

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Bagi kehidupan manusia pendidikan mempunyai peran yang sangat penting. Banyak dari mereka yang mencari cara untuk menempuh pendidikan tersebut dengan tujuan untuk memberdayakan ilmu pengetahuan. Negara dapat dikatakan maju apabila bisa memposisikan pendidikan sebagai prioritasnya, sebab mereka mengetahui bahwa dengan pendidikan akan merubah kesejahteraan kehidupan bangsa. Pendidikan ini tidak akan lepas dari yang namanya sejarah manusia, mulai dari penciptaan Nabi Adam, Allah sudah memperkenalkan kepadanya nama nama benda, lalu Allah meminta Nabi Adam untuk menyebutkannya kembali. Firman Allah dalam Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ  
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:”Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Ayat di atas menunjukkan bahwa pendidikan lahir bersamaan dengan kedatangan manusia. Selain itu pendidikan sangat mempengaruhi kehidupan manusia di muka bumi. Dalam Al-Qur'an menegaskan bahwa Pendidikan menjadi *center point* bagi kehidupan manusia dan menjadikan keabadian bagi manusia (Yusuf,2018).

Berbagai macam problematika pendidikan yang berada di Indonesia cukup banyak dan menjadi pusat perhatian. Banyak permasalahan yang terjadi mulai dari kurikulum, kualitas, kompetensi bahkan strategi pembelajaran. Padahal pendidikan merupakan sektor strategis dalam pembangunan bangsa dan negara secara keseluruhan. Pendidikan yang baik dapat berimplikasi terhadap Sumber Daya Manusia yang ada. Sumber Daya yang dihasilkan dari Pendidikan akan melahirkan manusia yang berkualitas (Afandi et al., 2013).

Dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan dapat diibaratkan sebagai suatu cahaya yang dapat menerangi ruang gelap di sekitarnya yaitu sebagai kompas yang menuntun manusia untuk menentukan arah tujuan dan makna hidup.

Menurut Ahmad D. Marimba pendidikan dapat diartikan sebagai pembimbing atau pemimpin secara sadar terhadap perkembangan jasmani dan rohani yang terdidik dengan tujuan untuk terbentuknya kepribadian yang utama, artinya dalam pendidikan terdapat peran pendidik. Pendidik ini mempunyai peran yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan begitu saja, sebab pendidik dapat menentukan berhasil tidaknya sebuah proses pembelajaran. Maka dari itu dalam proses pembelajaran dibutuhkan pendidik yang *qualified*, artinya guru harus mampu menguasai materi pelajaran, metode, model pembelajaran dan juga mengerti tentang dasar-dasar pendidikan.

Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil proses tersebut dan melakukan pembimbingan dan pelatihan kepada peserta didik. Pendidik juga bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran di kelas, agar siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangun motivasi peserta didik. Karena berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar bisa berpartisipasi aktif serta mampu membangun kreativitas dan kemandirian dalam peserta didik.

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016) pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dilihat bagaimana materi itu disajikan. Artinya pendekatan ini perlu dilakukan agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik. Maka disaat menentukan pendekatan dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran ini yang nantinya akan menentukan berhasil tidaknya suatu tujuan pembelajaran.

Sehubung pendidik sangat berpengaruh terhadap jalannya pembelajaran maka dibutuhkan pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kelas. Tidak semua model pembelajaran dapat dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Dalam model pembelajaran ini pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, hanya saja kepekaan pendidik yang mampu memilih model pembelajaran.

Model pembelajaran yang biasa digunakan oleh para pendidik yaitu model Kooperatif. Model Kooperatif ini mampu membuat siswa untuk berkomunikasi dengan temannya guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Saputra et al. (2018) model pembelajaran kooperatif biasanya berhubungan dengan metode pembelajaran kelompok, namun ada unsur yang membedakan diantara keduanya. Model kooperatif ini sangat sesuai dijadikan sebagai rancangan pembelajaran di kelas dan dirancang untuk digunakan dalam pelajaran apapun dengan kelompok usia manapun. Model Kooperatif bertujuan untuk menambah intelektual dan mengembangkan keterampilan siswa. Tidak hanya itu Kooperatif juga diharapkan dapat memberikan hasil pembelajaran yang baik dan maksimal bagi peserta didik.

Hasil pembelajaran yang baik akan melahirkan *output* yang berkualitas. Dengan penerapan model kooperatif diharapkan dapat merubah tingkah laku secara permanen. Perubahan ini dapat terlihat dari sikap, dan kemampuan atau prestasi seseorang yang didapatkan dari hasil pengalaman belajar. Hasil yang didapat berupa informasi yang bersifat verbal, intelektual, motorik, sikap dan kognitif. Model pembelajaran yang dipilih harus inovatif, dengan ini proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Salah satu model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament*

(TGT). Keunggulan model TGT yaitu siswa diajarkan untuk bisa bekerja sama dalam team dan melatih keberanian siswa untuk bisa mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MTs Al-Islam Pasir Salam bahwa metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) belum pernah diterapkan di sekolah yang bersangkutan. Metode yang digunakan di sekolah tersebut masih kurang variatif, sehingga menyebabkan rasa jenuh kepada peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari pemahaman siswa yang berimplikasi pada hasil belajarnya. Terlebih sarana dan prasarana kurang mendukung seperti tidak semua kelas di sediakan proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, permasalahan yang terjadi di kelas yaitu banyak siswa yang masih malu ketika bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya, sehingga pembelajaran di kelas tidak aktif. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di butuhkan model pembelajaran yang sesuai, dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* diharapkan siswa dapat termotivasi untuk memahami pembelajaran Fikih. Selain itu, dengan model TGT ini siswa dapat saling berdiskusi untuk bertukar informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih.

Diangkat dari permasalahan diatas, judul penelitian yang akan di teliti yaitu **“PENERAPAN *TEAMS GAME TOURNAMENTS* (TGT) BERBASIS *MEDIA POWER POINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM“** (Penelitian *Quasi Experiment* pada siswa kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang)

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dalam uraian diatas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana proses penerapan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis *media power point* pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam?

2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa setelah menggunakan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *power point* pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam?
3. Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah penggunaan *Teams Game Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *power point* pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam.
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa setelah menggunakan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *power point* pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam.
3. Untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah penggunaan *Teams Game Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari hasil penelitian yaitu untuk mengadakan pengujian terhadap hipotesa tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII jenjang Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat guna sebagai fasilitas untuk mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan dan referensi ilmiah dalam penelitian kedepannya pada kasus yang hampir serupa yang nantinya dapat dikembangkan dan digali lebih meluas dan mendalam.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Kepala Madrasah

Sebagai panduan dalam pembelajaran dikelas melalui implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Fiqih. Dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi ilmiah, dan bahan refleksi serta evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

b. Guru

Hasil penelitian yang telah dilakukan ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran dan memberikan wawasan baru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran Fiqih.

c. Peneliti dan Calon Peneliti

Memberikan kontribusi yang positif dengan pengalaman dan wawasan tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran Fiqih, serta dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam melakukan sesuatu yang lebih baik, efektif dan efisien.

d. Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Fiqih, sehingga dapat memberikan hasil belajar yang baik.

**E. Kerangka Berpikir**

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dalam mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi juga sebagai pedoman bagi perancangan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (Tampubolon, 2014).

Model pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajarnya yaitu bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang yang bekerja secara kolaboratif sehingga memberikan pengaruh kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar (Taniredja et al., 2011). Model kooperatif *learning* mempunyai banyak tipe salah satunya yaitu tipe *Teams*

*Game Tournaments. Teams Game Tournaments* merupakan model pembelajaran secara berkelompok yang didalamnya terdapat interaksi antara siswa untuk saling memotivasi dalam penguasaan materi dan dalam pelaksanaannya terdapat turnamen akademik serta sistem skor dari kemajuan individu maupun kelompok, dimana siswa berlomba sebagai wakil dari kelompoknya (Taniredja et al., 2011).

Menurut E.Slavin (2005) ada empat kegiatan yang terdapat dalam pembelajaran *Teams Game Tournaments* diantaranya :

1. Penyajian Kelas. Dalam penyajian kelas ini guru memfokuskan membahas materi yang sedang dibahas. Dalam penyajian materi, siswa sudah berada di dalam kelompoknya. Tujuannya yaitu agar mereka lebih fokus dengan apa yang disampaikan guru.
2. Kelompok. Kelompok disusun beranggotakan 4-5 orang yang masing masing di dalam kelompok tersebut terdapat perwakilan dari berbagai keragaman seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik.
3. Kompetisi/ Turnamen. Turnamen merupakan susunan dari beberapa game yang akan dipertandingkan. Tournament biasanya dilaksanakan di akhir materi atau pokok bahasan
4. Pengakuan kelompok. Pengakuan kelompok dilakukan dengan cara memberikan *reward* baik berupa barang maupun sertifikat atas usaha dan kerja sama yang dilakukan oleh kelompok selama belajar.

Dalam melakukan aktivitas pembelajaran *Teams Game Tournaments* dibutuhkan langkah langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
  - a. Pembukaan
  - b. Informasi materi
2. Kegiatan inti
  - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran
  - b. Menyampaikan materi
  - c. Membagi kelompok 4-6 orang
  - d. Memulai pembelajaran dengan model TGT

- e. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan memperoleh skor 10 point
- f. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan reward

Menurut Mirdanda (2018) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap – sikap, apresiasi, abilitas dan kepribadian yang diterima oleh murid yang dapat memberikan kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun hasil belajar dalam ranah Kognitif terdiri dari 6 jenjang yaitu

1. Pengetahuan (*Knowledge*)
2. Pemahaman (*Comprehension*)
3. Aplikasi (*apply*)
4. Analisis (*analysis*)
5. Sintesis (*synthesis*)
6. Evaluasi (*evaluation*)

Dijelaskan juga bahwa pada tahun 2011 terdapat perubahan atau *revisi* yang dilakukan Lorin Anderson dan Krathwohl terhadap jenjang kognitif menjadi:

1. Mengingat (*remember*)
2. Memahami (*understand*)
3. Menerapkan (*apply*)
4. Menganalisis (*analyze*)
5. Mengevaluasi (*evaluate*)
6. Mencipta (*create*)

Hasil belajar kognitif ini merupakan salah satu indikator dari pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam menentukan hasil belajar dapat dilihat dari faktor faktor yang mempengaruhinya, diantaranya yaitu faktor Intern dan faktor ekstern. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhibin Syah diantaranya:

- a. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
  - 1) Aspek Fisiologis

Setiap orang memiliki kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ tubuh dan sendi-sendinya. Kondisi jasmani ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah disertai pusing kepala yang berat misalnya dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari tidak dapat diserap oleh otak dengan baik. Untuk mempertahankan *tonus* jasmani agar tetap bugar, siswa dianjurkan untuk mengonsumsi makanan dan minuman yang mempunyai gizi baik. Siswa juga sangat dianjurkan untuk memilih pola istirahat dan dibarengi dengan olahraga ringan secara teratur dan terjadwal. Hal ini sangat penting dilakukan sebab kesalahan dalam memilih pola makan dan minum serta istirahat akan menimbulkan reaksi *tonus* yang negative dan merugikan semangat mental siswa.

## 2) Aspek Psikologis

### a) Intelegensi Siswa

Intelegensi yaitu kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Reber dalam Syah (2020) menyatakan bahwa intelegensi ini dapat dikatakan bukan hanya saja persoalan kualitas otak saja melainkan kualitas dari organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa peran otak mempunyai hubungan yang erat dengan intelegensi manusia, sebab otak mempunyai peran yang lebih penting daripada peran organ-organ tubuh lainnya.

### b) Sikap Siswa

Sikap merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif kepada guru maupun mata pelajaran merupakan langkah yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaiknya, sikap negatif siswa pada guru maupun pada mata

pelajaran apalagi dengan rasa kebencian dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa tersebut.

Untuk mengantisipasi hal negatif tersebut, guru harus memberikan contoh sikap yang positif kepada diri pribadi, para peserta didiknya, maupun mata pelajaran yang dibawakannya. Guru harus senantiasa mencintai profesinya, karena dengan demikian guru tersebut tidak hanya menguasai bahan-bahan yang terdapat dalam bidang studinya, melainkan juga mampu meyakinkan para siswa akan manfaat ilmu tersebut bagi kehidupannya.

c) Bakat Siswa

Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Syah,2020). Setiap orang mempunyai bakat atau berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Maka dari itu bakat ini hampir sama dengan intelegensi. Oleh karena itu seorang anak yang mempunyai intelegensi yang tinggi dapat dikatakan sebagai orang yang sangat cerdas (*superior*) atau cerdas luar biasa (*very superior*) dapat disebut sebagai *talented child*. Dalam perkembangan selanjutnya, bakat dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan.

d) Minat Siswa

Minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber dalam Syah (2020) minat tidak termasuk kedalam istilah populer dalam psikologi, karena minat ini mempunyai ketergantungan yang banyak pada faktor-faktor internal lain seperti, pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhannya.

Minat siswa terhadap pelajaran dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Jika ada seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap Pendidikan

Agama Islam akan memusatkan perhatiannya lebih banyak kepada pelajaran tersebut dibandingkan dengan siswa lainnya. Karena pemusatan yang lebih terhadap pelajaran tersebut membuat siswa lebih giat.

e) Motivasi Siswa

Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorong untuk berbuat sesuatu. Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mendorongnya untuk melakukan tindakan belajar.

Motivasi ekstrinsik adalah suatu keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi tersebut dapat berupa pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib yang ada di sekolah, suri teladan orang tua, guru. Siswa yang kurang mendapatkan motivasi dapat menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan proses pembelajaran materi-materi pelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Dalam perspektif psikologi kognitif, motivasi yang lebih signifikan bagi siswa yaitu motivasi intrinsik karena lebih murni dan bersifat tahan lama serta tidak tergantung pada dorongan yang berasal dari luar atau pengaruh orang lain.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar siswa yang meliputi kondisi lingkungan yakni lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti guru, staff administrasi, penjaga sekolah dan teman – teman kelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Guru-guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik kepada siswanya dan dapat memberikan contoh yang baik dan rajin dalam hal belajar dapat

menjadi daya dorong yang positif kepada para siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya yang termasuk kedalam lingkungan sosial siswa yaitu masyarakat dan tetangga serta teman-teman yang berada disekitar rumahnya. Kondisi masyarakat ini juga sangat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar, kondisi lingkungan masyarakat yang kumuh, serba kekurangan dan anak-anaknya penganggur akan sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Melihat kondisi seperti ini membuat siswa kesulitan untuk menemukan teman belajar, teman berdiskusi dan tukar pendapat.

## 2) Lingkungan Non Sosial

Faktor yang termasuk kedalam lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan tata letaknya, rumah tempat tinggal dan letaknya, sarana dan prasarana, keadaan cuaca dan waktu belajar. Rumah yang sempit dan berantakan serta perkampungan yang terlalu padat dan tidak memiliki fasilitas umum yang menyebabkan siswa kurang bergerak aktif akan mendorong siswa untuk pergi ke tempat tempat yang tidak pantas untuk dikunjungi. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak dapat bergerak aktif dalam kegiatan belajar siswa.

- c. Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi – materi pelajaran. Pendekatan belajar ini sebagai strategi yang dilakukan oleh siswa untuk menunjang keefektifan dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa faktor diatas, bahwa hasil belajar siswa secara teori dapat dipengaruhi salah satunya oleh faktor internal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal yang meliputi motivasi siswa, minat siswa dan intelegensi siswa, sedangkan faktor pendekatan belajar meliputi metode belajar yang digunakan oleh guru. Kedua faktor ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa sebab berperannya guru dalam penggunaan metode akan berdampak kepada minat dan

motivasi siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Jika motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran lebih tinggi, maka akan melahirkan intelegensi yang baik. Menurut Surya dalam Husamah et al. (2018) hasil belajar akan terlihat pada kebiasaan, keterampilan, Pengamatan, Berfikir Asosiatif, berfikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, apresiasi dan perilaku afektif yang ada dalam diri seseorang.

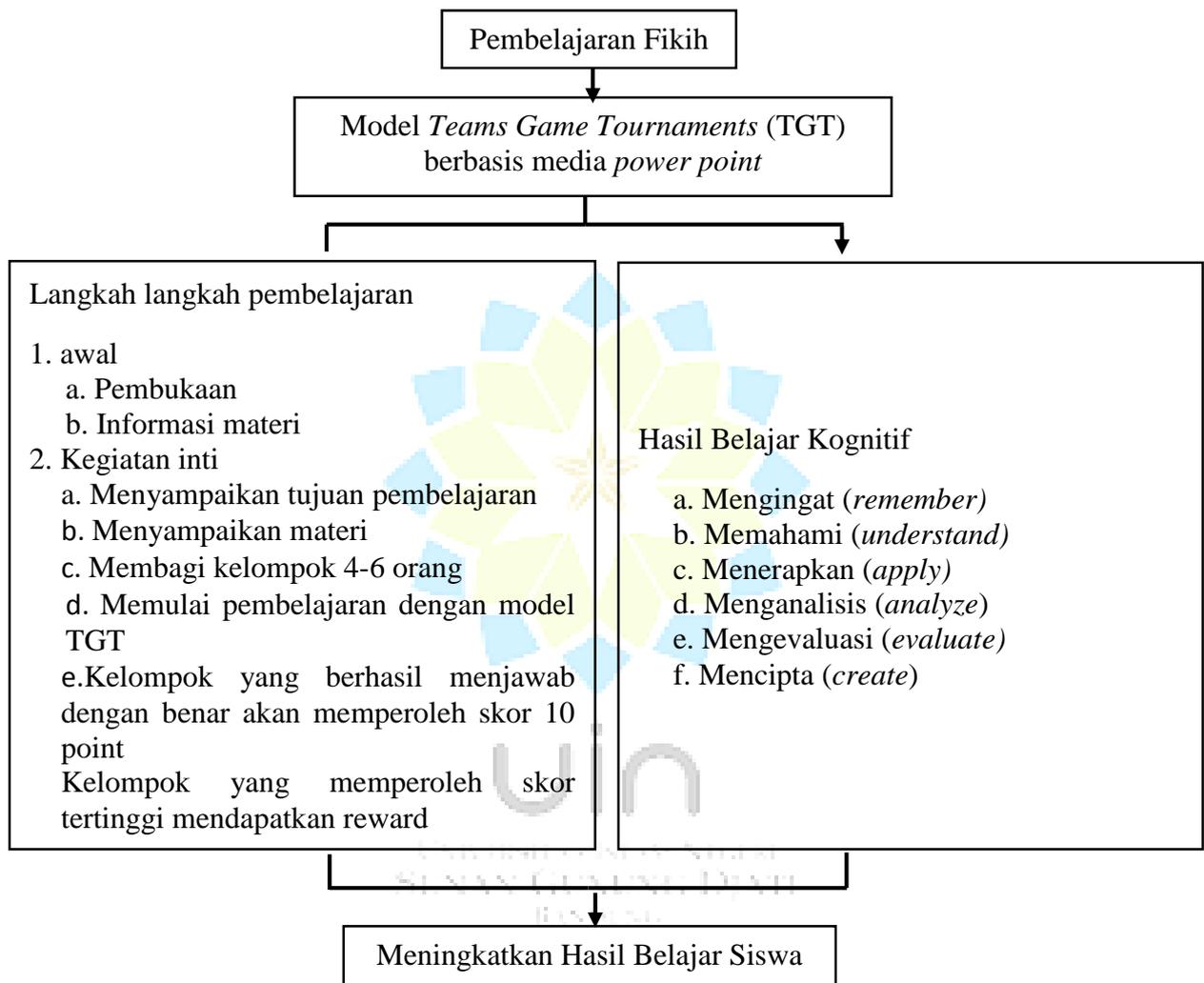
Dalam mewujudkan hasil belajar yang optimal dibutuhkan model pembelajaran yang tepat, salah satu model yang bisa digunakan yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournaments*, karena mempunyai kelebihan diantaranya:

- 1) Siswa dapat memiliki kebebasan untuk mengungkapkan pendapat
- 2) Rasa percaya diri menjadi lebih tinggi.
- 3) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 4) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
- 5) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa (Taniredja et al., 2011).

Pembelajaran tipe TGT dirancang seperti permainan yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Sudimahayasa, 2015). Model TGT lebih berpusat kepada siswa, dimana siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang mempunyai kemampuan heterogen. Dalam kelompok tersebut setiap orang akan mendapatkan tugas yang berbeda dan membutuhkan kerja sama dalam team dalam menguasai materi yang dibebankan pada kelompoknya. Model pembelajaran ini sangat sesuai untuk diterapkan pada kelas yang mempunyai kemampuan heterogen. Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Sudimahayasa (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan adanya proses pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournaments*, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam pembelajaran serta dapat memahami materi yang disampaikan. Dengan penerapan model

pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut secara sistematis kerangka pemikiran tersebut disajikan dalam bentuk skema berikut ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang akan dijadikan jawaban terhadap masalah dalam penelitian (Kurniawan, 2018). Hipotesis juga dapat diartikan sebagai prediksi peneliti terhadap temuan penelitian mengenai hubungan antar variabel yang terdapat dalam topik penelitian yang masih membutuhkan pembuktian kebenarannya secara empiris (Kurniawan, 2018).

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>a</sub> : Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis Media *Power Point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram.

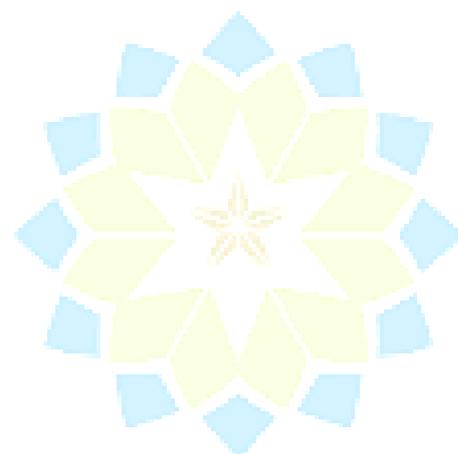
#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. (Kailani, 2018). Penerapan Metode *Team Games Tournament (TGT)* dengan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaruan Islam: penelitian *quasi eksperimen* pada kelas *XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi Bandung*. Diploma thesis. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembaruan Islam setelah menggunakan metode TGT dengan Media Teka-Teki Silang. Hal ini dapat dibuktikan dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan metode *Team Games Tournament (TGT)* dengan jumlah skor rata-rata pretest 38,73 dan rata rata posttest sebesar 77,57. Sedangkan kelas yang mendapatkan perlakuan metode *Team Games Tournament* mendapatkan jumlah skor dengan rata rata pretest 39,65 dan rata-rata posttest sebesar 86,80.
  - a. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kailani dengan penelitian ini adalah terletak pada media tambahan yang digunakan yaitu Teka Teki Silang. Sedangkan pada penelitian ini media yang digunakan berbasis *power point* dan variabel yang di diukur dari penelitian Kailani yaitu pemahaman siswa.
  - b. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Kailani dengan penelitian ini adalah sama sama meneliti dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*.
2. (Nurhasanah, 2018). Penggunaan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Kejayaan Islam. Diploma Thesis. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan

bahwa pada kelas eksperimen hasil belajar lebih terlihat, terjadi ineraksi antara pendidik dan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik lainnya. Dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan yaitu pada ranah pengetahuan nilai  $Z_{hitung} > Z_{\alpha}$  sebesar  $6,65 > 1,96$ , pada ranah sikap  $Z_{hitung} > Z_{\alpha}$  sebesar  $6,67 > 1,96$  dan pada ranah keterampilan  $Z_{hitung} > Z_{\alpha}$  sebesar  $4,52 > 1,96$ . Rata-rata pretest kedua kelas *eksperimen* nilai rata-rata posttest sebesar 81,39 berkategori sangat baik sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 66,69 berkategori cukup. Maka hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol.

- a. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah dengan penelitian ini yaitu tidak adanya media tambahan. Sedangkan pada penelitian ini terdapat media tambahan yaitu media *power point*.
  - b. Persamaan dari penelitian diatas dan penelitian ini yaitu sama sama mencari peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.
3. (Kustiani, 2020). Penerapan Model Cooperative Learning tipe *Teams Game Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa: Penelitian quasi Eksperimen pada pembelajaran tematik kelas V MIN Sutam Kabupaten Bandung. Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Kepada Sesama. Diploma Thesis. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh aktivitas guru dan siswa setelah menggunakan model *Teams Game Tournament* mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir siswa yang menggunakan model *Teams Game Tournament* dengan yang menggunakan model konvensional. Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah uji hipotesis yang menggunakan model *Teams Game Tournament* lebih baik secara signifikan daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

- a. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kustiani dengan penelitian ini yaitu terletak dari variabel yang diukur. Penelitian Kustiani mengukur variabel kemampuan berpikir kreatif siswa sedangkan penelitian ini mengukur variabel hasil belajar siswa.
  - b. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kustiani dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan model *Teams Game Tournament*.
4. (Nur Khasanah, 2014) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Mengembangkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa pada Konsep Ikatan Kimia (Penelitian Kelas pada Siswa Kelas X3 SMAN 1 Sliyeg Indramayu). Diploma thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil yaitu dalam pengembangan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* terlaksana dengan baik dengan persentase mencapai 80%.
- a. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Khasanah dengan penelitian ini terletak pada variabel yang diukur. Penelitian Fitrianni mengukur variabel keterampilan berkomunikasi siswa pada konsep ikatan kimia, sedangkan penelitian ini mengukur variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.
  - b. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Khasanah dengan penelitian ini sama sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mengukur variabel lainnya.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG