

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya-upaya yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, pada dasarnya adalah untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru itu, seluruh materi pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru, harus disampaikan secara maksimal kepada peserta didik. Pembelajaran yang dipersiapkan dan yang disampaikan oleh guru dikelas, harus dikuasai guru, baik materi, media, dan evaluasi agar seluruh materi tersebut dapat dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Guru sebagai pendidik bertanggung jawab atas segala proses pembelajaran, menginginkan agar seluruh materi yang disampaikan dan benar tercapai. Guru berkeinginan agar apa yang akan disampaikannya kepada peserta didik dapat diserap peserta didik. Keinginan yang demikian ini tentu saja merupakan keinginan yang didasarkan oleh semua guru dalam melaksanakan tugasnya.

Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar guru harus mempersiapkan pembelajaran yang diperlukan. Persiapan itu dapat berupa materi ajar, metode dan media yang digunakan serta perangkat pembelajaran seperti silabus maupun RPP, selain itu guru juga dituntut untuk mampu mengelola kelas dengan baik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan

efektif. Dalam proses pembelajaran, menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan bagaimana melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam menerima pelajaran yang telah disampaikan oleh guru sangat dibutuhkan.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik, agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif serta dapat diterima peserta didik seluruh materi yang disampaikan peserta dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Jika upaya ini dilakukan, maka diharapkan proses pembelajaran akan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menentukan langkah alternatif guna memperbaiki kualitas pembelajaran Fikih dengan menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT). Model *Teams Games Tournaments* merupakan suatu model pembelajaran yang memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan- keterampilan yang disajikan oleh guru.

Teams Games Tournaments adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹ Dengan demikian, pembelajaran *Teams Games Tournaments* mampu menciptakan suasana yang

¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 92.

semakin menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kelebihan dari model *Teams GamesTournaments* adalah (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks; (4) aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.²

Metode Cooperative Learning adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun kelompok.³

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerjasama dengan anggotalainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Selainitu, pembelajaran kooperatif memiliki duakomponen utama, yaitu komponen tugas kelompok (*cooperativetask*) dan komponenstruktur insentif kooperatif(*cooperative incentive structure*).Tugas kooperatif berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan anggota bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentif

² Gustaf Asyirin, *Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*, (Yogyakarta: Bahtera Buku, 2010), h. 65

³ Ismun Ali. Pembelajaran Kooperatif (COOPERATIVE LEARNING) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, Vol. 7 No. 01 Januari-Juni 2021

kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerjasama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur insentif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain menguasai materi pelajaran sehingga mencapai tujuan kelompok.⁴

Terdapat 7 (tujuh) unsur-unsur pembelajaran kooperatif yang disampaikan yakni: 1). siswa dalam kelompok harus beranggapan bahwa mereka "Sehidup sepenanggungan bersama" 2). siswa bertanggung jawab dari segala sesuatu di dalam kelompok tersebut, seperti milik mereka sendiri 3). Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama 4). Peserta didik harus membagi tugas dan tanggungjawab sama diantara anggota kelompoknya 5). Peserta didik akan dikenakan evaluasi dan diberikan hadiah/ penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok; 6). Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya 7). siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.⁵

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih

⁴ Tabrani. Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 5 Nomor 2TAHUN 2023 Model Pembelajaran Cooperative Learning.

⁵ Ahmad Farijan, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses merencanakan Eksperimen dan Hasil Belajar PKN di SMK NEGERI 1 SAKRA. FONDATIA : Jurnal Pendidikan Dasar Volume 3, Nomor 1, Maret 2019.

mementingkan pada penghapalan konsep bukan pada pemahaman. Anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan secara terpadu dan konprehensif.⁶

Upaya pencapaian prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menarik dan disukai peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun dengan sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lainnya sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi yang optimal.

Pembaharuan di bidang pendidikan pada dasarnya diarahkan pada upaya antara lain penguasaan materi, media dan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran diarahkan pada pencapaian aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara optimal antara guru dan siswa. Interaksi antara guru dan siswa yang optimal berimbas kepada peningkatan penguasaan konsep siswa yang pada akhirnya berdampak adanya perubahan pada prestasi belajar siswa. Dengan perkataan lain, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa diperlukan peran guru kreatif yang dapat membuat proses pembelajaran yang lebih baik, menarik, dan dikuasai oleh peserta didik.

Sejalan dengan berkembangnya penelitian dibidang pendidikan maka di temukan model-model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008) h. 1

interaksi siswa dalam proses belajar mengajar, yang dikenal dengan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan dan meliputi; (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antara anggota, (5) evaluasi proses kelompok.⁷

Problem yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu, untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.⁸

Fenomena seperti ini hampir berlaku untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada pelajaran agama. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya prestasi belajar siswa, yang pada akhirnya keberhasilan pembelajaran tidak tercapai.

Tolok ukur keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran

⁷ Anita Lie, *Cooperative Learning Memperaktekkan Kooperatif Learning Di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 30.

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h.1.

yang disampaikan oleh guru. Belajar secara optimal dapat dicapai bila siswa aktif di bawah bimbingan guru yang aktif pula.⁹

Pembelajaran Fikih yang ada di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo memerlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang menarik dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa, salah satunya dengan memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengajarkan pembelajaran agama, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FIKIH KELAS IX di MTs NURUL IKHLAS SEPANDE CANDI SIDOARJO.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams

⁹ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar BaruAlesindo,2004), h. 67.

Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fikih Kelas IX di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo?

2. Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fikih Kelas IX di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang diharapkan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fikih Kelas IX di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo?
2. Untuk mengukur Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fikih Kelas IX di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pengembangan konsep, teori, prinsip dalam perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi, khususnya pembelajaran Fikih di sekolah Madrasah Tsanawiyah dengan pengembangan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) guna perubahan yang lebih baik dalam hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Fikih.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan kegunaan praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Pendidik

Pembelajaran model TGT menjadikan siswa aktif karena terlibat dalam setiap kegiatan. Melatih siswa untuk bekerjasama dan mengemban tanggung jawab, serta melatih persaingan sehat yang ditunjukkan pada kegiatan *games tournament*. Selanjutnya, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Fikih karena pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang menarik dan akan menggugah minat siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya pemberian reward bagi team yang menjadi pemenang mampu membuat para siswa termotivasi untuk belajar dengan serius.

b. Bagi Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan pengetahuan tentang pembelajaran inovatif. Memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan

aktivitas seluruh siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Selain itu, guru akan termotivasi untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan siswa secara maksimal.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), mampu memberikan kontribusi bagi sekolah tersebut berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Selain itu, penerapan model pembelajaran tersebut mampu menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

H₁ : Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fikih Kelas IX di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo.

H₂ : Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fikih Kelas IX di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo.

F. Asumsi Penelitian

Mengacu pada latar belakang pada penelitian ini, maka peneliti mengambil asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penerapan model pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa.
- b. Evaluasi hasil belajar siswa pada pembelajaran Fikih semakin rendah / menurun.
- c. Pada umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu model *ceramah*.
- d. Suasana kelas yang membosankan dan monoton pada saat pembelajaran.
- e. Kecenderungan siswa pasif dikarenakan kurangnya interaksi antara guru dan siswa.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mengkaji mengenai rendahnya prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Fikih dengan penyampaian materi pelajaran menggunakan metode konvensional, yaitu dengan metode *ceramah*, maka dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang Pengaruh

Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fikih kelas IX di MTs Nurul Ikhlas Sepande Candi Sidoarjo.

Sedangkan populasi dalam penelitian adalah sejumlah 117 siswa dan mengambil sampel 60 siswa, penelitian ini terdapat satu variable independen

(variable bebas atau variabel yang mempengaruhi) yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) dan dua variable dependen (variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi) yaitu aktivitas belajar (Y_1) dan hasil belajar siswa (Y_2), maka dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana.

H. Orisinalitas Penelitian

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Penelitian oleh Olan Ascorepta , ditemukan bahwa dalam penelitiannya memiliki tujuan penelitian (1) Menganalisa potensi dan kondisi siswa Sekolah Tunas Mekar Indonesia untuk dikembangkannya model pembelajaran kooperatif TGT berbasis tugas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia. (2) Menganalisis proses pengembangan pembelajaran kooperatif TGT berbasis tugas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia. (3) Menganalisis karakteristik dan mengetahui respon / tanggapan pengguna terhadap produk pengembangan pembelajaran kooperatif TGT berbasis tugas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran kimia.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) atau sering disebut penelitian dan pengembangan, langkah – langkah dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian,

revisi produk, dan produksi masal. Tempat dan waktu penelitian dilakukan di Sekolah SMA Tunas Mekar Indonesia pada bulan Agustus 2020. Populasi dalam penelitian siswa SMA TMI pada kelas XI MIPA dan mengambil sampel 9 (Sembilan) siswa dan 1 (satu) guru kimia. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, kuesioner, observasi dan gabungan ketiganya.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Analisa potensi dan masalah yang telah peneliti lakukan di SMA TMI Bandar Lampung khususnya pada pelajaran kimia sangat mendukung untuk dikembangkannya model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Proses pengembangan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikembangkan dengan model pengembangan Research and Development (R&D) hanya sampai pada 6 (enam) tahap dan rekapitulasi validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 3,46, rekapitulasi validasi ahli media dengan skor rata-rata 3,59, rekapitulasi validasi ahli desain dengan skor rata-rata 3,9 dengan kriteria validasi “Layak”, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa layak untuk digunakan dalam mata pelajaran kimia materi laju reaksi. (3) Pada indikator teori pembelajaran presentasi responden sebesar 87,5% dengan predikat sangat baik, pada latar belakang pengembangan model, sistem sosial model pembelajaran, penggunaan pendekatan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan mencapai nilai 93,75% dengan predikat sangat baik, pada tujuan

pengembangan model pembelajaran mendapat nilai 75% dengan predikat cukup, untuk indikator deskripsi model pembelajaran, sintematik model pembelajaran dan Evaluasi penilaian mendapat nilai 82,25% dengan predikat baik, hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajara kimia materi laju reaksi.

2. Penelitian oleh Anita Nurwidia, yang menyimpulkan bahwa dalam penelitiannya memiliki tujuan penelitian: (1) Mengetahui perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Make a Mach (MAM) terhadap hasil belajar matematika, (2) Mengetahui perbedaan pengaruh siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan siswa yang memiliki aktivitas rendah terhadap hasil belajar matematika, (3) Mengetahui interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Make A Match (MAM) dengan aktivitas belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar matematika.

Metode penelitian menggunakan penelitian eksperimen, penelitian dilakukan di SMA PGRI 1 Gombang Kabupaten Kebumen dengan populasi siswa kelas X Mia dan kelas X Iis berjumlah 51 siswa, teknik sampling menggunakan teknik cluster random sampling sejumlah 46 siswa, pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan angket aktivitas belajar, teknik analisis data menggunakan Analisis varian dua jalan.

Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Make A Match (MAM) terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil analisis data penelitian model pembelajaran Make A Match (MAM) lebih baik dari pada model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), (2) Terdapat perbedaan pengaruh siswa yang memiliki aktivitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil Analisis data penelitian, siswa dengan aktivitas tinggi memiliki hasil belajar matematika lebih baik dibandingkan siswa dengan aktivitas rendah. (3) Tidak terdapat interaksi pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Make A Match (MAM) dengan aktivitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Make A Match (MAM), dengan aktivitas belajar tinggi dan rendah memberi pengaruh yang sama terhadap hasil belajar matematika.

3. Penelitian oleh Ahmad Yasir, menyimpulkan bahwa dalam penelitiannya memiliki tujuan penelitian: (1) Meningkatkan ketrampilan guru dalam pembelajaran Fiqih dengan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), (2) Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Fiqih dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), (3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih dengan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT).

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu,

suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas social, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Setelah dilakukan penerapan pembelajaran metode kooperatif Tipe TGT siswa terlihat lebih aktif dalam mencari informasi atau sumber belajar secara kelompok, dimana sesama anggota kelompok saling membantu teman sekelompoknya yang kurang dapat menyerap pelajaran Fiqih yang diberikan. (2) Selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa banyak diberi kesempatan, untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi guna mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, dalam hal ini siswa menampakkan kesenangannya dan keseriusan mengikuti pelajaran Fiqih. (3) Metode kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Fiqih pada materi zakat dan hikmahnya mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Taman Pendidikan Islam (TPI), pada siklus I prosentasi keaktifan siswa sebesar 70% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95% dengan kategori baik sekali, selain itu prestasi belajar Fiqih siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari nilai rata – rata siswa yaitu pada siklus I sebesar 65,80 dan pada siklus II sebesar 90,14.

4. Penelitian oleh Hifni Aulianur Rohman, menyimpulkan bahwa dalam penelitiannya memiliki tujuan penelitian: (1) Mengetahui perencanaan

pembelajaran fiqih dengan metode demonstrasi di MTs Banat Tajul Ulum Brabo, (2) Mengetahui pelaksanaan pembelajran fiqih dengan metode demonstrasi di MTs Banat Tajul Ulum Brabo. (3) Mengetahui evaluasi pembelajaran di MTs Banat Tajul Ulum Brabo dengan metode demonstrasi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, Pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi, observasi dan wawancara, data yang sudah di analisis dengan cara mereduksi data yang tidak sesuai, memaparkan data dan akhirnya menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perencanaan pembelajaran fiqih di MTs banat Tajul Ulum disusun dengan RPP sudah baik dengan menggunakan indikator, menentukan tema, menentukan media dan instrument penelitian, (2) Pelaksanaan pembelajaran fiqih dengan menggunakan metode demonstan berlangsung dengan baik karena sudah sesuai dengan gambaran pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya menyangkut tentang pelaksanaan antara sebelum dan sesudah di laksanakan pembelajaran. (3) Evaluasi pembelajaran fiqih berjalan dengan baik karena dilaksanakan di setiap akhir pertemuan.

5. Penelitian oleh Mardiah, menyimpulkan bahwa dalam penelitiannya memiliki tujuan dalam penelitian: (1) Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android, (2) Untuk memperoleh informasi tentang

media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Reserch and Development) dengan mengadaptasi empat langkah pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan model 4D (Four-D), Define, Design, Develop dan Disiminate. Produk media pembelajaran ini telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah di uji coba kepada 18 peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik, ini dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai rata – rata dua kelompok atau dua sampel yang berbeda. Nilai posttest kelas eksperimen = 72,22 dan nilai posttest kelas kontrol = 50,79, sedangkan pada hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung = 7,010 > nilai t table = 2,030 pada taraf signifikansi 5% atau alfa 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah kabupaten Polewali Mandar.

Tabel 1.1 Matrik Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Rumusan Masalah	Hasil	Perbedaan
1	Olan Ascorepta pada tahun 2021, dengan judul tesis: Pengembangan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbasis tugas untuk meningkatkan hasil belajar kimia pada siswa SMA Tunas Mekar Indonesia Bandara Lampung	(1) Bagaimana potensi dan kondisi siswa sekolah TMI untuk dikembangkan model pembelajaran TGT berbasis tugas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia, (2) Bagaimana mengembangkan pembelajaran kooperatif TGT berbasis tugas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia. (3) Bagaimanakan karakteristik dari produk pengembangan	Hasil penelitian menunjukkan (1) Analisa potensi dan masalah yang telah peneliti lakukan di SMA TMI Bandar Lampung khususnya pada pelajaran kimia sangat mendukung untuk dikembangkannya model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) Proses pengembangan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikembangkan dengan model pengembangan Research and Development (R&D) dapat disimpulkan bahwa	Dalam penelitian tersebut meneliti tentang pengembangan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis tugas untuk meningkatkan hasil belajar kimia dengan metode R&D, sedangkan penelitian yang sekarang difokuskan pada Pengaruh pembelajaran kooperatif TGT terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan

		<p>pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia?</p> <p>(4) Bagaimana respon/tanggapan pengguna produk pengembangan pembelajaran kooperatif TGT berbasis tugas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia?</p>	<p>pengembangan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa layak untuk digunakan dalam mata pelajaran kimia materi laju reaksi,</p> <p>(3) Pada indikator teori pembelajaran presentasi responden sebesar 87,5% dengan predikat sangat baik, pada latar belakang pengembangan model, sistem sosial model pembelajaran, penggunaan pendekatan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan mencapai nilai 93,75% dengan predikat sangat baik, pada tujuan pengembangan model pembelajaran mendapat nilai 75% dengan predikat</p>	<p>metode penelitian regresi linier sederhana.</p>
--	--	--	---	--

			cukup, untuk indikator deskripsi model pembelajaran, sintematik model pembelajaran dan Evaluasi penilaian mendapat nilai 82,25% dengan predikat baik, hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajara kimia materi laju reaksi.	
2	Anita Nurwidia, dengan judul tesis: Keefektifan model Teams Games Tournament (TGT) dan make a match (MAM) untuk meningkatkan hasil belajar matematika ditinjau dari aktivitas	(1) Bagaimana perencanaan keefektifan model TGT dan Make A Mach untuk meningkatkan hasil belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa SMA PGRI 1 Gombang Kabupaten Kebumen, (2) Bagaimana pelaksanaan	Hasil penelitian dapat disimpulkan : (1) Terdapat perbedaan pengaruh pembelajran TGT dan Make A Match terhadap hasil belajar matematika, Model Make A Match lebih baik dari pada TGT, (2) Terdapat perbedaan pengaruh siswa yang memiliki aktivitas tinggi dan rendah terhadap hasil	Dalam penelitan tersebut meneliti tentanf keefektifan model TGT dan make a match untuk meningkatkan hasil belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa dengan metode

	<p>belajar siswa SMA PGRI 1 Gombong Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2017/2018</p>	<p>keefektifan model TGT dan Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa SMA PGRI 1 Gombong Kabupaten Kebumen, (3) Bagaimana evaluasi keefektifan model TGT dan Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa SMA PGRI 1 Gombong Kabupaten Kebumen.</p>	<p>belajar matematika, siswa dengan aktivitas tinggi memiliki hasil belajar matematika lebih baik dibandingkan siswa dengan aktivitas rendah, (3) tidak terdapat interaksi pengaruh model pembelajaran TGT dan Make A Match dengan aktivitas tinggi dan rendah terhadap aktivitas belajar matematika. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, model TGT dan Make A Match, dengan aktivitas belajar tinggi dan rendah memberi pengaruh yang sama terhadap hasil belajar matematika.</p>	<p>eksperimen, sedangkan penelitian yang sekarang difokuskan pada Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar dengan metode regresi linier sederhana</p>
3	<p>Ahmad Yasir Pohan, dengan judul tesis:</p>	<p>(1) Bagaimana perencanaan pembelajaran</p>	<p>(1) Setelah dilakukan penerapan pembelajaran</p>	<p>Dalam penelitian tersebut</p>

<p>Implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi zakat dan hikmahnya di kelas X Mas Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara</p>	<p>kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Fiqih di MAS Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kab. Padang Lawas Utara? (2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Fiqih di MAS Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kab. Padang Lawas Utara? (3) Bagaimana evaluasi pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Fiqih di MAS Taman Perguruan Islam (TPI) Purba SinombaKab.</p>	<p>metode kooperatif Tipe TGT siswa terlihat lebih aktif dalam mencari informasi atau sumber belajar secara kelompok, dimana sesame anggota kelompok saling membantu teman sekelompoknya yang kurang dapat menyerap pelajaran Fiqih yang diberikan, (2) (2) Selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa banyak diberi kesempatan, untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi guna mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, dalam</p>	<p>meneliti tentang Implementasi pembelajaran TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi zakat dan hikmahnya di kelas X Mas Taman Perguruan Islam (TPI) dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian sekarang difokuskan pada Pengaruh pembelajaran kooperatif TGT terhadap aktivitas belajar dan</p>
--	--	--	--

		Padang Lawas Utara?	<p>hal ini siswa menampakkan kesenangannya dan keseriusan mengikuti pelajaran Fiqih. (3) Metode kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Fiqih pada materi zakat dan hikmahnya mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Mas Taman Pendidikan Islam (TPI), pada siklus I prosentasi keaktifan siswa sebesar 70% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95% dengan kategori baik sekali, selain itu prestasi belajar Fiqih siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari nilai rata – rata siswa yaitu pada siklus I sebesar</p>	<p>hasil belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian regresi linier sederhana.</p>
--	--	---------------------	--	---

			65,80 daa pada siklus II sebesar 90,14	
4	Hifni Aulianur Rohman, dengan judul tesis : Implementasi metode demonstrasi dalam pembelajaran fiqih (Study kasus di MTs Banat Tajul Ulum Brabo)	(1) Bagaimana perencanaan motode demonstiran pada pembelajaran fiqih di MTs Banat Tajul Ulum Brabo?, (2) Bagaimana pelaksanaan metode demonstiran pada pembelajaran fiqih di MTs Banat Tajul Ulum Brabo?, (3) Bagaimana evaluasi metode demonstiran pada pembelajaran fiqih di MTs Banat Tajul Ulum Brabo?,	(1) Perencanaan pembelajaran fiqih di MTs banat Tajul Ulum disusun dengan RPP sudah baik dengan menggunakan indikator, menentukan tema, menentukan media dan instrument penelitian, (2) Pelaksanaan pembelajaran fiqih dengan menggunakan metode demonstiran berlangsung dengan baik karena sudah sesuai dengan gambaran pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya menyangkut tentang pelaksanaan antara sebelum dan sesudah di laksanakan	Dalam penelitian tersebut meneliti tentang implementasi metode demonstrasi dalam pembelajaran fiqih dengan menggunakan penelitian lapangan (field research), sedangkan penelitin yang difokuskan pada Pengaruh pembelajaran kooperatif TGT terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode

			pembelajaran. (3) Evaluasi pembelajaran fiqih berjalan dengan baik karena dilaksanakan di setiap akhir pertemuan.	penelitian regresi linier sederhana.
5	Mardian, dengan judul tesis: Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar	(1) Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar, (2) Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif	Hasil penilainan menunjukkan bahwa, (1) pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik, ini dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai rata – rata dua kelompok atau dua sampel yang berbeda, (2) Nilai posttest kelas eksperimen = 72,22 dan nilai posttest kelas kontrol = 50,79, sedangkan pada hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung = 7,010	Dalam penelitian tersebut meneliti tentang Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik dengan metode R&D, perbedaan penelitian yang akan dilakukan terlihat jelas bahwa penelitian yang akan dilakukan difokuskan

	Qasimiyah Polewali Mandar	> nilai t table =2,030 pada taraf signifikansi 5% atau alfa 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, (3) pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik	pada Pengaruh pembelajaran kooperatif TGT terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar dengan metode regresi linier sederhana
--	------------------------------	---	--

I. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam setiap variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa kelas IX di MTs Nurul Ikhlas terdapat perubahan yang lebih baik dalam aktivitas dan hasil belajarnya pada mata pelajaran Fiqih.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa dalam interaksi belajar (guru dan siswa) dengan penuh kesadaran dalam rangka mencapai hasil belajar siswa yang maksimal.¹⁰

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bentuk dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.¹¹

J. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab Satu uraian Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Hipotesis penelitian, Asumsi penelitian, Ruang lingkup penelitian, Definisi Operasional dan Sistematika penulisan.

Bab Dua perihal Kajian teori secara akademik terkait Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Aktivitas belajar dan Hasil belajar siswa.

Bab Tiga ada beberapa tahap dalam sistematika penulisan, yaitu Pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel,

¹⁰ Dewi Masitoh, Model Pembelajaran PAILKEM Sebagai Upaya Mengembangkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Al I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6 No. 2, Halaman: 92 – 97, Agustus, 2019

¹¹ Fitriani, Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal PeKA Vol 4 No 2 Tahun 2016*

pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, prosedur penelitian dan Analisa data.

Bab Empat akan menjelaskan tentang deskripsi variabel penelitian, pengujian hipotesis.

Bab Lima merupakan pembahasan hasil analisis interaktif yang membandingkan antara paparan data dan temuan penelitian dengan kajian pustaka serta orisinalitas penelitian.

Bab Enam adalah bab terakhir sebagai penutup yang berisi simpulan dan saran.

STAIMA AL-HIKAM