

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas sluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT digunakan tournament akademik, dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) telah diterapkan di kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang pada mata pelajaran fiqih pada tanggal 10 dan 17 November 2018. Model tersebut diterapkan pada materi sujud syukur dan sujud tilawah. Dalam pembelajaran fiqih di kelas VIII guru sangatlah memperhatikan masing-masing peserta didik dengan cara guru memperhatikan kondisi dan kesiapan peserta didik dlam mengikuti pembelajaran. Guru juga memberikan motivasi agar peserta didik tetap bersemangat dan berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga memperhatikan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Guru melakukan Tanya jawab kepada peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.¹

Proses pembelajaran di MTs Negeri 4 Rembang khususnya pada mata pelajaran fiqih, guru sangat memperhatikan dalam menggunakan model dan metode pembelajaran. Penggunaan model dan metode yang bervariasi pada mata pelajaran fiqih sangat penting. Mengingat materi fiqih yang mengandung beberapa aspek pembelajarn yakni aspek kognitif, aspek efeksi, serta aspek psikomotor menurut guru tidak hanya menggunakan satu metode

¹ Hasil observasi di kelas VIII A, pada mata pelajaran Fiqih, (tanggal 17 november 2018, pukul 09.30 WIB).

dalam penyampaian materi. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan beberapa metode seperti metode ceramah yang digunakan untuk menjelaskan materi yang bersifat kongnitif, ada metode Tanya jawab di gunakan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Guru juga menggunakan metode demonstrasi dan metode praktik pada materi praktik, untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi.²

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat langkah-langkah yang dilakukan guru pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran fiqih diantaranya yaitu:

1. Kegiatan awal
 - a. Apersepsi
Guru mengucapkan salam dan memulai pembelajaran dengan berdo'a, serta memberikan absensi kepada peserta didik. Guru menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.
 - b. Motivasi
Guru memberikan nasehat tentang tata cara belajar yang baik dan menjelaskan pentingnya sujud syukur dan sujud tilawah.
2. Kegiatan inti
 - a. Peserta didik membaca dan memahami materi sujud syukur dan sujud tilawah
 - b. Guru menjelaskan secara singkat materi sujud syukur dan sujud tilawah
 - c. Peserta didik bertanya tentang materi yang telah disampaikan guru
 - d. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik
 - e. Peserta didik menjawab pertanyaan guru
 - f. Guru menjelaskan materi sujud syukur dan sujud tilawah secara menyeluruh
 - g. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru
 - h. Guru mendemonstrasikan tata cara sujud syukur dan sujud tilawah
 - i. Peserta didik memperhatikan guru saat mendemonstrasikan
 - j. Guru membentuk beberapa kelompok untuk praktik sujud syukur dan sujud tilawah

² Hasil wawancara dengan Siti Suwaibah, selaku guru mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Negeri 4 Rembang, Tanggal 17 November 2018, pukul 09.30 WIB.

- k. Guru memberikan arahan kepada peserta didik terkait dengan tata cara sujud syukur dan sujud tilawah
 - l. Peserta didik melakukan praktik sujud syukur dan sujud tilawah
 - m. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang belum dipahami dari materi sujud syukur dan sujud tilawah
 - n. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Kegiatan penutup
- a. Bersama-sama melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan
 - b. Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik
 - c. Guru dan peserta didik bersama-sama menutup pembelajaran dengan do'a.³

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada mata pelajaran fiqih kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang dalam kategori baik. Ini terbukti dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Dalam pembelajaran guru sangat memperhatikan kemampuan peserta didik, metode yang sesuai dengan materi pembelajaran, komunikasi dengan peserta didik dalam upaya pemberian pemahaman akan materi yang diajarkan serta memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

B. Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang

Kemampuan psikomotorik merupakan kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar yang berupa kemampuan psikomotorik apabila peserta didik dapat menunjukkan suatu perbuatan atau gerakan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif. Kemampuan psikomotorik pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah mempunyai beberapa indikator, antara lain: kesiapan, dan tanggapan terpadu. Dari beberapa indikator tersebut, kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang dalam kategori baik.

³ Hasil observasi di kelas VIII A, pada mata pelajaran fiqih, tanggal 17 november 2018, pukul 09.30 WIB.

Peneliti untuk membuktikannya dengan melakukan observasi pada saat ibu Siti Suwaibah mengajar pada mata pelajaran fiqih. Dalam pembelajaran fiqih pada saat materi sujud syukur dan sujud tilawah, guru melakukan demonstrasi pada materi. Sebelum demonstrasi dimulai, guru menyampaikan materi sujud syukur dan sujud tilawah dan melakukan Tanya jawab kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman dari peserta didik. Setelah itu, guru meminta beberapa peserta didik untuk mendemonstrasikan sujud syukur dan sujud tilawah di depan kelas. Sedangkan peserta didik lainnya mengamati demonstrasi yang dilakukan guru dan temannya.⁴ Dengan begitu guru menerapkan metode demonstrasi untuk menerapkan aspek psikomotorik pada peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memahami dan mampu mempraktekkan sujud syukur dan sujud tilawah dengan benar.

Selain dari metode demonstrasi, peneliti mendapatkan data lain terkait kemampuan psikomotorik peserta didik yakni peserta didik melakukan praktek sujud syukur dan sujud tilawah. Setelah pemberian ulasan terkait materi sujud syukur dan sujud tilawah, guru melakukan praktek sujud syukur dan sujud tilawah. Guru mengajak peserta didik didepan kelas untuk melakukan praktek. Peserta didik melakukan praktek sesuai dengan apa yang telah didemonstrasikan sebelumnya. Dalam melakukan praktek peserta didik trampil dalam melakukan praktek seperti halnya peserta didik dapat melakukan sujud syukur dan sujud tilawah dengan gerakan yang terbimbing dalam artian mampu praktek dengan baik. Dalam melakukan praktek peserta didik mampu melakukannya dengan penempatan sujud yang baik.⁵ Hal ini membuktikan bahwa kemampuan psikomotorik yang ditunjukkan peserta didik dalam kategori baik.

C. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas Data

Dilihat dari hasil pengolahan dengan SPSS 16.0 ditemukan angka $SIG=0,369$ untuk model pembelajaran *team game tournament* (TGT) (angka $SIG\ 0,369 > 0,05$), angka $SIG_{-}0,001$ untuk kemampuan psikomotorik fiqih (angka SIG

⁴ Hasil observasi di kelas VIII A, Pada Mata Pelajaran Fiqih, (tanggal 17 november 2018, pukul 09.30 WIB).

⁵ Hasil observasi di kelas VIII A, pada mata pelajaran fiqih, (tanggal 17 november 2018, pukul 09.30 WIB)

0,001<0,05). Dengan demikian data dari kedua variabel tersebut terdistribusi tidak normal. (Output SPSS 16.0 uji normalitas Kolmogorov Test di Lampiran 8a).

2. Uji Linearitas

Adapun hasil pengujian linearitas model pembelajaran *team game tournamen* kemampuan psikomotorik peserta didik berdasarkan scatter plot menggunakan SPSS 16.0, terlihat garis regresi pada grafik membentuk bidang yang mengarah ke kiri atas. Hal ini membuat bahwa adanya linearitas pada kedua variabel tersebut, sehingga model regresi tersebut tidak layak digunakan. (Output uji linieritas SPSS 16.0 di lampiran 8b).

D. Analisis Data

1. Analisis Pendahuluan

Analisis ini akan dideskripsikan tentang pengumpulan data tentang model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dan kemampuan psikomotorik di kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang, maka peneliti telah menyebarkan angket kepada responden kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang yang di ambil secara acak sebanyak 57 responden, yang terdiri dari 20 item pertanyaan di variable X dan 4 pertanyaan di Variabel Y. Pertanyaan –pertanyaan di variable X berupa *check list* dengan alternative jawaban SL (selalu), SR (sering), KD (kadang-kadang), TP (tidak pernah). Sedangkan pada variable Y berupa tes kinerja. Untuk mempermudah menganalisis dari hasil jawaban angket tersebut, diperlukan adanya penskoran nilai dari masing-masing item pertanyaan sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban SL dengan skor 4 (untuk soal *favorabel*) dan skor 1 (untuk soal *unfavorabel*)
- b. Untuk alternatif jawaban SR dengan skor 3 (untuk soal *favorabel*) dan skor 2 (untuk soal *unfavorabel*)
- c. Untuk alternatif jawaban KD dengan skor 2 (untuk soal *favorabel*) dan skor 3 (untuk soal *unfavorabel*)
- d. Untuk alternatif jawaban TP dengan skor 1 (untuk soal *favorabel*) dan skor 4 (untuk soal *unfavorabel*)

Adapun analisis pengumpulan data tentang model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) dan kemampuan psikomotorik di kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang adalah sebagai berikut:

a. Analisis Data Tentang Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Negeri 4 Remang

Berawal dari data nilai angket model pembelajaran *team games tournament* (TGT), kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket dari variabel X yaitu model pembelajaran *team games tournament* (TGT) (lampiran 8b). Kemudian dihitung nilai mean dari variabel X yaitu model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} = \frac{3573}{57} = 62,6842 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 62$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata variabel X (model pembelajaran *team games tournament* (TGT))

$\sum X$ = Jumlah Nilai X

n = Jumlah Responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 77, L = 49$$

- 2) Mencari nilai range (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (bilangan konstan)}$$

$$= 77 - 49 + 1$$

$$= 29$$

- 3) Mencari interval kelas

$$I = \frac{R}{K}$$

$$K = 4 \text{ (ditetapkan berdasarkan } multiple \text{ choice)}$$

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{29}{4}$$

$$= 7,25$$

Berdasarkan dari hasil data di atas dapat diperoleh nilai 7 untuk interval yang diambil kelipatan 7.

Sehingga untuk mengkategorikan dapat diperoleh interval sebagai berikut :

Tabel 4.1
Nilai Interval Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 4 Rembang

No.	Interval	Kategori
1	71 – 77	Sangat Baik
2	63 – 70	Baik
3	53 – 62	Cukup
4	51 – 57	Kurang

Langkah selanjutnya ialah mencari μ_0 (nilai yang dihipotesiskan), dengan cara sebagai berikut⁶:

- 1) Mencari skor ideal
 $4 \times 20 \times 57 = 4560$
 (4 = skor tertinggi, 20 = item instrumen, dan 57 = jumlah responden)
- 2) Mencari skor yang diharapkan
 $3573 : 4560 = 0,783$. (3573 = jumlah skor angket)
- 3) Mencari rata-rata skor ideal
 $4560 : 57 = 80$
- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan
 $\mu_0 = 0,783 \times 57 = 44,631 \rightarrow$ dibulatkan 44

Berdasarkan perhitungan tersebut, μ_0 model pembelajaran *team games tournament* (TGT) diperoleh angka sebesar 44, termasuk dalam kategori “kurang”, karena nilai tersebut pada rentang interval 51-57. Dengan demikian, peneliti mengambil hipotesis bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) di MTs Negeri 4 Rembang Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam kategori kurang.

Tabel 4.2
Kategori Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) di MTs Negeri 4 Rembang

No.	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1	Sangat Baik	3 Peserta Didik
2	Baik	25 Peserta Didik
3	Cukup	24 Peserta Didik
4	Kurang	5 Peserta Didik

⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Mencari μ_0 (nilai yang dihipotesiskan), hlm. 250-251.

b. Analisis Data Tentang Kemampuan Psikomotorik Fiqih Di MTs Negeri 4 Rembang

Berawal dari data nilai angket kemampuan psikomotorik fiqih, kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket dari variabel Y yaitu perilaku keagamaan (lampiran 8b). Kemudian dihitung nilai mean dari variabel Y yaitu perilaku keagamaan dengan rumus sebagai berikut:⁷

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum Y}{n} \\ &= \frac{364}{57} \\ &= 6,385 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 6\end{aligned}$$

Keterangan :

\bar{Y} = Nilai rata-rata variabel Y (perilaku keagamaan)
 $\sum Y$ = Jumlah Nilai Y
 N = Jumlah Responden

Untuk melakukan penafsiran dari mean tersebut, maka dilakukan dengan membuat ketegori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)
 H = jumlah nilai skor tertinggi di uji hipotesis Y, yaitu nilai 16
 L = jumlah nilai skor terendah di uji hipotesis Y, yaitu nilai 10
- 2) Mencari nilai Range (R)
 $R = H - L + 1$
 $= 16 - 10 + 1$ (bilangan konstan)
 $= 7$

Keterangan :

I = Interval kelas
 R = Range
 K = Jumlah kelas (berdasarkan *multiple choice*)

⁷ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistik 1 Statistik Deskriptif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005, 72.

3) Mencari interval kelas

$$I = \frac{R}{K}$$

$K = 4$ (ditetapkan berdasarkan *multiple choice*)

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{7}{4}$$

$$= 1,75$$

Berdasarkan dari hasil data di atas dapat diperoleh nilai 1 untuk interval yang diambil kelipatan 1. Sehingga untuk mengkategorikan dapat diperoleh interval sebagai berikut :

Tabel 4.3

Nilai Interval Kemampuan Psikomotorik Fiqih di MTs Negeri 4 Rembang

No.	Interval	Kategori
1	15 – 16	Sangat Baik
2	13 – 14	Baik
3	10 – 12	Cukup
4	9 - 1	Kurang

Langkah selanjutnya ialah mencari μ_0 (nilai yang dihipotesiskan), dengan cara sebagai berikut:

1) Mencari skor ideal

$$4 \times 4 \times 57 = 912$$

(4 = skor tertinggi, 4 : item instrumen, dan 57 = jumlah responden).

2) Mencari skor yang diharapkan

$$364 : 912 = 0,399. \text{ (364 = jumlah skor angket)}$$

3) Mencari rata-rata skor ideal

$$912 : 57 = 16$$

4) Mencari nilai yang dihipotesiskan

$$\mu_0 = 0,399 \times 16 = 6,384 \rightarrow \text{dibulatkan } 6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, μ_0 perilaku keagamaan peserta didik diperoleh angka sebesar 6, termasuk dalam kategori “kurang”, karena nilai tersebut pada rentang interval 9 - 1.

Dengan demikian, peneliti mengambil hipotesis bahwa perilaku keagamaan peserta didik di MTs Negeri 4 Rembang Tahun Pelajaran 2018/19 dalam kategori baik.

Tabel 4.4
Kategori Kemampuan Psikomotorik
di MTs Negeri 4 Rembang

No.	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1	Sangat Baik	28 Peserta Didik
2	Baik	9 Peserta Didik
3	Cukup	20 Peserta Didik
4	Kurang	0 Peserta Didik

2. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Deskriptif

Pengujian hipotesis deskriptif pertama, rumusan hipotesisnya adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 4 Rembang Tergolong Kurang”.

1) Menghitung Skor Ideal

Skor ideal untuk variabel model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) = $4 \times 20 \times 57 = 4,560$ (4 : skor tertinggi, 20 : item instrumen, dan 57 = jumlah responden). Skor yang diharapkan = $3573 : 4560 = 0,783$. Dengan rata-rata = $4560 : 57 = 80$ (di dapat dari jumlah skor ideal : responden).

2) Menghitung Rata-Rata

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{3573}{57} \\ &= 62,684 \rightarrow \text{dibulatkan } 62\end{aligned}$$

3) Menentukan nilai yang dihipotesiskan (menentukan μ_0)

$$\mu_0 = 0,783 \times 80 = 62,64 \rightarrow \text{dibulatkan } 62$$

4) Menentukan nilai simpangan baku

Dari hasil perhitungan SPSS 16.0 (lampiran 9c) ditemukan simpangan baku pada variabel model pembelajaran *team games tournament* (TGT) sebesar 5,745.

5) Memasukkan nilai-nilai tersebut ke dalam rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{62,684 - 62,64}{\frac{5,745}{10,908}} \\
 &= \frac{0,044}{0,52} \\
 &= 0,0846153846 \rightarrow \text{dibulatkan } 0,084
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh t_{hitung} variabel (kompetensi sosial guru PAI) sebesar 0,08461 atau dibulatkan menjadi 0,065, sedangkan untuk SPSS 16.0 diperoleh t_{hitung} sebesar 0,084. (lampiran 9c)

b. Uji Hipotesis Asosiatif

1) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Psikomotorik Fiqih Di MTs Negeri 4 Rembang

Analisis uji hipotesis asosiatif ini digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yang berbunyi “Pengaruh Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Psikomotorik Fiqih Di MTs Negeri 4 Rembang”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus uji t dan uji F yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Merumuskan hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap kemampuan psikomotorik fiqih (X), atau

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran team games tournameng (TGT) terhadap kemampuan psikomotorik fiqih (Y)

b) Membuat tabel penolong

Berdasarkan tabel penolong pada (lampiran 9d), maka dapat diringkas sebagai berikut:

$$\sum X = 3573$$

$$\sum X^2 = 225819$$

$$\sum XY = 50916$$

$$\sum Y = 364$$

$$\sum Y^2 = 11605$$

c) Menghitung nilai a dan b

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\ &= \frac{(364)(225819) - (3573)(50916)}{57(225819) - (3573)^2} \\ &= \frac{82198116 - 181922868}{82198116 - 181922868} \\ &= \frac{12871683 - 12766329}{99724752} \\ &= \frac{105354}{99,619398} \rightarrow \text{dibulatkan } 99,619 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh harga sebesar 99,619. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0 di peroleh nilai a sebesar 99,619. (lampiran 10)

$$\begin{aligned} b &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\ &= \frac{57(50916) - (3573)(364)}{57(225819) - (3573)^2} \\ &= \frac{2902212 - 1300572}{2902212 - 1300572} \\ &= \frac{12871683 - 12766329}{1601640} \\ &= \frac{105354}{15,2024603} \rightarrow \text{dibulatkan } 15,202 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh harga b sebesar 15,202. Sedangkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0 diperoleh nilai b sebesar 15,202. (lampiran 10)

d) Menyusun persamaan regresi

$$\begin{aligned} \hat{Y} &= a + bX \\ &= 99,619 + 15,202 X \end{aligned}$$

2) **Hubungan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Dengan Kemampuan Psikomotorik Fiqih**

a) Membuat tabel penolong

$$\sum X = 3573 \qquad \sum X^2 = 225819$$

$$\sum XY = 50916$$

$$\sum Y = 364 \qquad \sum Y^2 = 11605$$

b) Menghitung koefisien korelasi

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{57 (225819) - (3573)(364)}{\sqrt{\{(57)(225819) - (3573)^2\} \{(57)(11605) - (364)^2\}}} \\ &= \frac{12871683 - 1300572}{\sqrt{\{(12871683 - 12766329)\} \{(661485 - 132496)\}}} \\ &= \frac{11571111}{\sqrt{(105354)(528989)}} \\ &= \frac{11571111}{\sqrt{5.573110712}} \\ &= \frac{11571111}{74.653.2699} \end{aligned}$$

= 0.0154998047 dibulatkan menjadi 0.015

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh r hitung sebesar 0,015 Sedangkan melalui SPSS 16.0 diperoleh r hitung sebesar 0.015. (lampiran 10). Selanjutnya menafsirkan nilai r hitung sesuai tabel penafsiran sebagai berikut:

Tabel 4.5
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi⁸

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,999	Sangat Kuat

⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi, *Op.Cit*, hlm. 231.

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi antara penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) “sangat rendah”. Artinya mempunyai hubungan yang positif dan signifikan.

c) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel X dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan. Berikut ini perhitungan koefisien determinasi :

$$R^2 = (r)^2 \times 100\%$$

$$= (0,015)^2 \times 100\%$$

$$R^2 = 0,000225 \times 100\%$$

$$R^2 = 0,000225\% \rightarrow \text{dibulatkan } 00,3\% (00,3)$$

Berdasarkan nilai koefisien determinasi tentang variabel kompetensi sosial guru PAI terhadap perilaku keagamaan peserta didik adalah 00,3% lihat di SPSS 16.0 diperoleh r hitung sebesar 0,093. (lampiran 10). Ini berarti, bahwa varians yang terjadi pada variabel perilaku keagamaan (Y) adalah 00,3% ditentukan oleh varians yang terjadi pada variabel model pembelajaran *team games tournament* (TGT).

3. Analisis Lanjut

Setelah diketahui hasil dari pengujian hipotesis, sebagai langkah terakhir maka hipotesis dianalisis. Untuk pengujian hipotesis deskriptif dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Sedangkan untuk pengujian hipotesis asosiatif untuk regresi linear sederhana membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, maka dapat dianalisis masing-masing hipotesis sebagai berikut:

a. Uji Signifikansi Hipotesis Deskriptif tentang Kompetensi model pembelajaran *team games tournament* (TGT) (X)

Pada rumusan masalah deskriptif pertama untuk mencari t_{tabel} yakni $dk = n-1$ diperoleh dari $57-1 = 56$. Jadi t

t_{tabel} dengan $dk = 56$ dengan taraf signifikansi 5% untuk uji pihak kanan adalah 1,656. Sebelumnya peneliti akan menentukan formulasi hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 = Penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran fiqih kelas VIII MTs Negeri 4 Rembang kategori baik.

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis deskriptif tentang model pembelajaran *team games tournament* (TGT) (X) diperoleh t_{hitung} sebesar 82.376 (lampiran 9a). Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) sebesar $n-1$ ($57-1= 56$) dan taraf kesalahan $\alpha =5\%$ untuk uji satu pihak. Berdasarkan $dk = 56$ dan $\alpha =5\%$ ternyata harga t_{tabel} untuk uji satu pihak (pihak kanan) = 1,656. Karena t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} ($0,065 < 1,656$), maka H_0 tidak dapat ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 4 Rembang diasumsikan baik, karena kenyataannya memang dalam kategori “baik”.

b. Uji Signifikansi Hipotesis Deskriptif tentang Perilaku Keagamaan (Y)

Pada rumusan masalah deskriptif kedua untuk mencari t_{tabel} yakni $dk = n-1$ diperoleh dari $57-1= 56$. Jadi t_{tabel} dengan $dk = 57$ dengan taraf signifikansi 5% untuk uji pihak kanan adalah 1,656. Sebelumnya peneliti akan menentukan formulasi hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 = Kemampuan psikomotorik fiqih kelas VIII di MTs Negeri 4 Rembang dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis deskriptif tentang perilaku keagamaan (Y) diperoleh t_{hitung} sebesar 98.239 (lampiran 9c). Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) sebesar $n-1$ ($57-1= 56$) dan taraf kesalahan $\alpha =5\%$ untuk uji satu pihak. Berdasarkan $dk = 57$ dan $\alpha =5\%$ ternyata harga t_{tabel} untuk uji satu pihak (pihak kanan) = 1,656. Karena t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} ($98.239 < 1,656$), maka H_0 tidak dapat ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan psikomotorik fiqih kelas VIII

di MTs Negeri 4 Rembang dalam diasumsikan baik, karena kenyataannya memang dalam kategori “baik”.

c. Uji Signifikansi Hipotesis Asosiatif Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y)

Uji Regresi linear sederhana pertama: untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) (X) terhadap kemampuan psikomotorik (Y) di MTs Negeri 4 Rembang, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

Rumus :

$$\begin{aligned} F_{\text{reg}} &= \frac{R^2(n - m - 1)}{m(1 - R^2)} \\ &= \frac{00,8(57 - 1 - 1)}{1(1 - 00,8)} \\ &= \frac{00,8(55)}{0,92} \\ &= 44 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai F_{reg} atau F_{hitung} tersebut dari hasil *output* SPSS 16.0 sebesar 4.4(lampiran 10), kemudian dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan db = m sebesar 1, lawan N-M-1 = 57-1-1 =55, ternyata harga $F_{\text{tabel}} 5\% = 4,121$. Jadi nilai F_{reg} lebih besar dari F_{tabel} ($68,37 > 3,98$).

Serta ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ berarti signifikan. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak atau H_a tidak dapat ditolak. Artinya, koefisien regresi yang ditemukan adalah (terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) (X) terhadap kemampuan psikomotorik (Y)

Selain Uji F_{reg} , yang digunakan untuk mengukur pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap kemampuan psikomotorik, maka cara lain yang digunakan yaitu menggunakan uji konstanta dan koefisien. Adapun rumusnya sebagai berikut:

1) Uji signifikansi konstanta regresi

Cara menghitung parameter a , dengan menggunakan rumus⁹:

$$t = \frac{a - A_0}{S_a}$$

Berdasarkan rumus di atas langkah selanjutnya adalah mencari nilai A_0 dan S_a . A_0 diperoleh angka 0, $a = \sum a$, dan rumus S_a adalah sebagai berikut:

Menggunakan tabel penolong skor deviasi sebagai berikut:

$$\sum X = 3573$$

$$\sum X^2 = 225819$$

$$\sum XY = 50916$$

$$\sum Y = 364$$

$$\sum Y^2 = 11605$$

$$a = 68,877 \quad b = 355,087$$

$$\begin{aligned} \sum X^2 &= \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n} \\ &= 225819 - \frac{(3573)^2}{57} \\ &= 225819 - \frac{(12744900)}{57} \\ &= 225819 - 254,898 \\ &= -29,079 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum Y^2 &= \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \\ &= 11153 - \frac{(805)^2}{57} \\ &= 11153 - \frac{(648025)}{57} \\ &= 11153 - 11,368.8596 \\ &= -113,677.443 \end{aligned}$$

⁹ Anto Dajan, *Pengantar Metode Statistik Jilid II*, (Jakarta: PT Pustaka LP3ES, 1986), 305.

$$\begin{aligned}
 \sum XY &= \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \\
 &= 840226 - \frac{(3570)(3570)}{57} \\
 &= 840226 - \frac{(12744900)}{57} \\
 &= 840226 - 223,594.737 \\
 &= -222,754.551
 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan skor deviasi, kemudian di masukkan pada rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 Sa^2 &= \frac{1}{n-2} (\sum Y^2 - b\sum XY) (\sum X^2) \\
 &= \frac{(0,0181818182) (-29,079) (225819)}{509942208} \\
 &= \frac{(0,0181818182) (6023,62) (225819)}{422657,06} \\
 &= \frac{25680931,67}{422657,06} \\
 &= 60,760 \\
 S &= \sqrt{\sum Sa^2} \\
 &= \sqrt{60,760} \\
 &= 7,794
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai A_0 dan S_a , maka nilai tersebut dimasukkan dalam rumus t tes sebagaimana berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{a - A_0}{\frac{S_a}{9,136 - 0}} \\
 &= \frac{9,136 - 0}{7,794} \\
 &= 1,172183 \text{ (dibulatkan menjadi 1,172)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai t hitung untuk parameter a adalah sebesar 1,172. Sedangkan untuk hasil SPSS 16.0 diperoleh t_{hitung} sebesar 1,172 dengan angka signifikansi 0,244. (lampiran 9b)

Berdasarkan perhitungan ini t_{hitung} di atas diketahui ternyata t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} (1,172 < 1,657) yang berarti tidak signifikan, H_0 tidak dapat ditolak atau H_a ditolak. Sedangkan nilai signifikansi 0,244 > 0,05 berarti tidak signifikan tetapi berpengaruh, maka H_0 tidak dapat ditolak atau H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) dapat mempengaruhi perilaku keagamaan peserta didik. Dengan demikian hipotesisnya menyatakan “Terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) terhadap kemampuan psikomotorik fiqih di MTs Negeri 4 Rembang”.

2) Uji signifikansi koefisien regresi

Cara menghitung parameter b , dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{b - B_0}{\sqrt{\frac{S^2 Y}{X}} \sqrt{\sum X_i^2}}$$

Dari rumus di atas langkah selanjutnya adalah mencari nilai B_0 dan $S^2 Y/X$. B_0 diperoleh angka 0, $b = \sum b$, dan rumus $S^2 Y/X$ adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \frac{S^2 Y}{X} &= \frac{1}{n-2} (\sum Y^2 - b \sum XY) \\ &= \frac{1}{57-2} (8639,7 - ((0,858) (3048,2))) \\ &= \frac{(-29,079)}{(0,0181818182) (-29,079 - 2615,35)} \\ &= \frac{-29,079}{(0,0181818182) (6024,35)} \\ &= \frac{-29,079}{51,490119} \\ &= \frac{-29,079}{-29,079} \\ &= 0,0144973 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai B_0 dan $S^2 Y/X$, maka nilai tersebut dimasukkan dalam rumus t tes sebagaimana berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{b - B_0}{\sqrt{\frac{S^2 Y}{X}} \sqrt{\sum X_i^2}} \\ &= \frac{0,858 - 0}{\sqrt{0,0144973} \sqrt{0,858 - 0}} \\ &= \frac{0,858 - 0}{0,1204047} = 7,126 \end{aligned}$$

Jadi nilai t_{hitung} untuk parameter b adalah sebesar 7,126. Sedangkan untuk hasil SPSS 16.0 diperoleh t_{hitung} sebesar 7,128 dengan signifikansi 0,000. (lampiran 10)

Berdasarkan perhitungan ini t_{hitung} di atas diketahui ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,126 > 1,689$) yang berarti signifikan, maka H_0 ditolak atau H_a tidak dapat ditolak. Sedangkan angka signifikansi $0,000 < 0,05$ berarti signifikan, maka H_0 ditolak atau H_a tidak dapat ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan psikomotorik fiqih. Dengan demikian hipotesisnya menyatakan "Terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan psikomotorik fiqih diterima kebenarannya".

d. Uji Signifikansi Koefisien Korelasi Sederhana Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) (X) Terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y)

Uji korelasi sederhana untuk mengetahui tingkat signifikansi dari hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) (X) dengan kemampuan psikomotorik fiqih (Y) di MTs Negeri 4 Rembang, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan uji t . Sebelumnya peneliti akan menentukan formulasi hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) (X) dengan kemampuan psikomotorik fiqih (Y) di MTs Negeri 4 Rembang, atau

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) (X) dengan kemampuan psikomotorik fiqih (Y) di MTs Negeri 4 Rembang.

Kriteria uji hipotesis sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau H_a tidak dapat ditolak, atau

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 tidak dapat ditolak atau H_a ditolak

Adapun uji signifikansinya dengan rumus t sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,550 \sqrt{57-2}}{\sqrt{1-0,550^2}} \\
 &= \frac{0,550 \sqrt{55}}{\sqrt{1-0,550^2}} \\
 &= \frac{0,550 (10,816653)}{\sqrt{0,6975}} \\
 &= \frac{5,949159}{0,835164} \\
 &= 7,123342 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 7,123
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui hasil uji signifikansi korelasi *product moment* diperoleh t_{hitung} sebesar 7,123 dibandingkan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1 = 57-1 = 56$ dan taraf kesalahan 5% adalah 7,123 Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} $7,123 > 1,657$, maka H_0 ditolak atau H_a tidak dapat ditolak. Dengan demikian t_{hitung} sebesar 7,123 berarti signifikan. Serta ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ berarti signifikan. Jadi, terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) dengan dengan kemampuan psikomotorik fiqih di MTs Negeri 4 Rembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 tidak dapat diterima atau koefisien korelasi yang ditemukan tersebut adalah signifikansi yang artinya dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi dimana sampel diambil.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan, maka pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang mana sangat memperhatikan kemampuan masing-masing dari peserta

didik. Langkah-langkah yang ditemukan dalam pembelajaran sangat memperhatikan perbedaan individual. Dalam pembahasan ini guru menggunakan beberapa metode belajar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan seorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII B MTs Negeri 4 Rembang masing-masing dalam kategori baik yaitu 44,574 (dalam rentang interfal 51-57)

2. Kemampuan psikomotorik fiqih merupakan suatu kemampuan yang berkaitan dengan mengaplikasikan pengetahuan yang telah diterimanya dari pembelajaran fiqih. Hal ini berupa perbuatan-perbuatan yang terbentuk dari keterampilan berfikir. Dalam asemen psikomotorik, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan ranah psikomotorik. Melalui proses belajar yang diharapkan yang bias terbentuk adalah gerak-gerak yang komplek menurut suatu kaidah tertentu hingga gerak kreativitas. Perolehan hasil kemampuan psikomotorik pada kelas VIII A dan VIII B di MTs Negeri 4 Rembang masing-masing dalam kategori baik yaitu sebesar 14,12281 (dalam rentang interval 13-14) .
3. Model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) merupakan pembelajaran yang sangat memperhatikan perbedaan individu. Dalam penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) menggunakan beberapa metode mengajar seperti metode ceramah, metode demonstrasi, serta metode tanya jawab yang disesuaikan materi pelajaran yang disampaikan. Dalam pembelajaran fiqih menggunakan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) di demonstrasikan dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan aspek psikomotorik peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar ranah psikomotorik yang diperoleh peserta didik dalam mata pelajaran fiqih dapat semakin tinggi. Penerapan model pembelajaran *team games tournamen* (TGT) berpengaruh cukup signifikan dalam dalam meningkatkan kemampuan psikomotorik fiqih dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 68,877 + 355.087$. Di MTs Negeri 4 Rembang penerapan model

pembelajaran *team games tournamen* (TGT) ini memiliki hubungan yang positif dan cukup signifikan sebesar 0.093 yang termasuk dalam kategori sangat rendah dan dapat memberikan kontribusi bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan psikomotorik fiqih sebesar 00,8%.

