

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran fiqih sangatlah penting bagi siswa yaitu sebagai bekal bagi siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya. Dari pemahaman atau pengetahuan pembelajaran fiqih, siswa diharapkan menjadi pribadi yang baik dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tersebut bisa didapatkan melalui lingkup sekolah. Adanya pembelajaran fiqih dalam lingkup sekolah adalah untuk membimbing dan mengarahkan siswa agar siswa mampu mengamalkan ibadah sesuai dengan syariat agama.

Tujuan pembelajaran fiqih adalah untuk memberi bekal kepada siswa berupa pengetahuan dan pemahaman mengenai pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli, agar dapat melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam yang benar.¹ Dilihat dari segi ilmu pengetahuan yang berkembang dalam kalangan ulama Islam, fiqih ialah ilmu pengetahuan yang membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersumber dari al-Quran, Sunnah, dan dalil-dalil syar'i yang lain. Hukum yang diatur dalam fiqih Islam itu sendiri dari hukum wajib, sunah, mubah makruh, dan haram. Disamping ada pula dalam bentuk lain seperti

¹ Nurhayani, *Penerapan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Fikih Ibadah Bagi Siswa Di MTs Ympi Sei Tualang Raso Tanjung Balai*, *Jurnal ANSIRU* Vol. 1 No. 1 Juni 2017, hal. 89, diakses 10 November 2018.

sah, batal, benar, salah, berpahala, berdosa dan sebagainya.² Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fiqih sangatlah penting bagi siswa, karena pembelajaran fiqih memberikan pengetahuan tentang ibadah, dan hukum Islam yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Namun pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada mata pelajaran fiqih. Hal tersebut dapat disebabkan dari berbagai hal seperti siswa jenuh, tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut dan bosan dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran fiqih karena suasana pembelajaran yang kurang menarik, monoton, dan sebagainya. Menurut Nursa'adah, pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengar, menyaksikan penjelasan dari guru dan mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Padahal partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi sejauh mana pemahaman tentang konsep yang dipelajarinya.³ Maka dari itu seorang guru harus memiliki kreatifitas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terutama pada mata pelajaran fiqih. Agar kegiatan pembelajaran fiqih menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran yang menarik bukanlah pembelajaran yang sekedar menyenangkan tanpa tujuan. Ada sesuatu yang ingin dicapai dalam proses

² Zakiyah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 78.

³ Fatwa Patimah Nursa'adah, *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa Pada Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar IPA*, Dalam *Jurnal Formatif*, Vol. 4 No. 2, Tahun 2014, hal. 113 diakses 10 November 2018.

pembelajaran, yaitu pengetahuan atau keterampilan baru. Jadi, pembelajaran yang menarik harus membuat siswa berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, dengan cara yang mudah, cepat, dan menyenangkan.⁴ Didalam pembelajaran, seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif dalam belajar guna mendapatkan pengetahuan (*knowledge*). Siswa akan mudah mengikuti pembelajaran jika suasana dalam pembelajaran itu menyenangkan. Dalam suasana yang menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima berbagai kebutuhan belajar. Selain itu siswa juga akan mampu mengikuti dan menangkap materi pelajaran yang sulit menjadi mudah.⁵ Maka dari itu, perlu adanya model pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tertarik, semangat dan mudah menerima serta memahami materi dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran fiqih.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. *Team games tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan suatu aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.⁶ Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* perlu digunakan pada pembelajaran fiqih untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran fiqih. Karena dalam

⁴ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif Dan Menyenangkan*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2013), hal. 33.

⁵ *Ibid.*, hal. 37.

⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2014), hlm. 203

pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran dengan adanya kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.⁷ Jadi, model pembelajaran *team games tournament* cocok digunakan pada mata pelajaran fikih. Melalui model pembelajaran *team games tournament* siswa akan merasa senang dalam belajar sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi mata pelajaran fikih. Apabila siswa dapat termotivasi (mendapat dorongan) dalam memahami materi pada mata pelajaran fikih maka juga akan mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran fikih.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁸ Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁹ Sedangkan motivasi adalah suatu dorongan aktif yang timbulnya dari diri seseorang.¹⁰ Oleh sebab itu, model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran fikih.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu lembaga pendidikan yaitu MTsN 2 Tulungagung yang berada di daerah kecamatan Kalidawir dan letaknya jauh dari keramaian kota, hal-hal terkait situasi serta kondisi siswa di MTsN 2 Tulungagung pada kelas VII dalam mengikuti mata pelajaran Fiqih, didapatkan bahwa kurangnya perhatian siswa

⁷ *Ibid*, 207

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22.

⁹ *Ibid.*, hal. 37.

¹⁰ Nasarudin Hasibuan, Kurikulum Muatan Lokal Dalam Pengembangan Bakat Siswa, Dalam *Jurnal Ta'allum*, Vol 22 No 2, Nopember 2012, hal. 168.

dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran fikih, siswa lebih asyik pada aktivitasnya, seperti berbincang-bincang dengan teman sebangkunya. Serta suasana kegiatan pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut terlihat ketika pada kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa gaduh, jenuh, bosan, bahkan ada yang tidur saat guru menjelaskan materi pelajaran fikih. Selain itu guru masih menggunakan cara yang lama sehingga pembelajaran menjadi monoton pada pembelajaran fikih.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti ingin mengetahui sejauh mana model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam ruang lingkup mata pelajaran fiqih di MTsN 2 Tulungagung. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi pendidik dalam menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik sehingga siswa belum secara optimal dapat memahami materi yang disampaikan.

2. Peserta didik umumnya kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya motivasi belajar dari dalam diri siswa dan dari orang tua kepada siswa.
4. Kurangnya fasilitas belajar akan menghambat anak dalam mengerjakan tugas.
5. Siswa belum memanfaatkan fasilitas belajarnya dengan baik.
6. Sebagian siswa memiliki hasil belajar di bawah KKM yang artinya memiliki motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah serta mendalam dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti diantaranya:

1. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII pada mata pelajaran fikih di MTsN 2 Tulungagung.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.
3. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung
4. Hasil belajar (ranah kognitif) siswa pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung materi Shalat Jama' dan Qashar
5. Penelitian dilakukan saat pembelajaran di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah yang akan dikaji yaitu:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Fiqh pada siswa kelas VII di MTsN 2 Tulungagung?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqh pada siswa kelas VII di MTsN 2 Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqh pada siswa kelas VII di MTsN 2 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Fiqh pada siswa kelas VII di MTsN 2 Tulungagung?
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqh pada siswa kelas VII di MTsN 2 Tulungagung?

3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqh pada siswa kelas VII di MTsN 2 Tulungagung?

E. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan hipotesis, yakni:

- 1 H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.
 H_0 : Tidak adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.
- 2 H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.
 H_0 : Tidak adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.
- 3 H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTsN 2 Tulungagung
 H_0 : Tidak adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoretis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan seberapa besar pengaruh dari model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengambil kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terutama di lingkungan sekolah yang dipimpin.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian diharapkan sebagai informasi dan masukan dalam pemilihan model pembelajaran yang lebih baik bagi siswa.

c. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wawasan, dan menjadi acuan dalam penelitian lanjutan yang lebih mendalam khususnya yang berkenaan dengan penelitian tentang model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

G. Penegasan Istilah

Istilah-istilah yang dipandang penting untuk dijelaskan dalam penelitian ini dan untuk menghindari kesalahpahaman pembaca adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

- a. Menurut Joyce dalam bukunya Mashudi, dkk. bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lainnya.¹¹ Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan suatu aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.¹² *Team Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan interaktif.
- c. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar

¹¹ Mashudi, dkk, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme: Kajian Teori Dan Praktis*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hlm. 1.

¹² Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, hlm. 203

itu dapat tercapai.¹³ Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa.¹⁴ Motivasi adalah suatu dorongan yang berasal dari dalam maupun dari luar dalam suatu kegiatan belajar.

- d. Hasil belajar adalah kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaan melalui perlakuan atau pengajaran tertentu.¹⁵ Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁶ Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia mendapat pengalaman dari kegiatan belajarnya.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan judul di atas, pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (pada aspek kognitif), merupakan dampak dari menggunakan model pembelajaran. Dengan demikian diharapkan setelah pendidik memahami pentingnya penggunaan model pembelajaran, pendidik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan menggunakan model pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan mudah dalam memahami materi pembelajaran fiqih yang diberikan.

¹³ Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 75

¹⁴ Burhanuddin Dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal.22.

¹⁵ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 137

¹⁶ Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar . . .* hal. 37.

H. Sistematika Pembahasan

Adanya sistematika pada sebuah karya ilmiah merupakan bantuan yang dapat digunakan untuk mempermudah mengetahui urutan sistematis dari isi sistem karya ilmiah tersebut. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian ini merupakan inti dari hasil penelitian terdiri dari enam bab. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

Bab I pendahuluan, pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan. Sedangkan pada bab II Landasan Teori, terdiri dari model pembelajaran *team games tournament* yang didalamnya memuat langkah-langkah pembelajaran *team games tournament*, kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *team games tournament*, motivasi belajar, hasil belajar, materi shalat Jumat, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.

Bab III metode penelitian, pada bab ini terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi

instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data. Sedangkan pada bab IV dari hasil penelitian, terdiri dari deskripsi data, dan pengujian hipotesis. Pada bab V pembahasan, terdiri dari pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, pembahasan rumusan masalah III. Pada bab terakhir yaitu bab VI penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup. Daftar rujukan berupa buku-buku dan jurnal. Sedangkan lampiran-lampiran dalam penelitian ini berupa data-data sekolah yang meliputi profil sekolah, data guru, keadaan sekolah dan sebagainya.