

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya terjadi dalam sesuatu metode. Metode ini berbentuk konversi nilai- nilai wawasan, teknologi serta keahlian. Pemeroleh proses merupakan siswa ataupun anak didik yang tengah berkembang serta berkembang menuju arah pendewasaan karakter serta kemampuan wawasan. Tidak hanya itu pendidikan merupakan cara kebiasaan untuk menambah kualitas serta derajat orang yang didapat melalui cara dengan mengeksposnya serta berjalan sepanjang hayat. Belajar sejauh kemampuan merupakan belajar siswa yang terus-menerus serta berkelanjutan (*continuing-learning*) dari ayunan sampek akhir hidup, searah dengan fase- fase kemajuan dengan tiap- tiap orang wajib dilewati dengan berlatih supaya bisa penuhi tugas- tugas kemajuannya, hingga berlatih itu diawali dari era anak- anak hingga dewasa serta dimasa tua.

Sesuatu tanda-tanda kalau seorang sudah berlatih suatu terdapatnya pergantian tingkah laku dalam dirinya. Pergantian tingkah laku itu menyangkut pergantian yang bertabiat wawasan (kognitif), serta keahlian (psikomotorik) ataupun yang menyangkut angka maupun tindakan (afektif).¹ Belajar ialah aktivitas yang aktif serta faktor yang amat fundamentall dalam penyelenggaraan tiap tipe serta tahapan pembelajaran. Ini berarti kalau sukses ataupun gagalnya pencapaian tujuan pembelajaran itu amat tergantung pada cara berlatih yang dirasakan anak didik, bagus kala ia berada di sekolah

¹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2004), cet.3, hal. 3

ataupun di area rumah ataupun keluarganya sendiri. Oleh karenanya uraian yang betul yang dimaksud berlatih dengan seluruh pandangan, wujud, serta manifestasinya mutlak dibutuhkan oleh para pengajar khususnya guru.

Bagi Oemar Hamalik, Belajar adalah merupakan dalam aksi melalui kegiatan, praktek dan pengalaman.² Pakar pembelajaran modern merumuskan aksi berlatih merupakan sebagai berikut: Belajar merupakan sesuatu wujud perkembangan ataupun pergantian dalam diri seorang yang diklaim dalam cara-cara berkelakuan yang terkini berkah pengalaman serta bimbingan. Tingkah laku yang terkini itu merupakan dari tidak ketahui mejadi diketahui, tampaknya penafsiran terkini, memuat serta bertumbuhnya sifat- sifat social, kesusilaan serta penuh emosi atau emosional.³

Cara belajar terjalin sebab terdapatnya interaksi antara anak didik dengan lingkungannya, oleh sebab itu area pembelajaran butuh diatur sedemikian rupa alhasil timbul respon anak didik kearah perubahan tingkah laku yang di idamkan. Cuaca yang tidak mendukung hendak berakibat negative kepada cara pembelajaran serta sulitnya keberhasilan yang paling utama pada pelajaran Fiqih, anak didik hendak merasa risau, jenuh serta bosan.

Di dalam kelas kita kerap melihat serta mendapati kalau guru sangat memahami modul dengan bagus serta penyampaiannya pada anak didik pula telah lumayan bagus, namun tidak dalam melaksanakan pembelajarannya. Sebab perihal itu terjadi sebab cara pembelajarannya tidak didasarkan pada bentuk penataran khusus serta menghasilkan situasi yang tidak mengasyikkan serta

² Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 11.

³ Abu ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 256

menjemukan, alhasil hasil berlatih yang didapat anak didik kecil serta menghasilkan anak didik tidak memahami modul pelajaran Fiqih yang diberikan oleh guru dengan cara maksimum.

Guru ialah aspek dominan yang memastikan atmosfer berlatih anak didik di sekolah, mutu interaksi guru serta anak didik dipengaruhi oleh karakteristik dari setting (ruang kategori, pemakaian ruangan, sumber belajar serta lain- lain) dan format sosial kelompok (norma, peraturan, ketergantungan, penyaluran daya, dan pengaruh).⁴ Pemakaian variasi model pembelajaran bisa membantu siswa dalam tingkatan motivasi belajar sehingga cara pembelajaran yang terjalin akan lebih aktif dari seluruh pihak didalam kelas, sehingga pembelajaran akan memberikan hasil yang bagus.

Fiqih sebagai bahan pelajaran di madrasah, baik tingkat MI, MTs maupun MA terkenal sebagai mata pelajaran yang membutuhkan praktek langsung oleh siswa MTs Ma'arif Bebandem, namun faktanya kondisi di Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Bebandem sepanjang ini dalam proses mengajar anak didik sangat pasif, sulitnya modul yang diperoleh terutama materi atau modul Fiqih, anak didik tidak menghiraukan materi yang disampaikan, tidak terjalin komunikasi yang bagus antara guru dengan siswa bahkan terdapat sebagian siswa yang bercanda dengan temannya yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa pada materi Fiqih karena guru hanya berorientasi pada pencapaian aspek-aspek kognitif yang mengandalkan metode ceramah dalam pembelajarannya sehingga mengakibatkan siswa mejadi resah, mengantuk,

⁴ Forrest W. Parkay dan Beverly Hardcastle Stanford, *Menjadi Seorang Guru*, terj. Dani Dharyani, (Jakarta: PT. Indeks, 2008), Ed VII, hal. 170

bosan dan tertekan karena ber jam-jam mendengarkan guru bercerita tanpa mencermati siswa ikut serta dalam proses pembelajaran serta tidak memakai variasi bentuk pembelajaran. Bila keadaan ini didiamkan terus menerus dalam durasi yang panjang, pasti hendak berpengaruh bagi prestasi belajar siswa bagus pada pelajaran Fiqih ataupun pembelajaran yang lain.

Salah satu usaha memecahkan permasalahan proses pembelajaran Fiqih ialah dengan memakai model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah eksploitasi kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bertugas serupa untuk mengoptimalkan belajar dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe disini penulis mengambil salah satunya yaitu tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang berpengaruh dalam meningkatkan belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status sehingga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping itu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

TGT adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa ditempatkan kedalam tim dengan kemampuan yang berbeda untuk menghadapi semua turnamen. Slavin mengatakan bahwa TGT terdiri dari tiga regular siklus dalam



mengajar: 1) *Teaching* dimana guru memeberikan pelajaran, 2) *Learning team* dimana siswa bekerja pada lembar aktivitas di tim masing-masing, 3) *Turnamen* dimana siswa memainkan permainan akademik dala kemampuan homogeny disetiap meja turnamen, 4) *Team recognition* dimana skor dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim. Tim akan menang jika mereka mampu melampaui kriteria yang telah di tetapkan.⁵ Dengan adanya TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, dan karena mereka berkompetensi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetensi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetensi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya.

Dengan terdapatnya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* ini memberikan peluang pada siswa untuk lebih aktif berbicara dengan guru atau siswa yang lain di dalam kelas, alhasil terjadilah suatu pembelajaran yang hidup didalam kelas. Pada model ini setiap anak didik dituntut untuk membagikan hasil dan Kerjasama dalam kelompok, opini, ide, apalagi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di MTs Ma'arif Bebandem bahwa model-model pembelajaran yang kerap dipakai dalam mata pelajaran fiqih yaitu dengan metode ceramah yang hanya berfokus pada guru, metode Tanya jawab serta diskusi. Siswa juga banyak yang kurang menguasai

⁵ LR Lubis - JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT and undefined 2018, 'Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Dalam Pembelajaran Reading Comprehension', *Journal.Ipts.Ac.Id*,5.1(2018),35-41<<http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/375>>.

mata pelajaran ini serta merasa bosan disebabkan penyampaian tata cara pada mata pelajaran ini amat monoton. Jarang sekali guru memakai model baru, bukan hanya di mata pelajaran Fiqih tetapi juga di mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu guru harus juga menguasai dan menerapkan model-model pelajaran supaya dalam pelaksanaannya lebih efektif, kreatif dan menyenangkan.

Bersumber pada latar belakang tersebut. Penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TURNAMENT* (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH MA’ARIF BEBANDEM**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan permasalahan diatas penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Turnament*?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Turnament* terhadap prestasi belajar siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Ma’arif Bebandem?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Turnament*.



2. Untuk Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Turnament* terhadap prestasi belajar siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Bebandem.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai, maka peneliti diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi pembaca serta dapat dijadikan bahan rujukan serta pertimbangan untuk penelitian-penelitian selanjutnya dalam meningkatkan model pembelajaran khususnya buat mata pelajaran Fiqih sehingga peneliti dapat memperaktkkan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Sekolah

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap pihak sekolah dan guru bisa lebih memberikan model pembelajaran yang baik, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih serta meningkatkan mutu pendidikan

- b. Untuk Guru

Semoga dengan adanya penelitian ini guru bisa lebih tingkatan pengetahuannya dalam memakai model pembelajaran yang kreatif



serta inovatif supaya pembelajaran Fiqih bisa lebih afektif dan tidak menjenuhkan

c. Untuk Siswa

- 1) Mengajak siswa buat lebih aktif dalam mengikuti proses belajar.
- 2) Menumbuhkan etos kerjasama serta kebersamaan antar siswa.
- 3) Menyiapkan diri sebaik mungkin dalam diskusi kelompok serta meningkatkan rasa tanggung jawab pada tiap siswa.
- 4) Meningkatkan minat serta prestasi belajar pada pelajaran Fiqih sehingga siswa juga bisa menerapkan ilmu Fiqih dalam kehidupan sehari-hari.

d. Untuk Peneliti

Peneliti berharap semoga penelitian ini bisa memberikan pengetahuan, pengalaman serta wawasan yang lebih yang dapat digunakan sebagai bekal sebelum terjun kedalam ranah pendidikan yang sebenarnya.



E. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hasil penelitian yang tadinya dianggap relevan sebagai refrensi penelitian. Diantaranya hasil penelitian yang relevan sebelumnya adalah sebagai berikut:

- 1) Skripsi Alfi Arafah, Institut Agama Islam Padangsimpun Tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament Terhadap Prestasi Belajar Pokok Bahasan

Meneladani Ketaatan Malaikat- Malaikat Allah SWT Kelas VII di SMP Negeri 5 Padangsimpun.

- 2) Skripsi Siti Fujiati, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Turnament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsn Ciputat.
- 3) Skripsi Iis Meiliani, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa di MTs Islam Ciputat.
- 4) Skripsi M. Izet Mutaqien , Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta 2017 yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Konsep Fungi.

Tabel 1.1 Penelitian,Perdahulu

NO	NAMA	JUDUL	LOKASI	ORISINALITAS
1	Skripsi Alfi Arafah, Institut Agama Islam Padangsimpun tahun 2019	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament Terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Meneladani Ketaatan	Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament Terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Meneladani Ketaatan	Pada penelitian ini perbedaannya hanya terletak pada bidang study yang di kembangkan

		<p>Malaikat- Malaikat Allah SWT Kelas VII di SMP Negeri 5 Padangsimpun</p>	<p>Malaikat- Malaikat Allah SWT Kelas VII di SMP Negeri 5 Padangsimpun, dengan hasil siswa yang memperoleh hasil tes tertinggi dengan nilai interval 75-82 ada 3 orang sedangkan siswa yang memperoleh hasil tes terendah ada 3 orang dengan nilai interval 35-42</p>	
2	<p>Skripsi Siti Fujiati, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2015</p>	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MtsN Islamiyah Ciputat</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis nilai rata- rata pada pre test membuktikan bahwa kelas control menggunakan model puzzle =61 dan kelas eksperimen menggunakan model TGT = 64 Sedangkan post</p>	<p>Penelitian ini menggunakan model puzzle pada kelas kontrol</p>

			tes pada kelas control =78 dan kelas eksperimen= 85	
3	Skripsi Iis Meiliani, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2018	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa di MTS Jamiyah Ciputat	Hasil dilihat bahwa perolehan nilai t_{hitung} adalah sebesar 4,22 dan t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha= 0,05$ adalah sebesar 1,67. Bila di bandingkan, maka dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan, yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games	Pada penelitian skripsi ini menggunakan mata pelajaran akidah akhlak, dengan menggunakan model tgt sebagai kelas eksperimen dan ceramah sebagai kelas kontrol

			Turnament terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa.	
4	Skripsi M. Izet Mutaqien, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2017	Pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Konsep Fungi (Jamur)	Hasil Penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnament (TGT) terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep fungi (jamur). Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Mann Whitney yaitu yang mendapatkan nilai signifikan sebesar $0,02 < 0,05$.	Pada penelitian ini terletak perbedaan pada mata pelajaran. Izet Mutaqien menggunakan mata pelajaran Biologi sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Fiqih.

