BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era global yang semakin berkembang terdapat pergeseran global dalam praktik pendidikan dari model pengajaran tradisional berpusat pada guru *(teacher centered*) sehingga menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik, peserta didik lebih sering menjadi pendengar yang pasif dan keterlibatan dalam aktivitas kelas rendah, menuju pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.[1]

Keadaan tersebut mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan berfokus pada peserta didik. Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Pasal 3, yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi serta pembentukkan karakter dan peradaban masyarakat yang memiliki kehormatan dan nilai luhur.[2] Selain itu, Peraturan Menteri Agama (PMA) Nomor 90 Tahun 2013 menegaskan bahwa proses belajar di madrasah harus bertujuan untuk mendorong keaktifan, kreativitas, dan kemandirian siswa dalam memahami dan menerapkan ajaran islam.

Banyak riset menunjukkan bahwa dalam pendidikan agama khususnya di Indonesia, keaktifan siswa sering rendah ketika metode pembelajaran bersifat

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

[1]Freeman, S, Eddy, S, *Active Learning Increases Student Performance in Science, Engineering, and Mathematics, PNAS* 11, no. 1 (Juni 2014): 8410–15.

[2] Hani Maulina Nurhasanah, Tb Abdul Hamid, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas XI Madrasah Aliyah Cipulus," Indonesian Journal of Educational Research (IJER) 1, no. 3, (3 September 2025): 88-89, https://doi.org/10.5281/ZENODO.17285368.

konfensional (tradisional). Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Della F. & Yenni Y, tentang keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam menemukan bahwa siswa di sebuah sekolah cenderung pasif ketika metode ceramah atau pengajaran konvensional digunakan, siswa tidak aktif bertanya, kurang percaya diri, dan kebanyakan hanya mencatat.[3]

Proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif apabila saat pembelajaran guru mampu menggunakan model pembelajaran dengan tepat. Sehingga peserta didik didorong untuk berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar mereka dituntut untuk terlibat dalam kegiatan diskusi bersama antar siswa. Dalam menghadapi permasalahan tersebut tentunya guru harus mampu dalam menentukkan model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat mengkondisikan keaktifan belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik, sekaligus keterampilan sosial termasuk interpersonal. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti pahami bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, maka model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dipandang relevan untuk mengatasi masalah diatas.[4]

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

[3]Della Febilasari, Yenni Yunita, "Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Muta'allimin* 1, no. 1 (2023): 16–22.

[4]Alfina Alawiyah dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", Fitrah: *Journal of Islamic Education* 4, no. 1,(Juni 2023): 71.

Mengaitkan *grand theory* dengan kenyataan fiqih di Madrasah, penelitian ini menempatkan teori pembelajaran kooperatif dari Slavin, menurut Slavin *TGT* dapat meningkatkan interaksi sosial, rasa tanggung jawab individu, dan motivasi belajar karena setiap anggota kelompok memiliki peran dalam keberhasilan timnya. Dalam pendidikan islam, penggunaan model pembelajaran *TGT* selaras dengan nilai-nilai *ta'awun* (saling membantu), *ukhuwah* (kekerabatan), dan *mujahadah* (komitmen dalam belajar). Nilai-nilai tersebut penting untuk disatukan agar pembelajaran fiqih tidak hanya menciptakan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter serta akhlak islami.[5]

Penerapan model pembelajaran TGT mampu mendukung peserta didik selama proses belajar berlangsung. Aktivitas permainan yang menjadi bagian dari model ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami materi sekaligus mencari solusi terhadap permasalahan. Selain itu, model tersebut memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk berinteraksi, bertukar gagasan, dan menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi dalam proses belajar. Pada proses pembelajaran, keaktifan belajar peserta didik tidak hanya bergantung pada model pembelajaran yang diterapkan oleh guru saja, akan tetapi dalam motivasi dan pemahaman siswa juga dapat mempengaruhi keaktifan belajar menjadi lebih baik.[6]

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

[5]Hani Maulina Nurhasanah, Tb Abdul Hamid, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas XI Madrasah Aliyah Cipulus," *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)* 1, no. 3, (September 2025): 89, https://doi.org/10.5281/ZENODO.17285368.

[6]Alfina Alawiyah, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 4, no. 1, (1 Juni 2023): 72.

Berbagai penelitian empiris dalam 5 tahun terakhir relevan dengan model pembelajaran *TGT* menunjukkan efek positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Akhmad Sukma Wahdana menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *TGT* berjalan dengan sangat baik juga berdampak pada keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan dengan kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.[7]

Fokus dari penelitian yang sudah ada menurut penelitian Nurul Widadi lebih kepada hasil belajar, bukan pada seberapa aktif siswa selama proses belajar. Banyak penelitian tentang *TGT* dalam PAI/fiqih melaporkan bahwa ada peningkatan minat, tetapi belum secara mendalam melihat seberapa aktif siswa (seperti bertanya, memimpin diskusi, atau memberikan ide) sebagai hal yang utama.[8] Hanya ada sedikit penelitian yang menghubungkan aktivitas belajar dengan pembentukan nilai-nilai religius selama proses *TGT*. Belum banyak yang melihat bagaimana kualitas aktivitas yang berhubungan dengan nilai-nilai islami, seperti kerja sama yang menunjukkan kejujuran dalam bersaing dan tanggung jawab bersama.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

Penelitian ini memiliki *novelty* yang jelas, yaitu pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk menguji secara empiris dampak model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam konteks mata pelajaran fiqih di MTsN 3 Mojokerto, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi

---

[7]Putri Amanatuss Sak'diah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Card Sort Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIS Darul Ulum Palangka Raya," *Jurnal Media Infromatika* 6, no. 2, (Maret 2025): 1534–39.

[8]Nurul Widadi, dkk, Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif di Al-Fatich Surabaya, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2, no. 4, (2023): 521-532.

teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran dalam ranah pendidikan agama islam. Penelitian ini memiliki *urgensi* untuk dilakukan sebagai upaya mencari solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, dikarenakan banyaknya guru yang masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa di kelas fiqih cenderung pasif.

Berdasarkan observasi awal di MTsN 3 Mojokerto, permasalahan utama yang harus diatasi yaitu dominasi metode ceramah, minimnya variasi aktivitas dan rendahnya motivasi siswa untuk bertanya atau memberikan kontribusi. Pembelajaran fiqih yang ada di MTsN 3 Mojokerto memerlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang menarik dan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satunya dengan memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 3 Mojokerto.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat dipahami bahwa keaktifan belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran fiqih. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional cenderung menyebabkan siswa pasif, kurang terlibat dalam diskusi, serta kurang berani mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut

berdampak pada rendahnya keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran fiqih di kelas. Diperlukannya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran fiqih, maka perlu dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih di MTsN 3 Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih di MTsN 3 Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori pembelajaran koperatif, khususnya model *Teams Games Tournament (TGT)*, dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini memperluas literatur ilmiah dengan menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya efektif diterapkan pada mata pelajaran umum, tetapi juga relevan dan memberikan dampak positif pada pembelajaran fiqih yang memperlukan pemahaman konseptual, diskusi intensif, serta interaksi antar peserta didik.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

Kontribusi ini tidak hanya memperluas literatur mengenai model kooperatif, tetapi juga menambah wawasan mengenai interaksi antara pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran dan perkembangan karakter siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori pendidikan kontemporer yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Lembaga khususnya MTsN 3 Mojokerto, penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi lembaga pendidikan melalui penyediaan model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Hasil penelitian dapat berfungsi sebagai dasar evaluasi dan inovasi dalam pengembangan program pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran fiqih serta mata pelajaran lainnya.

   b. Bagi Guru, penelitian ini menyediakan panduan praktis bagi para guru terkait langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang efektif dalam konteks kelas. Pendidik memperoleh wawasan inovatif mengenai variasi metode pengajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa. Melalui penerapan *Teams Games Tournament*, guru dapat membangun lingkungan pembelajaran yang lebih menarik.

   c. Bagi Peserta Didik, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi peserta didik melalui peningkatan aktivitas, motivasi, dan minat dalam proses pembelajaran fiqih. Dengan penerapan *TGT*, siswa terlibat aktif

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, serta turnamen akademik yang mendorong mereka lebih berani menyampaikan pendapat, berkolaborasi, dan berpikir kritis.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk memahami bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* diterapkan dalam pembelajaran fiqih serta bagaimana model tersebut berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian dapat berfungsi sebagai fondasi untuk pengembangan penelitian serupa pada konteks mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau variasi model kooperatif lainnya.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan atau jawaban sementara yang kebenarannya belum dapat dipastikan tanpa adanya pembuktian terlebih dahulu. Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

   Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTsN 3 Mojokerto.

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTsN 3 Mojokerto.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar yang dijadikan pijakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Adapun asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3. Asumsi Tentang Siswa

Siswa kelas VIII MTsN 3 Mojokerto yang menjadi subjek penelitian memiliki kemampuan awal, karakteristik belajar, dan latar belakang akademik relatif sebanding, sehingga perbedaan keaktifan belajar yang muncul setelah perlakuan dapat diasumsikan sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Selain itu, siswa diasumsikan mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan memberikan respons yang jujur serta objektif terhadap instrumen penelitian yang digunakan.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

4. Asumsi Tentang Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar di MTsN 3 Mojokerto selama penelitian berlangsung berada dalam kondisi yang kondusif dan relatif stabil, baik dari segi fasilitas, sarana prasarana, suasana kelas, maupun jadwal pembelajaran. Dengan demikian, faktor lingkungan diasumsikan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan tingkat keaktifan belajar siswa.

5. Asumsi Tentang Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran *TGT*

Siswa diasumsikan memberikan respon yang wajar dan alami selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam kegiatan diskusi, permainan akademik, maupun turnamen kelompok. Respon siswa terhadap penerapan model *TGT* dianggap mencerminkan tingkat keaktifan belajar yang sebenarnya, bukan akibat tekanan atau pengaruh dari luar proses pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup pelajaran fiqih yang diajarkan di kelas VIII MTsN 3 Mojokerto semester genap tahun ajaran 2025/2026. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap keaktifan belajar siswa, yang diukur melalui pretest dan posttest.

6. Materi pelajaran fiqih yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan modul ajar yang berlaku di MTsN 3 Mojokerto.
7. Objek penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran fiqih setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT).*
8. Aspek yang diteliti meliputi keaktifan belajar peserta didik selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT).*

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

H. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dalam penyusunan proposal ini, maka data yang digunakan dalam proposal ini dapat menjadi jawaban yang relevan atas semua permasalahan yang ada. Hal ini bertujuan supaya tidak

terjadi duplikasi karya ilmiah yang menjadi penelitian oleh pihak lain dan memiliki permasalahan yang sama. Sehingga, adanya penelitian terdahulu ini akan mengetahui bagian mana yang berbeda, dan letak persamaannya dengan penelitian sebelumnya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan skripsi ini:

1. Skripsi ini disusun oleh Agus Irfan Rahmadi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Way Kanan". 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.[9]
2. Skripsi ini disusun oleh Ahmad Fukhroni Rizal dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur". 2025. Hasil penelitian menunukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran tipe *TGT* dengan hasil belajar siswa,

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

[9]Agus Irfan Rahmadi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Way Kanan" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023).

dibuktikan dengan nilai korelasi (r) sebesar 0,515 > r tabel (0,361) dan nilai t hitung (3,294) > t tabel (1,697). Selain itu, koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh sebesar 26,6% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.[10]

3. Skripsi yang disusun oleh Layinnatun Nisa dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas VIII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022" 2022. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran TGT dan gaya belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar fiqih, dengan gaya belajar sebagai faktor dominan. Implikasinya, guru di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan disarankan untuk lebih intensif menerapkan model TGT yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa, seperti menggunakan elemen visual, auditori, untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi siswa.[11]
4. Skripsi yang disusun oleh Sri Wahsphina Sahmar dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar". 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

[10]Ahmad Fukhroni Rizal, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Metro, 2025).

[11]Layinnatun Nisa, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas VIII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri, 2022).

motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan (sig.) untuk motivasi (0,038 < 0,05), keaktifan (0,028 < 0,05), dan hasil belajar (0,000 < 0,05), serta pengujian MANOVA yang menunjukkan bahwa variabel bebas berpengaruh secara simultan terhadap ketiga variabel terikat.[12]

5. Skripsi yang disusun oleh Emiliasi Widyasari dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu Media Flashcard Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya". 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dibantu media flashcard berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik, ditunjukkan oleh rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 65,87% dibanding kelas kontrol 61,32%. Selain itu, terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dimana rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 80,35 lebih tinggi dibanding kelas kontrol 74,03, dan hasil uji wilcoxon menunukkan nilai signifikan < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantu media flashcard meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.[13]

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

[12]Sri Wahsphina Sahmar, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2023).

[13]Emiliasi Widyasari, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantu Media Flashcard Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar siswa Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya" (Skripsi, Institut Agama Islam Palangka Raya, 2021).

Untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel yang terlampir pada lampiran tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Agus Irfan Rahmadi dengan, 2023. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Way Kanan	Sama- sama menggunakan model pembelajaran *TGT* sebagai objek penelitian.	Penelitian terdahulu tidak meneliti peningkatan keaktifan belajar dan penelitian terdahulu dilakukan di MTs Negeri 2 Way Kanan	Penelitian saat ini memberikan kontribusi baru dengan meneliti model *TGT* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, penelitian terdahulu fokusnya hasil belajar bukan dampak pada keaktifan.
2	Ahmad Fukhroni Rizal, 2025, Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Metro	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Sama- sama menggunakan model pembelajaran TGT sebagai objek penelitian	Penelitian terdahulu meneliti di mata pelajaran pendidikan agama islam dan dilakukan di SMP Plus Darunnaim Sekampung	Penelitian saat ini meneliti model TGT terhadap keaktifan belajar siswa, penelitian terdahulu berfokus pada minat belajar terhadap

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
		Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur			mata pelajaran akidah akhlak. Penelitian saat Ini menunjukkan kontribusi baru pada aspek proses belajar, bukan hanya ketertarikan belajar.
3	Layinnatun Nisa, 2022, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas VIII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022	Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran fiqih.	Penelitian terdahulu fokus terhadap hasil belajar dan gaya belajar.	Penelitian saat ini menekankan TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang masih jarang dieksplorasi dalam penelitian fiqih sebelumnya. Penelitian terdahulu menggunakan variabel gaya belajar sebagai faktor pendukung hasil belajar.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
4	Sri Wahsphina Sahmar, 2023, Universitas Muhammadiyah Makasar.	Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar	Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan membahas tentang keaktifan belajar.	Penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran IPS pada jenjang SD.	Penelitian saat ini menekankan keaktifan belajar siswa, pada mata pelajaran fiqih, sedangkan penelitian terdahulu fokus kepada 3 variabel terikat yaitu motivasi, keaktifan, dan hasil belajar.
5	Emiliasi Widyasari, 2021, Institut Agama Islam Palangka Raya	Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu Media Flashcard Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-	Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar.	Penelitian terdahulu menggunakan flashcard pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.	Penelitian saat ini berfokus pada tingkat keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran fiqih melalui TGT tanpa media tambahan. Peneitian terdahulu berfokus pada keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
		Nur Palangka Raya			IPA dengan menggunakan TGT berbantu media flashcard.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang diuraikan diatas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian-penelitian terdahulu secara keseluruhan masih terbatas pada hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Penelitian saat ini mengarahkan fokus pada aspek keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran fiqih, yang belum diteliti secara mendalam, yakni kontribusi model TGT terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran fiqih. Hal ini menegaskan orisinalitas penelitian yang kuat, sebab penelitian model TGT dikembangkan dalam konteks pelajaran, lokasi, dan variabel fokus yang berbeda dari penelitian terdahulu.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

I. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kolaborasi peserta didik dalam kelompok heterogen melalui aktivitas belajar yang diintegrasikan dengan permainan dan kompetisi akademik. Model pembelajaran TGT dilakukan melalui tahapan berikut:

a. Penyampaian materi oleh guru.

b. Pembentukan kelompok belajar heterogen.

c. Diskusi dan kerja kelompok.

d. Pelaksanaan permainan dan turnamen.

e. Pemberian penghargaan kelompok.

2. Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih

Keaktifan belajar siswa adalah tingkat keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran fiqih, yang tercermin melalui partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai dengan adanya kemauan dan dorongan dari dalam diri siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu, antusiasme, perhatian, serta berkontribusi selama kegiatan belajar berlangsung. Indikator-indikator keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

a. Memperhatikan penjelasan guru.

b. Mengajukan pertanyaan selama pembelajaran.

c. Menjawab pertanyaan.

d. Mengemukakan pendapat.

e. Bekerja sama dalam kelompok.

f. Menyelesaikan tugas yang diberikan.