melibatkan otot dan fisik, 178.

¹⁵ Supardi, aspek psikomotor memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk terampil mengerjakan sesuatu.

¹⁶Shaleh Hidayat, *Pengembangan Kurikulum Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 61.

- 1) Gerakan refleks, yaitu respons gerakan yang tidak disadari yang dimiliki sejak lahir.
- 2) Gerakan dasar yaitu gerakan-gerakan yang menuntun kepada keterampilan yang sifatnya kompleks.
- 3) Kemampuan perseptual (*perceptual abilities*) yaitu kombinasi dari kemampuan kognitif dan gerakan.
- 4) Kemampuan fisik (*physical abilities*) yaitu kemampuan yang diperlukan.
- 5) Gerakan keterampilan (*skilled movements*) yaitu gerakan yang memerlukan belajar, misalnya keterampilan dalam olahraga, menari dan rekreasi.
- 6) Komunikasi nondiskursif (*nondiscursive communication*) yaitu kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerakan.

Aspek psikomotorik manusia pada dasarnya merupakan aspek keterampilan dalam mempraktekkan sebuah konsep yang telah dipahami dan dihayati. Menurut Simpson, bahwa aspek psikomotor manusia ini terdiri dari tujuan perilaku sebagai berikut:

- 1) Persepsi. Pengajaran pada aspek ini bertujuan menggali, menumbuhkan, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan memilah-milah (mendeskriminasikan) hal-hal secara khas, serta menyadari adanya perbedaan. Mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.¹⁷ Persepsi merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan. Persepsi pada dasarnya hanya akan dimiliki oleh seseorang sesuai dengan sikapnya. Kesadaran, kemampuan menggunakan ingatan untuk memandu kegiatan

¹⁷W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Sketsa, 2014), 287.

fisik. Kemampuan untuk menggunakan isyarat indra untuk memandu aktivitas motorik.

- 2) Kesiapan. Pengajaran pada aspek ini bertujuan menggali, menumbuhkan, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan menempatkan diri dalam keadaan di mana akan terjadi sesuatu gerakan atau rangkaian tindakan yang mencakup jasmani dan rohani. Kesiapan berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu yang direfleksikan dengan perilaku-perilaku khusus. Mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan mental, fisik, dan emosi. Kesiapan seorang pelajar untuk bertindak. Kadang-kadang disebut sebagai mindset.
- 3) Gerak Terbimbing. Pengajaran pada aspek ini bertujuan menggali, menumbuhkan, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan dalam melakukan gerakan sesuai dengan contoh, atau gerakan penerimaan.
- 4) Gerak Terbiasa. Pengajaran pada aspek ini bertujuan menggali, menumbuhkan, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan dalam melakukan gerakan tanpa diberikan contoh terlebih dahulu.
- 5) Gerakan Kompleks. Pengajaran pada aspek ini bertujuan menggali, menumbuhkan, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan dalam melakukan gerakan atau keteampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.
- 6) Penyesuaian Pola Gerakan. Pengajaran pada aspek ini bertujuan menggali, menumbuhkan, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.¹⁸ Berdasarkan keterangan di atas,

¹⁸Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 76-77.

terlihat bahwa dasarnya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik merupakan keterampilan, yaitu keterampilan mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi, yang dilanjutkan dengan keterampilan menerima, berpartisipasi, mengorganisasi dan membentuk pola hidup, serta dilanjutkan dengan kemampuan mempersepsi, mempersiapkan diri, melakukan gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan menghasilkan kreativitas baru.

Berbagai keterampilan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor tersebut pada intinya adalah merupakan pelaksanaan dari berbagai potensi manusia sebagai makhluk yang dapat berpikir, belajar, berbudaya, dan berkreasi sebagaimana tersebut di atas.

Kemampuan manusia pada aspek keterampilan tersebut sesungguhnya, dapat dijumpai dalam isyarat yang terdapat dalam Al-Qur'an. Dalam hubungan ini sejalan dengan firman Allah SWT. sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا
وَجَعَلَ لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (QS. An-Nahl 16:78).¹⁹

Pada ayat tersebut terdapat kata *al-sama'* (pendengaran) yang dapat diartikan aspek psikomotorik, karena pendengaran terkait dengan salah satu pancaindra manusia yang paling berperan dalam kegiatan

¹⁹ Surat An-Nahl 16:78, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, Departemen Agama RI, (Jakarta, 2013), 275.

pembelajaran. Alat indra menerima rangsangan, kemudian diteruskan melalui saraf sensoris ke saraf pusat (otak) untuk diolah, dan hasilnya dibawa oleh saraf motorik untuk memberikan reaksi dalam bentuk gerakan-gerakan.²⁰

Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh Simpson (1956) yang mengatakan bahwa hasil belajar ranah psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya. Jika hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif dengan materi tentang kedisiplinan menurut ajaran Islam sebagaimana telah dikemukakan pada pembicaraan terdahulu, maka wujud nyata dari hasil belajar psikomotor yang merupakan kelanjutan hasil belajar kognitif dan afektif itu adalah:

- 1) Peserta didik bertanya kepada guru pendidikan agama Islam tentang contoh-contoh kedisiplinan yang telah ditunjukkan oleh Rasulullah SAW. para sahabat, para ulama' dan lain-lain
- 2) Peserta didik mencari dan membaca buku-buku, majalah-majalah atau brosur-brosur, surat kabar dan lain-lain yang membahas tentang kedisiplinan
- 3) Peserta didik dapat memberikan contoh-contoh kedisiplinan di sekolah, seperti datang ke sekolah sebelum pelajaran dimulai, tertib dalam mengenakan pakaian seragam sekolah, tertib dan tenang dalam mengikuti pelajaran, disiplin

²⁰ Abudin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, Cet. Ke-3, 2014), 51.

- dalam mengikuti tata tertib yang telah ditentukan oleh sekolah, dan lain-lain
- 4) Peserta didik dapat memberikan contoh kedisiplinan di rumah, seperti disiplin dalam belajar, disiplin dalam menjalankan ibadah shalat, ibadah puasa, disiplin dalam menjaga kebersihan rumah, pekarangan, saluran air dan lain-lain
 - 5) Peserta didik dapat memberikan contoh kedisiplinan di tengah-tengah masyarakat, seperti menaati rambu-rambu lalu lintas, tidak kebut-kebutan, dengan secra suka rela mau antri saat memberi karcis, dan lain-lain
 - 6) Peserta didik mengamalkan dengan konsekuen kedisiplinan dalam belajar, kedisiplinan dalam beribadah, kedisiplinan dalam menaati peraturan lalu lintas, dan sebagainya.²¹

Proses pembelajaran keterampilan, keselamatan kerja tidak boleh dilupakan, baik bagi peserta didik, bahan, maupun alat. Gerald B. Leighbody dan Donald M. Kidd dalam publikasinya berjudul *Methods of Teaching Shop and Technical Subject* (1966) menyatakan bahwa keselamatan kerja tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran psikomotor. Guru wajib menjelaskan keselamatan kerja kepada peserta didik dengan sejelas-jelasnya pada awal kegiatan pembelajaran.²² Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar psikomotor diukur baik dengan cara tes maupun non tes acuannya bertolak pada beberapa domain dari kemampuan psikomotorik tersebut.

Pembelajaran Fiqih di MTs dilakukan dengan pemahaman tentang Sujud Syukur dan Sujud Tilawah.

²¹Anas Sudijono, *Peserta Didik Mampu Mengamalkan Adalah Wujud Konkrit Aspek Psikomotor*, 57-59.

²²Ismet Basuki dan Hariyanto, *Keselamatan Kerja Menjadi Aspek Penting dalam Proses Praktek Psiomotor*, 217.

a. Sujud Syukur

1) Pengertian Sujud Syukur

Sujud syukur adalah sujud yang dilakukan ketika menerima kabar gembira, mendapatkan nikmat, atau terhindar dari bahaya yang mengancam dirinya. Ungkapan rasasyukur atas segala limpahan nikmat tersebut diwujudkan dalam bentuk sujud terima kasih atau sujud syukur.

Terdapat orang yang bersyukur Allah akan memberikan nikmat yang berlipat dari nikmat yang sebelumnya. Firman Allah SWT:

وَإِذ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِن كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ ﴿٧﴾

كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ ﴿٧﴾

Artinya: Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan; "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), Maka Sesungguhnya azab-Ku sangat pedih". (Q.S. Ibrahim: 7)

2) Hukum Bersyukur dan Sujud Syukur

Hukum bersyukur kepada Allah Swt. Adalah wajib. Kapanpun, dalam kondisi apapun yang seseorang diwajibkan untuk terus mensyukuri nikmat Allah. Sebaba, apapun yang diberikan Allah Swt. Kepada kita itulah yang terbaik buat kita. Kita wajib rida dengan takdir Allah, meskipun takdir tersebut tidak kita sukai. Sementara itu hukum bersyukur dengan cara melakukan sujud syukur adalah sunah.

3) Ketentuan Sujud Syukur

a) Rukun Sujud Syukur

Rukun dan bacaan sujud syukur sama dengan sujud tilawah. Bedanya sujud tilawah dapat dilakukan di dalam salah, sedangkan sujud syukur hanya dilakukan diluar salat.

(1) Niat

(2) Takbir

(3) Sujud satu kali

(4) Salam

(5) Tertib

b) Sebab-sebab Melakukan Sujud Syukur

Sujud syukur dapat dilakukan hal-hal berikut:

(1) Karena mendapatkan nikmat dari Allah Swt..

(2) Karena terhindar dari bahaya (kesusahan yang besar)

Cara Mengerjakan Sujud Syukur

Sebagai seorang muslim, ketika kita terhindar dari bahaya atau bencana, atau mendapat kesenangan, disunahkan melakukan sujud syukur. Bersyukur ada kalanya dengan menggunakan anggota badan yaitu dengan melakukan sujud. Gerakan sujud syukur sama dengan gerakan sujud ketika salam.

(1) Niat

Niat dalam hal ini berupa kehendak dalam hati.

(2) Takbir Sebagaimana Takbiratulihram

Terdapat perbedaan didalam ulama tentang takbir ini.

(3) Bersujud satu Kali

Sujud inilah yang disebut sujud syukur.

(4) Bangkit dari Sujud

Sujud syukur biasanya dilakukan secara spontan.

4) Hikmah Sujud Syukur

Hikmah melakukan sujud syukur yaitu:

a) Memperoleh kepuasan batin berkaitan dengan anugerah yang diterima dari Allah Swt;

b) Merasa dekat dengan Allah sehingga memperoleh bimbingan dan hidayah-Nya;

c) Memperoleh tambahan nikmat dari Allah Swt. Dan selamat dari siksananya.

b. Sujud Tilawah

1) Pengertian Sujud Tilawah

Tilawah menurut bahasa artinya bacaan. Sedangkan menurut istilah, sujud tilawah ialah sujud karna membaca atau mendengar atau

membaca ayat-ayat sajdah. Berbeda dengan sujud syukur, sujud tilawah boleh dikerjakan didalam maupun diluar sholat.

- 2) Ketentuan-ketentuan Sujud
 - a) Hukum Sujud Tilawah
Sujud tilawah hukumnya sunah, baik dikerjakan dalam sholat maupun luar sholat.
 - b) Rukun Sujud Tilawah di Luar Sholat
 - (1) Niat
 - (2) Takbir
 - (3) Sujud satu kali
 - (4) Salam
 - (5) Tertib
 - c) Syarat-syarat Sujud Tilawah
 - (1) Suci dari hadas dan najis, baik badan, pakaian maupun tempat
 - (2) Menutup aurat
 - (3) Mengarah kearah kiblat
 - (4) Setelah mendengar atau membaca ayat sajdah.
 - d) Tata Cara Sujud Tilawah
Sujud tilawah dilakukan satu kali setelah selesai membaca atau mendengar ayat sajdah.
 - (1) Di dalam sholat
Apabila didalam sholat membaca ayat-ayat sajdah maka langsung bersujud tanpa melakukan rukuk maupun iktidal dan selanjutnya kembali pada posisi semula.
 - (2) Di luar sholat
Kita dapat langsung bersujud dengan posisi sebagaimana sujud kita dalam sholat yang diakhiri dengan takbir terlebih dahulu.
- 3) Ayat-ayat Sajdah
 - a) Surah al-A'raf (7): 206

إِنَّ الَّذِينَ عِنْدَ رَبِّكَ لَا يَسْتَكْبِرُونَ عَنْ عِبَادَتِهِ

وَيُسَبِّحُونَهُ وَلَهُ يَسْجُدُونَ ﴿٢٠٦﴾

b) Surah ar-Ra'd (13): 15

وَلِلَّهِ يَسْجُدُ مَنْ فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ طَوْعًا

وَكَرْهًا وَظَلَّلَهُمْ بِالْغُدُوِّ وَالْآصَالِ ﴿١٥﴾

c) Surah an-Nahl (16): 50

مَخَافُونَ رَبَّهُمْ مِّنْ فَوْقِهِمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ



4) Hikmah Sujud Tilawah

Hikmah yang dapat diambil oleh orang yang melakukan sujud tilawah sebagai berikut:

- Sujud adalah wujud pengabdian secara umum meliputi makhluk, baik manusia maupun binatang sesuai dengan keharusan untuk bersujud hanya kepada Allah Swt. Dan bukan kepada yang lain.
- Allah menjanjikan surge kepada orang yang melakukan sujud tilawah.
- Orang yang melakukan sujud tilawah akan dijauhi oleh setan.
- Mendidik jiwa dengan cara amaliah yang dilakukan oleh setiap orang yang membaca atau mendengar bacaan Al-Qur'an.
- Sujud tilawah adalah realisasi dari ilmu dan iman, sebagai mana dijelaskan dalam Q.S. al-Isra' [17] ayat 107.

قُلْ ءَامِنُوا بِهِ ءَوْ لَا تُؤْمِنُوا ۚ إِنَّ الَّذِينَ أُوتُوا

الْعِلْمَ مِنْ قَبْلِهِ إِذَا يُتْلَىٰ عَلَيْهِمْ سَخِرُونَ

لِلَّذِّقَانِ سُجَّدًا ﴿١٧﴾

Artinya: "Katakanlah: "Berimanlah kamu kepadanya atau tidak usah beriman (sama saja bagi Allah). Sesungguhnya orang-orang yang

diberi pengetahuan sebelumnya apabila Al Quran dibacakan kepada mereka, mereka menyungkur atas muka mereka sambil bersujud”.

c. Mempraktekkan Sujud Syukur dan Tilawah

1) Praktik Sujud Syukur

Mempraktekkan sujud syukur ialah sujud syukur dilakukan seketika, yaitu pada saat baru saja mendapatkan kenikmatan atau terhindar dari musibah. Melaksanakan sujud syukur tidak harus suci dari hadas dan najis. Sebab, sujud syukur dilakukan diluar shalat. Cara melakukan sujud syukur sebagai berikut:

- a) Niat untuk sujud syukur
- b) Membaca takbir (Allah akbar)
- c) Sujud sambil membaca bacaan sujud
- d) Berdiri

2) Praktik Sujud Tilawah

Praktik sujud tilawah ialah apabila dalam shalat, setelah ayatnya selesai dibaca kemudian turun untuk sujud dan terus berdiri untuk menyempurnakan shalat. Namun apabila diluar shalat, ketika ayatnya selesai dibaca kemudian niat sujud tilawah dan bertakbir (seperti takbiratul ihram) dengan mengangkat kedua tangannya, lalu bersujud dengan membaca bacaan sujud tilawah. Apabila telah selesai membaca bacaannya, kemudian bangkit dari sujud kemudian bertakbir dan terus duduk lalu salam.²³

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995), untuk membantu siswa mereview dan menguasai mata pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil

²³ Fattah. *Fikih untuk MTs dan yang Sederajat*, (Surakarta,2017), 3-10.

dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswi lain yang berbeda.²⁴

Model ini dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.²⁵

Model *Team Games Tournament* (TGT) membentuk siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain untuk mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.²⁶

Berkompetisi juga dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 148 sebagai berikut:

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّئُهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا

يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya : “dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.” (QS. Al-Baqarah : 148)²⁷

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin untuk dapat membantu dalam memahami mata pelajaran, dengan dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa setiap

²⁴Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 197.

²⁵Ridwan Abdullah Sani, 134.

²⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 203.

²⁷ Surat Al-Baqarah 2:148, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, Departemen Agama RI, (Jakarta, 2013), 23.

kelompoknya secara heterogen yang memiliki kemampuan, ras, dan jenis kelamin yang berbeda agar dapat bekerja sama dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* akademik dengan melawan kelompok lain.²⁸

b. Komponen Pembelajaran Model *Team Games Tournament* (TGT)

Ada lima komponen utama dalam model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain, yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game*. Karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) *Game*

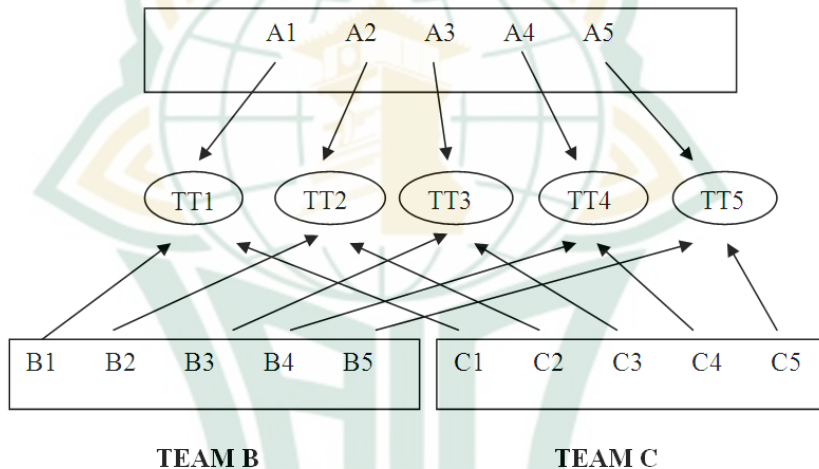
Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

²⁸ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 204-205.

4) *Tournament*

Biasanya *tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada saat setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.

Gambar 2.1
Penempatan Peserta Didik dalam Tim Meja
Turnament TEAM A



Keterangan :

- A1,B1,C1 : Peserta didik berkemampuan tinggi
- A (2,3,4) B (2,3,4) C (2,3,4) : Peserta didik berkemampuan sedang.
- A5, B5, C5 : Peserta didik berkemampuan rendah.
- TT1, TT2, TT3, TT4, TT5 : Meja turnamen (1,2,3,4,5)²⁹

²⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktek*, (Bandung: Nusa Media, 2005, 168.

5) *Team Regocnize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan sebagai berikut.³⁰

Tabel 2.2
Kriteria Merekognisi Tim Berprestasi

Rata-rata Poin Kelompok	Penghargaan Kelompok
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa komponen pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dibagi menjadi 5, antara lain yaitu: penyajian kelas, kelompok (*teams*), *Game*, *Tournament*, dan penghargaan kelompok (*Team Regocnize*). Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang akan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dari *game* yang diturnamenkan pada akhir minggu atau setelah guru mempresentasikan dan siswa mengerjakan lembar kerja tersebut. Bagi kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan skor pada kelompoknya, dan yang menang akan mendapatkan penghargaan dari guru.

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

1) Langkah-langkah

Secara runut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru (sama dengan STAD); (2) Kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) Turnamen; dan (4) Pengenalan kelompok.

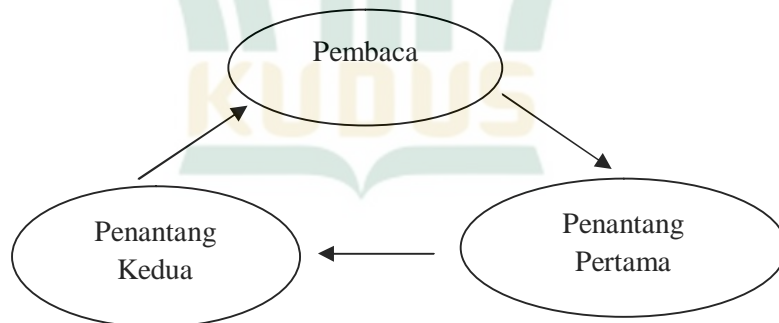
a) Guru menyiapkan:

- Kartu Soal
- Lembar kerja peserta didik
- Alat/bahan.

b) Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)

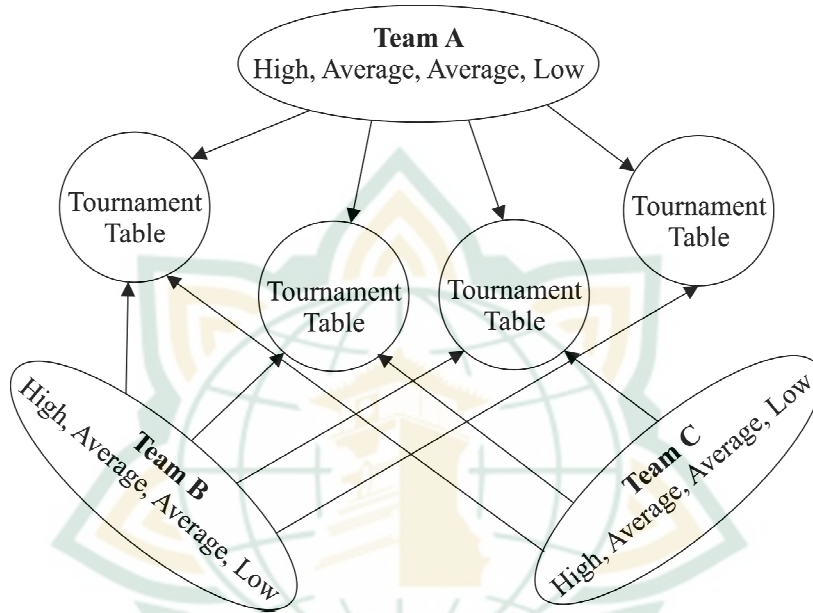
³⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan praktek*, 175.

- c) Guru mengarahkan aturan permainan
Adapun langkah-langkah sebagai berikut. Seperti pada model STAD, pada TGT peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.
- 2) Aturan (Scenario) Permainan
Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
Kelompok pembaca bertugas: (1) Ambil satu kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) Baca pertanyaan keras-keras; dan (3) Beri jawaban.
Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1) Menyetujui pembaca atau member jawaban yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).



Gambar 2.2
Game Rules

Secara lengkap mekanisme games ruler untuk 3 (tiga) tim ditunjukkan pada gambar 2.3.



Gambar 2.3
Assignment to Tournament Tables

- 3) Sistem Penghitungan Poin Turnamen
 Sekor peserta didik dibandingkan dengan rerata sekor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh pesera didik menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.
 Berikut disajikan system penghitungan poin turnamen pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)³¹

³¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan dan Implementasinya PADA Kurikulim Tingkat Satuan Pendidikan (KTPS)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 84-87.

Tabel 2.3
Penghitungan Poin Turnamen untuk 4 Pemain

Player	No Ties	Tie For top	Tie for middle	Tie For low	3 way Tie for top	3 way Tie for low	4 Way tie	Tie for Low and high
Top scorer	60	50	60	60	50	60	40	50
Hinght Middle Scorer	40	50	40	40	50	30	40	50
Low Middle Scorer	30	30	40	30	50	30	40	30
Low Scorer	20	20	20	30	30	30	40	30

Tabel 2.4
Penghitungan Poin Turnamen untuk 3 Pemain

Player	No Ties	Tie For Top Scare	Tie For Low Score	3 Way Tie
Top scorer	60	50	60	40
Hinght Middle Scorer	40	50	30	40
Low Scorer	20	20	30	40

Tabel 2.5
Penghitungan Turnament untuk 2 Pemain

Player	No Ties	Tie
Top Scorer	60 points	40 points
Low Scorer	20 ponts	40 points

Tabel 2.6
Contoh Game Score Sheet

Player	Team	Number of card	Tournament point
Shita	Putri Prima	6	25
Ais	Putri Rimba	5	30
Dimas	Ksatria Emas	8	50
Desta	Kesatria Utama	8	50

Tabel 2.7
Lembar Rangkuman Hasil Kelompok

Team Member	1	2	3	4	Total Team	Team Average	Team Award

Tabel 2.8
Kriteria Penghargaan yang Disarankan

Criteria (team average)	Award
30-40	Good Team
40-45	Great Team
45-ke atas	Super Team

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Kelebihan dan kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain yaitu :³²

- 1) Kelebihan Model *Team Games Tournament* (TGT):
 - a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
 - b) Akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - c) Membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - d) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

³² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*, 2013207-208.

- 2) Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)
 - a) Membutuhkan waktu yang lama.
 - b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk metode ini.
 - c) Guru harus mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan yaitu: dapat membuat seluruh siswa menjadi aktif dalam pembelajaran baik siswa yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah, menumbuhkan kerjasama dan saling menghargai sesama anggotanya, membuat peserta didik senang dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena akan ada penghargaan dari guru bagi kelompok yang memenangkan *game tournament*. Sedangkan kekurangannya dalam model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu: membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran, dalam penerapan model harus sesuai dengan materi yang disampaikan, guru harus mempersiapkan bahan-bahan dan hal-hal yang harus digunakan terlebih dahulu misalnya membuat soal dan membagi kelompok siswa sesuai dengan urutan akademis dari yang tertinggi hingga terendah.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih

Posisi guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting. Guru adalah faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Berhasil atau tidaknya pendidikan mencapai tujuannya selalu dihubungkan dengan kiprah para guru.³³ Usaha-usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari peningkatan kualitas guru. Guru yang berkualitas diantaranya adalah mengetahui dan mengerti peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran.

³³Sitiatava Rizema Putra, *Prinsip Mengajar Berdasarkan Sifat-Sifat Nabi*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 27.

Seorang guru dituntut untuk memahami diri peserta didik masing-masing. Tingkat pengetahuan pada peserta didik masing-masing berbeda. Dengan model pembelajaran personal guru lebih mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Model pembelajaran personal bertolak dari teori Humanistik, yang menjadikan peserta didik agar mampu membentuk hubungan yang harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif. Menurut teori Humanistik, guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar peserta didik merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya, baik secara emosional maupun intelektual. Guru juga harus berperan sebagai pendorong, bukan menahan sensitivitas siswa terhadap perasaannya.³⁴ Seorang guru dituntut untuk bias menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar dalam pelajaran bias berjalan secara efektif.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif, aspek afeksi, juga aspek psikomotorik. Model pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi ajar serta menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Hasil belajar ranah kognitif, afeksi, serta psikomotorik akan mengalami peningkatan jika kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang tepat. Keberadaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat diperlukan, karena memberi pengaruh baik terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dapat mencapai hasil belajar ketiga ranah tersebut.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya sudah mencerminkan sistem pembelajaran individual dengan beberapa modifikasi. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pembelajaran sangat memperhatikan perbedaan individu. satu hal yang dapat menambah keefektifan sistem ini adalah penggunaan tutor untuk membantu siswa yang memenlukan

³⁴ Andi Prastowo, dalam pembelajaran personal guru lebih mudah dalam melakuakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan masing-masing kemampuan siswa, 77.

bantuan dalam rangka pencapaian taraf penguasaan penuh.³⁵ Model pembelajaran ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi. Dengan memperhatikan perbedaan individu, guru akan mudah mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing individu.

Perbedaan individu dalam satu kelas pastinya sangat beragam. Adalaknya peserta didik menguasai dalam aspek kognitif, aspek afeksi, serta aspek psikomotorik. Peserta didik yang menguasai aspek kognitif akan lebih mudah dalam penguasaan materi dengan diberikan beberapa pemahaman tentang materi pelajaran. Berbeda dengan peserta didik yang menguasai aspek psikomotorik akan lebih mudah menguasai materi pelajaran dengan mempragakan atau mendemonstrasikan materi pelajaran.

Pembelajaran fiqih dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Materi fiqih yang banyak menekankan aspek psikomotorik akan lebih memudahkan peserta didik menguasai materi dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Yang mana pelaksanaannya menggunakan metode demonstrasi akan efektif bila diterapkan dalam pembelajaran fiqih.

Pembelajaran fiqih akan mudah disampaikan dengan menggunakan metode demonstrasi dan model *Team Games Tournament* (TGT) kepada peserta didik. Dalam pembelajaran fiqih, dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aspek psikomotorik peserta didik. Yang mana peserta didik dalam mempelajari materi fiqih dengan langsung mempragakan dan mempraktikkan materi setelah mendapatkan penjelasan materi dari guru.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan sistem semacam program dengan menambahkan unsur personal-sosial dalam kerangka programnya. Hal ini tercermin dari strategi dan prosedur pelaksanaan pembelajaran menggunakan berbagai metode, seperti halnya metode demonstrasi.³⁶ Dengan model pembelajaran *Team Games*

³⁵ Sumiati, Asra, model pembelajaran *personalized system of instruction* mencerminkan pembelajaran individual dan sangat memperhatikan perbedaan individual, 117.

³⁶ Muhammad Ali, model pembelajaran *personalized system of instruction* menggunakan sistem programa, 103.

Tournament (TGT) penyampaian materinya. Materi pelajaran fiqh terdapat beberapa materi praktik, yang mana dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) akan mudah dalam menyampaikan materi yakni dengan metode demonstrasi. Materi yang lebih dominan aspek psikomotorik akan lebih berhasil mencapai tujuan pembelajaran bila menggunakan metode demonstrasi.

Aspek psikomotorik merupakan aspek yang berkenaan dengan kemampuan gerak motorik seseorang untuk melakukan sesuatu. Kemampuan psikomotorik merupakan salah satu aspek yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran harus disesuaikan materi pelajaran dengan model yang digunakan. Materi pelajaran yang dominan dengan aspek psikomotorik akan lebih sesuai bila menggunakan metode praktik atau demonstrasi. Seperti halnya, mata pelajaran fiqh yang lebih dominan aspek psikomotoriknya lebih sesuai bila dalam pembelajarannya menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangatlah tepat untuk meningkatkan hasil belajar terutama pada aspek psikomotorik. Jadi, dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran fiqh terhadap psikomotorik peserta didik. Dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) guru menggunakan metode demonstrasi atau praktik dalam pembelajaran fiqh. Sehingga peserta didik dapat mengetahui serta mengamalkan atau mempraktikkan materi di kehidupan dari pembelajaran yang telah diberikan guru.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Peneliti yang dilakukan oleh Eka Suci Febriyani, dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap pemahaman Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas VIII di MTs Nurul Huda Dempet Demak Tahun Pelajaran 2015/2016”. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian survey atau lapangan dengan pendekatan kualitatif dengan mengeksplorasi data di lapangan. Berdasarkan hasil penelitian yang diketahui bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan teknik pembelajar

dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim, dan bias digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Pembelajaran dalam model ini akan merangsang keaktifan peserta didik, sebab dalam Teams Games Tournament semua peserta didik tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, peserta didik dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran.³⁷

Adanya penelitian terdahulu di atas sangat jelas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini terletak pada Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) kepada peserta didik. Perbedaan yang terdapat pada penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif dan fokus pada Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan di dalam penelitian saat ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan fokus pada kompetensi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap perilaku keagamaan peserta didik.

2. Penelitian dilakukan oleh Friska Octavia Rosa yang berjudul Analisis Kemampuan Peserta Didik kelas X pada Ranah Kongnitif, Afektif, dan Psikomotorik Pada Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, Peneliti mengambil jenis kualitatif yaitu jenis penelitian yang dilakukan untuk menganalisis kemampuan peserta didik dalam materi Optik kelas X semester genap, tanpa melakukan perubahan tambahan atau manipulasi data yang sudah ada. Dalam penelitian ini penulisingin menganalisis kemampuan peserta didik pada ranah kongnitif, afektif dan psikomotorik. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan teknik proportional sampling. Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini

³⁷ Eka Suci Febriyani, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap pemahaman Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Vol. IX No. 1, ISSN: 48-56, diakses pada 1 Juni 2014.

diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum. Penilaian hasil belajar psikomotor mencakup: kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan³⁸.

Adanya penelitian terdahulu di atas jelas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya di dalam penelitian terdahulu maupun penelitian saat ini terletak dimana kemampuan psikomotorik peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zahrina Ismah, Tias Ernawati, yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Peserta Didik pada Pokoko Bahasa Pecahan”. Jenis penelitian ini menggunakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Prinsip-prinsip dalam penelitian tindakan kelas terdapat siklus penelitian, dimana banyaknya siklus penelitian tergantung pada tercapainya indikator keberhasilan. Siklus penelitian terdiri dari 4 tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- a. Lembar observasi
Lembar observasi digunakan untuk melihat kegiatan guru dan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.
- b. Angket
Angket digunakan untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.
- c. Tes
Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan komunikasi matematis peserta didik yang

³⁸ Friska Octavia Rosa, *Analisis Kemampuan Peserta Didik kelas X pada Ranah Kongnitif, Afektif, dan Psikomotorik Pada Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung*. Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika Vol. 1 No. 2, ISSN: 2443-2911, diakses pada 1 Februari 2015.

dilihat dari hasil yang dicapai peserta didik selama proses pembelajaran.³⁹

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁰ Dalam penelitian ini, peneliti menemukan dua variable penelitian, yaitu satu variable independen (X) atau variable bebas dan satu variabel dependen atau variable terikat (Y).

Dalam penelitian ini, akan membahas mengenai dua variabel yakni: Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (X) dan kemampuan psikomotorik peserta didik (Y).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah gabungan dari metode ceramah, demonstrasi dan latihan. Sedangkan Kemampuan Psikomotorik peserta didik adalah keterampilan yang dicapai setelah proses belajar mengajar.

Di dalam kelas peserta didik mempunyai karakter yang berbeda-beda, adakalanya rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal itu disebabkan karena selama ini pemahaman guru dan peserta didik bahwa materi pendidikan Fiqih hanya menghafal informasi yang disampaikan guru, disamping itu strategi dan gaya pembelajaran bersifat monoton. Dengan demikian menyebabkan anak menjadi bosan, jenuh dan menganggap materi kurang menarik bahkan memberatkan. Akibatnya pembelajaran tidak interaktif, kurang menarik dan hanya terkesan hanya mengejar target penyelesaian pokok bahasan sehingga kemampuan psikomotorik tidak didapat oleh peserta didik. Oleh karena itu dalam memunculkan kemampuan psikomotorik peserta didik, maka guru mata pelajaran Fiqih menerapkan metode pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran.

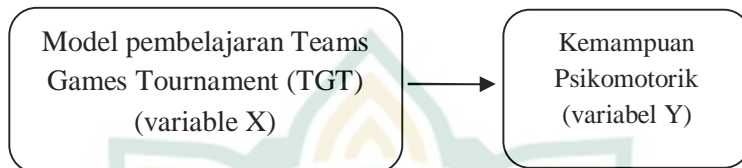
Untuk memudahkan arah penelitian yang akan dilakukan perlu dibuat kerangka pemikiran yang dapat digunakan untuk membuat kerangka kerja analisis Berdasarkan landasan teori dan

³⁹ Nelli Ma'rifat Sanusi, Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan. Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol. 1 No. 2, ISSN: 2339-2444, diakses pada 1 September 2014.

⁴⁰ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Buku Daros STAIN KUDUS, 2009), 119.

hasil penelitian sebelumnya serta permasalahan yang dikemukakan, maka sebagai acuan untuk merumuskan hipotesis.

Dalam penelitian ini mengungkapkan pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik.



Gambar 2.4
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Secara etimologis, hipotesis dibentuk dari dua kata, yaitu kata *hypo* dan kata *thesis*. *Hypo* berarti kurang dan *thesis* adalah pendapat.⁴¹ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat. Dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan demikian, hipotesis merupakan dugaan sementara yang nantinya akan diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui analisa data.⁴²

Dalam penelitian ini, hipotesis dikemukakan dengan tujuan untuk mengarahkan pedoman bagi penelitian yang akan dilakukan. Apabila ternyata hipotesis tidak terbukti dan berarti salah, maka masalah dapat dipecahkan dengan kebenaran yang ditentukan dari keputusan yang berhasil dijalankan selama ini. Hipotesis ini penulis simpulkan dari beberapa penelitian terdahulu yang hasilnya signifikan dalam meneliti variabel yang hampir sama dengan variabel yang penulis teliti.

Hipotesis akan ditolak jika salah dan diterima jika fakta-fakta membenarkannya. Karena hipotesis merupakan kesimpulan

⁴¹Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : KENCANA, 2005), 85.

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2006), 96.

yang belum final, maka harus dibuktikan dengan benar. Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah Hipotesis Deskriptif dan Hipotesis Asosiatif dengan:

1. Hipotesis Deskriptif
 - a. Hipotesis Pertama
Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di MTs Negeri 4 Rembang tahun pelajaran 2018/2019 dinyatakan dalam kategori baik.
 - b. Hipotesis Kedua
Kemampuan psikomotorik peserta didik di MTs Negeri 4 Rembang tahun pelajaran 2018/2019 dinyatakan dalam kategori baik.
2. Hipotesis Asosiatif
Hipotesis asosiatif yang diajukan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 4 Rembang Tahun Pelajaran 2018/2019.