



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan

Abd. Mannan^{1*}, Leli Lestari², Dwi Yanti Margareta³, Hendra Maulana⁴

¹IAIN Madura, Jawa Timur, Indonesia

²IAIN Madura, Jawa Timur, Indonesia

³IAIN Madura, Jawa Timur, Indonesia

⁴IAIN Madura, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding Author: abdmannan@iainmadura.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Received 2024-07-01

Revised 2024-08-01

Accepted 2024-08-20

Kata Kunci:

Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Kemampuan Psikomotorik

Keywords:

Learning Model, Teams Games Tournament, Psychomotor Abilities

ABSTRAK

Kemampuan psikomotorik merupakan syarat dalam pencapaian keberhasilan belajar PAI karena hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan hasil belajar kognitif dan afektif yang akan nampak setelah peserta didik menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna pada kedua ranah tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengumpulkan data tentang model pembelajaran TGT dan kemampuan psikomotorik siswa. Data dianalisis menggunakan rumus korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan. Hal tersebut terlihat pada Berdasarkan analisa peneliti dengan rumus *product moment* yang menunjukkan bahwa nilai "r" *product moment* diketahui bahwa nilai "r" kerja 0,565 berada diantara 0,41-0,70 dengan interpretasi cukup. Ini berarti ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan dengan kontribusi yang cukup.

ABSTRACT

Psychomotor skills are a prerequisite for achieving success in learning PAI (Islamic Education), as the outcomes of psychomotor learning are a continuation of cognitive and affective learning outcomes, which become apparent when students exhibit certain behaviors or actions according to the meanings in these two domains in daily life. This study employs a quantitative approach. The aim of this research is to determine whether there is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' psychomotor skills in PAI subjects at MAN 1 Pamekasan. The study uses a quantitative approach. Data collection techniques involve using questionnaires to gather information on the TGT learning model and students' psychomotor skills. Data are analyzed using the product-moment correlation formula. The results indicate an effect of the Teams Games Tournament learning model on students' psychomotor skills in PAI subjects at MAN 1 Pamekasan. This is evident from the analysis using the product moment formula, which shows that the product moment "r" value of 0.565 falls between 0.41 and 0.70, with a moderate interpretation. This means there is a moderate effect of the Teams Games Tournament learning model on students' psychomotor skills in PAI subjects at MAN 1 Pamekasan, with a sufficient contribution.



PENDAHULUAN

Pada saat ini, masih banyak kita jumpai peserta didik kurang bisa memahami materi pelajaran dengan baik. Maka dari itu, perlu adanya model pembelajaran yang baru agar peserta didik tidak jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila setidaknya-tidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping indikator meningkatnya motivasi belajar dan capaian hasil pembelajaran.(Thalita, Fitriyani, and Nuryani 2021) Dengan demikian pemilihan model belajar menjadi penting untuk di perhatikan dengan baik.

Model pembelajaran sangat penting agar kita bisa memahami karakteristik peserta didik. Sehingga, pada saat pembelajaran berlangsung kita bisa menentukan model pembelajaran yang akan kita gunakan pada saat proses belajar mengajar. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.(Suardin and Andriani 2021) Sedangkan proses pembelajaran sendiri diartikan sebagai suatu interaksi kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran pada 3 aspek ranah berfikir afektif, kognitif dan psikomotorik.(Wulandari et al. 2023)

Pada ranah psikomotorik peserta didik dapat berkembang sesuai dengan karakteristik masing-masing. Psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.(Magdalena, Hidayah, and Safitri 2021) Psikomotorik didasarkan pada pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan peserta didik. Menyikapi hal itu, perlu adanya model pembelajaran *teams games tournament* sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut.

Model pembelajaran *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang di dalamnya ada unsur bermain tetapi, masih terikat dengan materi atau masih sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Strategi pembelajaran aktif model *teams games tournament* (TGT) lebih menitik beratkan pada kegiatan berkompetisi antar kelompok siswa sehingga setiap siswa dituntut untuk membangun *team network* agar kelompoknya dapat memenangkan pertandingan.(Najamudin 2020) Terciptanya suasana pembelajaran yang kompetitif dapat meningkatkan motivasi belajar serta capaian hasil belajar siswa. Selain itu Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat diantaranya sebagai alternatif untuk menciptakan KBM yang kolaboratif kreatif serta dapat menjadi *problem solving* membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai ”tutor sebaya”.(Ulfa and Irwandani 2019)

Model pembelajaran *teams games tournament* memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI, banyak sekali sekolah yang telah menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Antara lain MAN 1 Pamekasan.

Dalam prosesnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebenarnya sama dengan mata pelajaran pada umumnya, yang membedakan hanyalah pada nilai keislaman. Dalam pembelajaran PAI, keislaman melandasi aktifitas belajar dengan menjwai perubahan berikutnya kearah lebih baik. Kemampuan psikomotorik merupakan syarat dalam pencapaian keberhasilan belajar PAI karena hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan hasil belajar kognitif dan afektif yang akan nampak setelah peserta didik menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna pada kedua ranah tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan psikomotorik adalah hal yang berhubungan dengan keterampilan atau aktivitas fisik.(Sofyan 2006)

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI bukan hanya pelajaran hafalan tetapi lebih condong pada pemahaman konsep serta melatih refleksi-refleksi individu sehingga dapat diterapkan dan menjadi kebiasaan yang dikuasai dalam kehidupan sehari-hari. Faktanya, selama proses pembelajaran berlangsung model belajar konvensional masih mendominasi proses pembelajaran di sekolah sehingganya peserta didik hanya sebatas memahami dari materi yang disampaikan bahkan kurangnya praktik dalam pembelajaran. Hal demikian dapat menurunkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang dapat menghambat ketercapaian hasil belajar siswa. (Hamdani and Wardani 2019)

Pemanfaatan model pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, keterampilan proses, perhatian, keaktifan serta menumbuhkan minat peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Seseorang telah dianggap telah melakukan belajar sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan dalam tingkah lakunya. Pentingnya penggunaan model pembelajaran akan memberikan pengaruh pada capaian belajar siswa, pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang positif untuk digunakan karena melibatkan peserta didik sebagai unsur utama sehingga diharapkan dapat lebih aktif. (Anwar 2017)

Penerapan model pembelajaran *times games tournament* sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Mir'atul Maimanah dkk menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak pada kemampuan bernalar siswa pada pembelajaran PAI (Millah, Firdaus, and El-yunusi 2024). Selanjutnya adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Tutun dkk bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Usman et al. 2024). Model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa juga dibuktikan oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah. (Fauzi and Masrupah 2024)

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu berfokus pada implementasi model TGT untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Namun, pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan ketika ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yang merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. (Sugiyono 2013) Variabel-variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. (Noor 2011) Data yang diambil dalam artikel ini berasal dari berbagai sumber. Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y. Penelitian ini variabel X (*independent variable*) adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dan variabel Y (*dependent variable*) adalah Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI. Jumlah populasi yang ada di MAN 1 Pamekasan yaitu 770. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Untuk memenuhi kemajemukan peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan peneliti mengambil sampel sebanyak 54 orang responden yang dapat mewakili populasi. Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui instrumen angket dan data sekunder melalui buku, artikel dan dokumen lainnya. Analisis data untuk uji korelasi menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket sebanyak 54 eksemplar ditujukan pada siswa/i di MAN 1 Pamekasan. Angket telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun hasil uji validitas dari 10 butir angket pada masing-masing variabel. Hasil uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dinyatakan valid dengan perolehan hasil setiap pernyataan angket lebih besar dari r_{tabel} . Dimana hasil tiap butir angket dengan $N=54$ yaitu bernilai 0,266 dengan taraf signifikansi 5% dan hasil dari tiap butir angket diperoleh nilai $> 0,269$. Sedangkan hasil uji reliabilitasnya yaitu $r_{11} = 0,557$ dan dinyatakan reliabel karena $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ yaitu $0,557 > 0,266$. Adapun hasil penyebaran angket yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data mengenai ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan.

Setelah hasil angket diklasifikasikan sebagaimana tabel di atas, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk menguji hipotesis. Namun sebelum dianalisis terlebih dahulu, data tersebut perlu dimasukkan ke dalam tabel persiapan menghitung r_{hitung} sehingga memudahkan dalam menganalisis. Adapun langkah awal dalam pengujian hipotesis terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Persiapan Untuk Mencari Koefisien Antara Variabel X Dan Variabel Y

No.	X	Y	x	y	x ²	y ²	xy
1.	28	27	1,4	4,1	1,96	16,81	5,74
2.	25	22	-1,6	-0,9	2,56	0,81	1,44
3.	27	24	0,4	1,1	0,16	1,21	0,44
4.	23	22	-3,6	-0,9	12,96	0,81	3,24
5.	29	27	2,4	4,1	5,76	16,81	9,84
6.	29	27	2,4	4,1	5,76	16,81	9,84
7.	29	25	2,4	2,1	5,76	4,41	5,04
8.	26	25	-0,6	2,1	0,36	4,41	-1,26
9.	30	24	3,4	1,1	11,56	1,21	3,74
10.	27	20	0,4	-2,9	0,16	8,41	-1,16
11.	28	23	1,4	0,1	1,96	0,01	0,14
12.	28	27	1,4	4,1	1,96	16,81	5,74
13.	26	22	-0,6	-0,9	0,36	0,81	0,54
14.	27	23	0,4	0,1	0,16	0,01	0,04
15.	29	26	2,4	3,1	6,76	9,61	7,44
16.	27	25	0,4	2,1	5,76	4,41	0,84
17.	24	20	-2,6	-2,9	73,96	8,41	7,54
18.	29	23	2,4	0,1	2,56	0,01	0,24
19.	18	14	-8,6	-8,9	5,76	79,21	76,54
20.	25	18	-1,6	-4,9	1,96	24,01	7,84
21.	29	25	2,4	2,1	0,16	4,41	5,04
22.	28	27	1,4	4,1	1,96	16,81	5,74
23.	27	25	0,4	2,1	0,16	4,41	0,84
24.	23	23	-3,6	0,1	12,96	0,01	-0,36
25.	25	23	-1,6	0,1	2,56	0,01	-0,16
26.	27	22	0,4	-0,9	0,16	0,81	-0,36

27.	29	20	2,4	-2,9	5,76	8,41	-6,96
28.	27	25	0,4	2,1	0,16	4,41	0,84
29.	26	22	-0,6	-0,9	0,36	0,81	0,54
30.	27	19	0,4	-3,9	0,16	15,21	-1,56
31.	22	18	-4,6	-4,9	21,16	24,01	22,54
32.	21	20	-5,6	-2,9	31,36	8,41	16,24
33.	28	22	1,4	-0,9	1,96	0,81	-1,26
34.	27	21	0,4	-1,9	0,16	3,61	-0,76
35.	25	24	-1,6	1,1	2,56	1,21	-1,76
36.	27	21	0,4	-1,9	0,16	3,61	-0,76
37.	26	23	-0,6	0,1	0,36	0,01	-0,06
38.	25	28	-1,6	5,1	2,56	26,01	-8,16
39.	29	21	2,4	-1,9	5,76	3,61	-4,56
40.	28	26	1,4	3,1	1,96	9,61	4,34
41.	25	23	-1,6	0,1	2,56	0,01	-0,16
42.	30	24	3,4	1,1	11,56	1,21	3,74
43.	24	19	-2,6	-3,9	6,76	15,21	10,14
44.	28	25	1,4	2,1	1,96	4,41	2,94
45.	27	23	0,4	0,1	0,16	0,01	0,04
46.	27	24	0,4	1,1	0,16	1,21	0,44
47.	27	23	0,4	0,1	0,16	0,01	0,04
48.	27	21	0,4	-1,9	0,16	3,61	-0,76
49.	28	23	1,4	0,1	1,96	0,01	0,14
50.	25	24	-1,6	1,1	2,56	1,21	-1,76
51.	26	22	-0,6	-0,9	0,36	0,81	0,54
52.	27	23	0,4	0,1	0,16	0,01	0,04
53.	27	23	0,4	0,1	0,16	0,01	0,04
54.	28	20	1,4	-2,9	1,96	8,41	-4,06
Jumlah	1436	1236			275,04	387,34	184,56
Rata-rata	26,593	22,889					

Dari tabel persiapan tersebut, langkah selanjutnya adalah memasukkan angka-angka yang diperlukan ke dalam rumus korelasi *product moment* dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS dengan perolehan hasil berikut ini.

Tabel 2. Hasil analisis korelasi variabel X terhadap variabel Y

		Pembelajaran TGT	Kemampuan Psikomotorik
Pembelajaran TGT	Pearson Correlation	1	.565**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	54	54
Kemampuan Psikomotorik	Pearson Correlation	.565**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	54	54

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan analisis data di atas diketahui bahwa r_{hitung} diperoleh nilai sebesar 0,565. Kemudian untuk membuktikan diterima tidaknya hipotesis yang diajukan penulis, maka nilai r_{hitung} tersebut di konsultasikan dengan harga kritik r_{tabel} *product moment*.

Untuk mengetahui r_{hitung} dapat dilihat dari harga kritik r_{tabel} *product moment*, baik dalam interval kepercayaan 95% atau 99% sehingga akan diketahui hubungan kedua variabel. Adapun tabel harga kritik *product moment* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Harga kritik “r” *product moment*

N	Interval Kepercayaan	
	95%	99%
54	0,268	0,348

Kemudian langkah selanjutnya adalah membandingkan r_{hitung} yang diperoleh 0,565 dengan tabel harga kritik *product moment*. Diketahui r_{tabel} harga kritik pada $N = 54$ dalam interval kepercayaan 95% di peroleh nilai 0,268 dan dalam interval kepercayaan 99% diperoleh nilai 0,348. Dengan demikian, hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan “**diterima**”.

Jika r_{hitung} sebesar 0,565 dibandingkan dengan tabel *product moment* baik dalam interval kepercayaan 95% dan 99%, maka nilai r_{hitung} tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} *product moment* ($0,565 > 0,268 > 0,348$), berarti nilai r_{hitung} signifikan.

Kemudian untuk mengetahui besar tidaknya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI, maka nilai r_{hitung} yang diperoleh dengan nilai 0,565 terlebih dahulu dapat dikonsultasikan dengan tabel interval nilai r_{tabel} *product moment*. Berdasarkan interpretasi korelasi “r” *product moment* diketahui bahwa nilai r_{hitung} 0,565 berada diantara 0,41-0,70 dengan interpretasi cukup. Maka dengan demikian hasil penelitian ini menyatakan ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan dengan kontribusi dalam katagori ”cukup”.

Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI memiliki pengaruh yang cukup signifikan. Hal ini dapat dimaknai penggunaan model pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi kemampuan psikomotorik siswa. Hal ini sebagaimana diungkapkan bahwa model adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. (Nurhadi 2010) Miils berpendapat bahwa model adalah representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. (Suprijono 2009) Menurut Kemp dalam Rusman model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien. (Rusman 2011)

Pengertian model pembelajaran TGT menurut Rusman adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. (Rusman 2012) Sependapat dengan rusman, Slavin mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT setidaknya terdiri dari lima langkah tahapan (sintaks), yakni penyajian (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*). (Firmansyah, Tantowi, and Fawziah 2019)

Sedangkan, psikomotorik merupakan ranah yang mengarah pada kemampuan fisik dan kekuatan otot yang berhubungan dengan kegiatan fisik seperti melompat, lari, menari, memukul dan sebagainya. Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang diperoleh setelah peserta didik menerima pembelajaran. Dalam pembelajaran, psikomotorik merupakan hasil lanjutan yang diperoleh dari hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik. Dimana ketika peserta didik belajar dalam memahami sesuatu maka akan mulai dapat terlihat bentuk

kecenderungan peserta didik dalam berperilaku. Adapun tolak ukur capaian Ranah psikomotorik dapat ditinjau melalui aspek keterampilan peserta didik, yang merupakan implementasi dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas berupa implementasi perilaku sebagai bentuk capaian korperhensif materi ajar dalam kehidupan sehari-hari. (Magdalena et al. 2021)

PAI adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain. PAI sebagai kegiatan upaya yang dimaksud masuk dalam kategori bidang studi atau mata pelajaran. PAI menjadi mata pelajaran yang sejajar dengan mata pelajaran wajib lainnya yang diajarkan di sekolah. (Afifah Zahro dan Moh. Sahlan 2022)

Pada masa ini bisa kita jumpai bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan hanya visual saja, ada juga yang memahami materi dengan audio, serta ada juga yang dapat memahami materi dengan audio visual. Maka dari itu, guru dituntut untuk kreativitas dalam menjelaskan atau memaparkan materi kepada peserta didik. Misalnya, dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* guna meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI. Sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan baik.

Dengan demikian, model pembelajaran *teams games tournament* hal ini sangat dibutuhkan, di mana model pembelajaran ini bisa membantu guru untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik. Dalam mata pelajaran PAI model pembelajaran *teams games tournament* sangat membantu guru, karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Sehingga, siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, dan dapat memahami materi dengan mudah.

Dalam model pembelajaran *teams games tournament* tidak semua materi bisa mengaplikasikan model pembelajaran ini pada saat pembelajaran di kelas. Dampak dari pembelajaran ini siswa dapat meningkatkan keterampilan atau psikomotoriknya dan siswa tidak akan merasa bosan pada saat proses belajar-mengajar.

Berdasarkan data hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan, dapat diketahui lebih besar r_{hitung} dari r_{tabel} *product moment*. Hal tersebut diketahui berdasarkan analisis data yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan memperoleh hasil r_{hitung} dengan nilai 0,565. Angka tersebut diperoleh dari data angket yang telah dihitung pada tabel persiapan untuk mencari koefisien antara variabel X dan variabel Y yang kemudian diperoleh nilai 0,565 setelah dimasukkan pada rumus korelasi *product moment*.

Untuk membuktikan diterima tidaknya hipotesis yang diajukan penulis, maka nilai r_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan harga kritik r_{tabel} *product moment*. Nilai r_{hitung} diperoleh dalam perhitungan yakni 0,565 dengan r_{tabel} harga kritik *product moment*, diketahui r_{tabel} harga kritik pada $N=54$ dalam interval kepercayaan 95% diperoleh nilai sebesar 0,268 dan dalam interval kepercayaan 99% diperoleh nilai sebesar 0,348. Dari hasil analisis data tersebut maka hasil penelitian tersebut dinyatakan "ada pengaruh".

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan psikomotorik siswa dengan katagori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang mempengaruhi kemampuan psikomotorik siswa. Pada hakikatnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik (Nuraeni and Ainayah 2023). Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik terdiri dari faktor internal dan eksternal.

Faktor internal berkaitan dengan aspek jasmaniah, psikologis dan kelelahan (jasmani ataupun rohani). Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto 2010). Penerapan model pembelajaran TGT merupakan satu diantara cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa hal itu dibuktikan dengan hasil penelitian diatas yang telah dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Nurhasanah, Nugraha, and Karlina 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis atas data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan dengan terdapat korelasi rendah hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data statistik dengan rumus *product moment* yang menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} sebesar 0,565 dibandingkan dengan tabel *product moment* baik dalam interval kepercayaan 95% dan 99%, maka nilai "r" tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} *product moment* ($0,565 > 0,268 > 0,348$), berarti nilai r_{hitung} signifikan. Berdasarkan analisa peneliti dengan rumus *product moment* yang menunjukkan bahwa nilai r_{tabel} *product moment* diketahui bahwa nilai r_{hitung} 0,565 berada diantara 0,41-0,70 dengan interpretasi cukup. Maka dengan demikian hasil penelitian ini menyatakan "ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan dengan kontribusi yang cukup".

BIBLIOGRAPHY

- Afifah Zahro dan Moh. Sahlan. 2022. "Kontribusi Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3(2):208–21. doi: 10.19105/rjpai.v3i2.6358.
- Anwar, Chairul. 2017. *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Fauzi, Akhmad, and Syiraful Masrupah. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(1):10–20. doi: 10.59373/ngaos.v2i1.7.
- Firmansyah, Mokh Iman, Yusuf Ali Tantowi, and Gina Ratnanisa Fawziah. 2019. "MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6(2):104–13. doi: 10.17509/t.v6i2.20583.
- Hamdani, M. S., and K. W. Wardani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, and Tiara Safitri. 2021. "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(1):48–62.
- Millah, Jihan, Al Firdaus, and Muhammad Yusron Maulana El-yunusi. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Turnament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." 1(1):21–24.
- Najamudin, Najamudin. 2020. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PAI Dengan

- Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Woha Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019.” *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 5(6). doi: 10.58258/jupe.v5i6.1641.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Nuraeni, Erni, and Nur Ainiyah. 2023. “Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *JOTTER: Journal of Teacher Training and Educational Research* 1(1):25–29.
- Nurhadi. 2010. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Nurhasanah, Syifa Siti, Rana Gustian Nugraha, and Dety Amelia Karlina. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter Terhadap Hasil Belajar IPAS.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(3):1628–34. doi: 10.51169/ideguru.v9i3.1195.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, Ahmad. 2006. *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. Jakarta: UIN Jakarta Press.
- Suardin, Suardin, and Wa Ode Lisa Andriani. 2021. “Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1):227–34. doi: 10.31004/edukatif.v3i1.289.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4:147–56.
- Ulfa, Tara, and Irwandani Irwandani. 2019. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2(1):140–49. doi: 10.24042/ij sme.v2i1.4220.
- Usman, Asep Tutun, Nenden Munawaroh, Pajar Prahmana, and Iman Saifullah. 2024. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in The .”
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.