

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Madrasah merupakan institusi pendidikan tempat dimana proses pendidikan berlangsung, proses belajar mengajar terjadi di dalamnya, proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik sebagai komunikasi edukatif berlangsung di lingkungan Madrasah. Madrasah memiliki peranan penting dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mengenali, memahami dan mengaktualisasikan pola hidup yang berlaku di masyarakat.

Pembelajaran merupakan upaya dan usaha sadar yang dilaksanakan oleh orang dewasa atau pendidik dalam membantu peserta didik agar mereka belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dananjaya menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya (Utomo Dananjaya, 2017). Dengan demikian pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dirancang dalam rangka mendorong pendidik untuk dapat merancang atau mendesain pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan mental peserta didik, sehingga praktek pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan peran aktif peserta didik (*active learning*). Dengan melibatkan aktivitas fisik dan mental peserta didik, sehingga mereka mendapat pengalaman belajar melalui pemberdayaan potensi dirinya, menumbuhkan metakognitif peserta didik serta melatih mereka untuk berfikir kritis, kreatif, inovatif dan komunikatif.

Tentunya pembelajaran seperti dijelaskan diatas, akan memberikan sumbangsih terhadap tercapainya tujuan Pendidikan nasional sebagaimana dijelaskan dalam undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 Bab I, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam rangka menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif agar peserta didik dapat

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara <sup>1</sup>.

Lahirnya undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, secara teoretis membawa perubahan paradigma dari pengajaran menjadi pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Dalam prosesnya, pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Konsep pembelajaran merupakan proses peran aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya agar lebih luas dan mendalam dalam memperoleh pengetahuan.

Proses pembelajaran di Madrasah sangat bergantung pada pendidik. Mengingat pendidik merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi<sup>2</sup>. Selain itu pendidik juga memiliki tugas sebagai perencana, pelaksanaan serta pengevaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, jelas bahwa tugas seorang pendidik tidaklah mudah, karena pendidik harus bertanggung jawab dalam membawa peserta didik pada tarap kedewasaan serta kematangan tertentu, sehingga pendidik juga tidak hanya bertugas sebagai orang yang hanya mentransfer pengetahuan saja (*transfer of knowledge*) melainkan juga harus berusaha untuk mentransfer nilai-nilai (*transfer of values*).

Dengan demikian, seorang pendidik harus mampu mendesain dan merencanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien tidak bisa terjadi begitu saja, melainkan harus diusahakan dan direncanakan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif serta dapat menstimulus peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karenanya kreativitas pendidik dalam merencanakan pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

---

<sup>1</sup> UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1

<sup>2</sup> Undang-undang RI no. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1

Sejalan dengan hal tersebut, peran serta pendidik dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran sangat diperlukan. Sukadi menjelaskan bahwa Peran pendidik sebagai pengelola kelas harus mampu menciptakan suasana atau kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien serta mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran di dalam kelas bisa berjalan dengan menarik dan kondusif (Sukadi, 2009). Sehingga terciptanya pembelajaran yang terpusat pada peserta didik atau *Student centered*.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan cita-cita luhur sistem Pendidikan nasional di Indonesia. Konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan pembelajaran aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. *Active learning* yang dipersiapkan oleh pendidik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran . Dengan begitu, pembelajaran akan lebih mengalir dengan melibatkan pikiran dan emosi mereka (Utomo Dananjaya: 2017).

Pembelajaran aktif, salah satunya dapat diupayakan oleh pendidik dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran, tentunya sangat berkaitan sekali dengan prinsip-prinsip metodologis sebagai landasan psikologis dalam memperlancar proses Pendidikan, oleh karenanya pendidik harus senantiasa berikhtiar untuk mengupayakan sebaik mungkin dalam memilih dan menentukan model-model serta metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

Seiring dengan hal tersebut, maka pemilihan metode serta model pembelajaran harus mendorong peserta didik untuk belajar dengan penuh kegembiraan dan kesenangan. Hal tersebut tentunya telah Allah jelaskan dalam firman-Nya yang berbunyi:

وَبَشِّرِ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ

artinya : “ Dan sampaikanlah berita gembira kepada orang-orang yang beriman dan berbuat baik, bahwa bagi mereka disediakan surga yang mengalir di dalamnya sungai-sungai” (Al-Baqarah, 2: 25).

Ayat di atas, menjelaskan kepada pendidik bahwa dalam proses pembelajaran hendaklah untuk memberikan pelayanan pembelajaran kepada peserta didik agar dapat belajar dengan penuh kegembiraan sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Sebagaimana Rasulullah memberikan arahan kepada para sahabatnya dengan sabdanya:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تَنْفَرُوا وَكَانَ يُحِبُّ التَّخْفِيفَ وَالتَّيْسِيرَ عَلَى النَّاسِ (رواه البخاري)

Artinya: *Dari Anas bin Malik R.A. dari Nabi Muhammad SAW beliau bersabda : Permudahkanlah dan jangan kamu persulit, dan bergembiralah dan jangan bercerai berai, dan beliau suka pada yang ringan dan memudahkan manusia (H.R Bukhori)*

Dengan demikian, efektifitas pendidik dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu mendorong peran serta peserta didik untuk ikut terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran yang telah direncanakan dan dirancang oleh Pendidik demi tercapainya tujuan Pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya, salah satu caranya pendidik bisa menggunakan *game* atau permainan sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran

*Game* atau permainan merupakan fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan, pilihan dan kata-kata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran (Utomo Dananjaya, 2017). Sejatinya, permainan sebagai model pembelajaran melibatkan peserta didik dalam proses pengalaman dan sekaligus memberikan tantangan, memberikan inspirasi mendorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam setiap tahapan dan kegiatan bersama peserta didik lainnya dalam melakukan sebuah permainan, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman yang dilaksanakannya.

Pada dasarnya belajar merupakan proses peserta didik dalam melakukan tahapan-tahapan yang saling berkaitan, tahapan tersebut dimulai dari melakukan, mengungkapkan, menganalisis dan menyimpulkan. Melakukan merupakan tahap melaksanakan tugas dalam bentuk permainan kelompok atau individu, simulasi atau tes. Pada tahap ini peserta didik dituntut untuk mengerahkan seluruh potensi

yang dimilikinya baik fisik maupun mental serta emosi, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan dengan peserta lain sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar dari apa yang mereka lakukan.

Pengalaman belajar yang baik, dapat mendorong peserta didik untuk belajar mengutarakan pengalamannya secara runut dan logis sesuai dengan apa yang telah mereka alami. Pengalaman yang diungkap berupa pengalaman mental, emosi dan fisik yang menyangkut dengan diri dan temannya, sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya dalam proses pengenalan diri. Dengan demikian peserta didik dapat merepresentasikan pengalaman pribadinya dengan menganalisis perilaku dan nilai-nilai acuan antara emosi dan rasio serta hubungan antar pribadi peserta didik, tahapan ini dikenal dengan tahapan analisis.

Tahapan terakhir adalah tahap kesimpulan. Sesungguhnya pribadi yang belajar selalu akan sampai pada pengalaman yang lebih besar bila terjadi melalui diskusi, renungan dan refleksi sampai pada menyadari bahwa dirinya memiliki kelemahan dan kekuatan serta memiliki hasrat untuk melakukan perubahan pada dirinya atau citra baru serta integritas dirinya.

Model pembelajaran merupakan pola umum perilaku pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik adalah model pembelajaran dengan *game* (permainan). Model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif pilihan Pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model TGT ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif dengan menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang (Rusman, 2018).

Hardianto dan Irwan menjelaskan bahwa Model pembelajaran berbasis game dapat diterapkan dalam berbagai macam mata pelajaran. Terutama bagi peserta didik tingkat dasar yang masih suka bermain. Pembelajaran berbasis game ini dapat membekali peserta didik untuk belajar berpikir logis, kritis, analitis, sistematis dan kreatif serta yang lebih penting adalah belajar untuk bekerja sama. Lain ceritanya jika pendidik masih menggunakan pendekatan atau paradigma lama, dalam arti komunikasi dalam pembelajaran masih satu arah, maka dimungkinkan dominasi guru yang sangat dominan dan memberikan efek jenuh dan bosan

terhadap peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan berbasis game ini dapat dilaksanakan dengan bernuansa *kontekstual teaching and learning* diantaranya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan model pembelajaran kooperatif serta pemecahan masalah dengan memperhatikan fase-fase yang ada di dalamnya dan karakteristik materi yang akan disampaikan (Hardianto dan Irwan K.). Tentunya arah pengembangan Pembelajaran berbasis game ini dapat dikembangkan oleh pendidik dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, pemilihan strategi yang bervariasi, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media adalah alat yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim menuju penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dan interaksi antara tenaga pendidik dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi dan diciptakan oleh tenaga pendidik (Siti Umayyah, 2013). Banyak sekali media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengupayakan proses pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengalami perkembangan yang cepat, di antara media yang dapat digunakan adalah media grafis atau visual diam. Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, huruf dan angka-angka seperti gambar/foto, bagan poster media cetak dan buku (Wina Sanjaya, 2017). Dalam hal ini media yang digunakan sebagai penunjang dari model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) adalah media gambar berupa kartu Quartet.

Permainan kartu quartet merupakan permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar dengan tema yang telah ditentukan. Pada setiap kartu terdapat judul dan sub judul untuk menjelaskan gambar tersebut. Pada setiap kartu terdapat judul di bagian tengah atas, sedangkan di atas gambar terdapat kata-kata yang merupakan sub tema, yakni dua baris di bagian kanan dan dua baris di bagian kiri. Salah satu dari empat kata tersebut mengacu kepada gambar yang terdapat di

bawah kata tersebut dan biasanya berwarna lain atau digaris bawah dari keempat kata yang terdapat pada bagian atas kartu (Azizah, 2017). Pengembangan model dan pemilihan media yang tepat oleh seorang pendidik diharapkan mampu meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat mereduksi dominasi pendidik dalam pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran yang dimaksud adalah peran aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Belajar memerlukan keterlibatan mental serta kerja peserta didik dalam mengkaji gagasan, memecahkan masalah serta dapat menerapkan apa yang mereka pelajari, belajar juga harus dibarengi dengan gesit, menyenangkan serta penuh dengan semangat (Silberman, 2006). Oleh karenanya pendidik harus senantiasa berupaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif antara pendidik dengan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan bertanya serta mengemukakan gagasan karena sesungguhnya belajar merupakan proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, tidak hanya proses pasif dalam menerima penjelasan dari pendidik tentang materi pembelajaran.

Prinsip komunikasi interaktif, terbuka serta adanya timbal balik tersebut seyogyanya mendorong pendidik untuk membuka diri terhadap materi yang akan disampaikan, sehingga mendorong peserta didik untuk membuka hati dan pikirannya, perasaan, pendengaran, serta penglihatannya untuk senantiasa menyerap pesan-pesan yang terdapat dalam materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam hal ini Allah berfirman dalam surat Al-a'raf ayat 179 yang berbunyi:

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَّا يَفْقَهُونَ بِهَا وَلَهُمْ  
أَعْيُنٌ لَّا يُبْصِرُونَ بِهَا وَلَهُمْ آذَانٌ لَّا يَسْمَعُونَ بِهَا ۗ

*Artinya: dan sesungguhnya kami jadikan untuk isi neraka dari golongan jin dan manusia, mereka mempunyai hati tapi tidak dipergunakan untuk memahami ayat-ayat Allah, dan mereka mempunyai mata tetapi tidak digunakan untuk melihat tanda-tanda kekuasaan Allah, dan mereka mempunyai terllinga, tetapi tidak dipergunakan untuk mendengarkan ayat-ayat Allah (QS Al-A'raf, 7; 179).*

Ayat tersebut di atas, menunjukkan bahwa segala potensi yang dimiliki oleh manusia (pendidik dan peserta didik) seperti hati, akal, mata dan telinga untuk senantiasa digunakan dalam setiap aktivitas belajar sehingga dapat mengambil hikmah atau pelajaran dari materi yang disampaikan. Demikian proses pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik harus dapat mendorong peserta didik untuk memaksimalkan seluruh potensi yang telah Allah berikan kepadanya, sehingga tidak terjadi lagi pembelajaran yang pasif yang hanya terpusat pada pendidik saja.

Pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk memaksimalkan potensi yang diberikan Allah sepertinya masih sangat jarang dan jauh dari harapan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang dalam pembelajaran Fikih, yang dilaksanakan mulai tanggal 13-20 November 2019 menunjukkan bahwa peran pendidik masih dominan dalam melaksanakan pembelajaran, artinya pembelajaran masih bersifat *teacher centered* sehingga pembelajaran bersifat satu arah, pendidik menyampaikan materi di depan kelas sementara peserta didik lebih bersifat pasif dalam mengikuti pembelajaran, mencatat dan mendengarkan tidak terdapat aktivitas lain dalam pembelajaran, sehingga partisipasi peserta didik sangat rendah, meskipun terkadang ada peserta didik yang bertanya, namun intensitasnya hanya 5-6 orang yang terlibat aktif dalam pembelajaran, partisipasi dalam kelompok kurang, sehingga pembelajaran dengan diskusi pun menjadi tidak optimal. Artinya masih terdapat 19 orang peserta didik yang pasif dalam pembelajaran.

Tentunya aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berimbang terhadap hasil belajar yang diperolehnya, tercatat dari 25 orang peserta didik dalam satu kelas, hanya 5-10 orang atau 40% dari peserta didik yang nilainya mencapai target KKM yaitu 70, sementara 15 orang atau 60% lainnya memperoleh nilai yang masih jauh dari harapan yaitu 40-60, artinya masih di bawah KKM. Oleh karenanya, perlu adanya solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pada hasil observasi pada permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan model dan media pembelajaran dengan judul: **“UPAYA MENINGKATKAN**

# **AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN FIKIH MELALUI MODEL TEAM GAME TOURNAMENT DENGAN MEDIA KARTU QUARTET” (Quasi Eksperiment pada Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Padalarang)**

## **B. Rumusan Masalah**

Terkait dengan permasalahan tersebut di atas, penulis mencoba untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini dengan merumuskan tiga rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana penerapan model *team games tournament* dengan media Quartet pada mata pelajaran fikih kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang?
2. Bagaimana Peningkatan aktivitas belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran fikih Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang dengan model *team game tournament* dengan media *quartet*?
3. Bagaimana perbedaan aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran fikih dengan model *team game tournament* dengan media kartu quartet?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang pada mata pelajaran Fikih dengan model *team game tournament* dengan media kartu Quartet?
5. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran fikih kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang dengan model *team games tournament* dengan media *quartet*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Penerapan model *team games tournament* dengan media kartu Quartet pada mata pelajaran fikih kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang.
- b. Peningkatan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang dengan model *team games tournament* dengan media *quartet*.

- c. Perbedaan aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran fikih dengan model *team game tournament* dengan media kartu quartet
- d. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V MI Al-Adzkar dan MI Sabilil Huda pada mata pelajaran fikih dengan model *team game tournament* dengan media kartu Quartet
- e. Perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan eksperimen pada mata pelajaran fikih kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang dengan model *team games tournament* dengan media *quartet*.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran terhadap dunia pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penerapan model dan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran fikih.
- b. Secara Praktis, penelitian ini sebagai bahan masukan bagi pendidik, terutama Mata Pelajaran Fikih untuk terus berkreasi dalam menerapkan atau menggunakan model dan media pembelajaran guna meningkatkan partisipasi peserta didik dan hasil belajar dalam pembelajaran fikih.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Aktivitas utama dalam sebuah proses Pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tentunya suasana belajar dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk aktif mengembangkan potensinya hanya dapat diwujudkan melalui proses interaksi antara peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai pengajar.

Pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen penting dalam proses pembelajaran, dua komponen ini yang akan menentukan tercapainya komponen-komponen lainnya, seperti tujuan yang ingin dicapai, bahan atau pesan, peserta didik yang aktif, guru yang melaksanakan proses pembelajaran serta metode yang

dilaksanakan. Maka dari itu keberlangsungan proses interaksi antara pendidikan dengan peserta didik yang bersifat edukatif akan berjalan dengan baik.

Hanafi menjelaskan bahwa Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dicirikan dengan keterlibatan sejumlah komponen yang saling terkait satu sama lain. Komponen-komponen dalam belajar dan pembelajaran yang dimaksud disebut perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, alat pembelajaran yang mencakup metode, media, dan sumber belajar, serta alat evaluasi, baik berupa tes maupun nontes. Belajar dan pembelajaran, baik sebagai proses maupun sebagai sistem telah mendapat perhatian dari para ahli dengan sudut pandang yang berbeda sesuai dengan bidang keahlian masing-masing sehingga melahirkan konsep dan teori belajar dan pembelajaran yang beragam (Hanafy et al., 2014.).

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar dalam satu lingkungan belajar<sup>3</sup>. Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik<sup>4</sup>. Pada hakikatnya proses belajar bertitik tolak dari suatu konsep bahwa belajar merupakan perubahan perbuatan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman (Malik, 2007).

Peran serta peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai bentuk terjadinya interaksi antara dua komponen utama yaitu pendidik dengan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dijelaskan dalam teori belajarnya Gestal yang menyatakan bahwa belajar merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya, dalam hal ini adalah lingkungan belajar. Dengan demikian keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sangat tergantung pada interaksi antara keduanya melalui aktivitas belajar.

---

<sup>3</sup> UU no 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional

<sup>4</sup> Permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses pasal 19 ayat 1

Aktivitas belajar dalam suatu konteks perencanaan dalam mencapai suatu perubahan tertentu, dimana aktivitas belajar menggunakan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga memperoleh perubahan perilaku tertentu. Oleh karenanya dalam proses pembelajaran, peserta didik memerlukan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Aktivitas belajar memiliki ciri-ciri tertentu, berlangsung secara sadar, bersifat fungsional, aktif, positif, bertujuan dan terarah (Dr. Rusman, 2017).

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Sardiman menjelaskan bahwa optimal atau tidak sebuah pembelajaran tergantung pada aktivitas yang dilaksanakan oleh peserta didik, baik aktivitas mental maupun fisiknya (Sardiman, 2007). Contoh kasus, misalnya anak yang sedang membaca, secara fisik dia sedang membaca buku, tetapi mentalnya tidak tertuju pada buku tersebut, maka dipastikan hasil membacanya tidak akan optimal. Sama halnya dengan belajar, secara fisik dia sedang dan berada di dalam kelas sedang mengikuti pembelajaran, namun mentalnya tidak ikut atau tertuju pada pembelajaran, maka dimungkinkan hasil belajarnya tidak akan optimal.

Aktivitas belajar tidak hanya sebatas mendengarkan dan mencatat seperti lazimnya terjadi pada kelas-kelas di madrasah, tetapi ada banyak aktivitas peserta didik yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran. Paul B. Diedrick, sebagaimana dijelaskan oleh (Sardiman A.M, 2007) bahwa aktivitas peserta didik meliputi

1. Visual aktivitas meliputi: membaca, memperhatikan
2. Oral aktivitas meliputi : bertanya, menyatakan pendapat, memberi saran.
3. Listening aktivitas meliputi: mendengarkan, berdiskusi.
4. Writing aktivitas meliputi: menulis.
5. Mental aktivitas meliputi menanggapi, menganalisis

Peran serta aktif peserta didik dalam pembelajaran dengan bimbingan pendidik tentunya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran fikih. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya aktivitas akademik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik yang aktif dapat membangun pengetahuan dengan berbagai aktivitas yang mendukung seperti berkomunikasi, berpikir, dan bergerak dalam belajar. Menurut pandangan filsafat *progresivisme*

bahwa belajar bukan proses menerima pengetahuan dari pendidik, melainkan pengalaman yang dilaksanakan secara aktif, baik mental berupa berpikir maupun secara fisik berupa kegiatan-kegiatan melakukan langsung (Rusman, 2018).

Sebagai bentuk upaya<sup>5</sup> pendidik dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran fikih, salah satunya dapat dilaksanakan dengan mencoba menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik peran serta aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Model *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif. Pada model ini pendidik memposisikan peserta didik dalam beberapa kelompok kecil terdiri dari 4-5 orang. Pembentukan kelompok yang bersifat heterogen yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model TGT ini dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini merupakan pembelajaran yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim dan dapat digunakan pada pembelajaran fakta, konsep dan keterampilan (Silberman, 2006). Sintak (langkah-langkah) dalam Model TGT terdiri dari (1) Pendidik mengajar seperti biasa. (2) Siswa-siswa belajar dalam kelompok yang heterogen. (3) Masing-masing siswa menuju kemeja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok, memiliki kemampuan yang sama. (4) Setelah pertandingan selesai, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. (5) Pendidik mengumumkan dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara (Slavin, 2008).

Meski demikian pembelajaran dengan menggunakan model game ini, pendidik juga perlu mempersiapkan media yang tepat dalam menerapkan model tersebut. Media yang digunakan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dan hasil belajar kognitif peserta didik berupa Kartu Quartet.

---

<sup>5</sup> Upaya menurut kamus besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai tujuan. upaya juga diartikan sebagai usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan serta mencari jalan keluar (sumber KBBI Online)

Penerapan model TGT dengan media kartu Quartet, diharapkan proses komunikasi dalam pembelajaran tidak berjalan satu arah dari pendidik kepada peserta didik, melainkan proses komunikasi yang interaktif dan terjadi timbal balik antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*), dan peserta didik dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya baik potensi gerakan fisik, panca indra dan kemampuan intelektualnya, maka secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik itu sendiri. Purwanto menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diakibatkan dari proses pembelajaran dengan menguasai sejumlah bahan yang diberikan dalam pembelajaran atas dasar tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Purwanto, 2011).

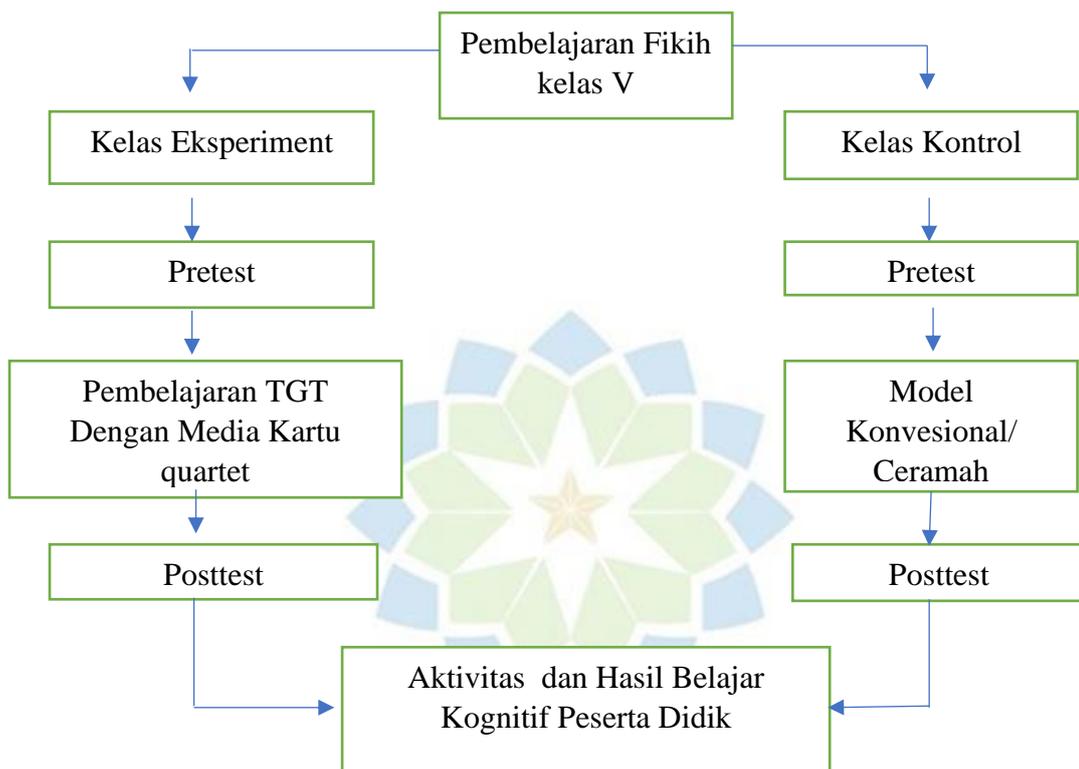
Hasil belajar sebagai akibat dari perbuatan belajar berupa kemampuan-kemampuan yang diamati melalui penampilan pembelajar. Hasil belajar juga merupakan kompetensi yang diharapkan oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar sangat erat kaitannya dengan proses belajar. Artinya proses belajar disebut berhasil jika terdapat perubahan tingkahlaku dari peserta didik yang bersifat positif.

Merujuk pada pendapatnya Benjamin S. Bloom bahwa tujuan pembelajaran harus mengacu pada tiga jenis domain (ranah) yaitu Kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif berkaitan erat dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual (Chatarina, 2011). Secara rinci, bloom membagi enam kategori tingkatan kognitif yang dimulai dari level rendah sampai level yang paling tinggi. Tingkatan-tingkatan tersebut meliputi: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), Aplikasi (*application*), Analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) serta evaluasi (*evaluation*).

Taksonomi kognitif yang dikembangkan oleh Bloom yang dikembangkan sejak tahun 1956, kemudian dilaksanakan revisi atau penataan ulang sehingga yang tadinya bersifat kata benda menjadi bersifat kata kerja dalam sudut pandang Bahasa. Revisi dilaksanakan di pada tahun 2001 ini dikembangkan oleh Anderson dan *Khartwhool* . menyusun ulang hirarki taksonomi ranah kognitif, yang berupa:

*remember* ( Mengingat), *Understand* (memahami), *Apply* (menerapkan), *Analysis* (analisis), *evaluate* (evaluasi) serta *creat* (mencipta) (Krathwohl, 2015).

Secara skematis, alur dari kerangka berpikir dijelaskan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1.1 skema kerangka berpikir

## F. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian, hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Indra, 2019). Penelitian ini berangkat dari asumsi alternatif dan simpulan sementara, bahwa: “Model *Team Game Tournament* dengan media kartu quartet dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran fikih”.

## G. Penelitian yang terdahulu

1. *Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik* oleh Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, Sri Nurhayati yang dipublish oleh *Jurnal Scientia Indonesia* menyatakan bahwa Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media Number Card dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI IPA 3 SMA N 9 Semarang (Zulaikah, 2019).
2. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA*, oleh Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin yang dipublish oleh *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Menyatakan bahwa hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD N Tegalrejo 01 (Kristin, 2017).
3. *Pengembangan Media Permainan Kartu Quartet dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat* oleh Yulia Eka Prasetya dan Siti Khabibah, yang dimuat pada *MATHEdunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* menyatakan bahwa Media permainan kartu quartet memenuhi aspek keefektifan ditunjukkan dengan 96,67% peserta didik mendapat skor  $\geq 2,66$  sehingga masuk dalam kategori tuntas dalam tes hasil belajar dan respon peserta didik termasuk dalam kategori positif dengan persentase rata-rata jumlah respon peserta didik adalah 86,16% (Khabibah, 2016).

Tentunya penelitian yang dilaksanakan memiliki perbedaan dengan tiga penelitian sebelumnya, selain lokus dan mata pelajaran juga memiliki perbedaan sebagai berikut:

1. Fokus penelitian yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik sementara penelitian sebelumnya hanya berfokus pada keaktifan peserta didik. Penggunaan media pada penelitian yang akan digunakan adalah kartu quartet, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan media *number Card*

2. Metode yang digunakan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan Quasi Exsperiment, sementara penelitian sebelumnya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3. Penelitian yang akan dilaksanakan lebih berfokus pada upaya pendidik dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran fikih sementara penelitian sebelumnya lebih focus pada pengembangan media pembelajaran kartu quartet.

