

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.¹ Pembelajaran *cooperative* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan.

Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif ialah sebagai berikut:²

1) Pembelajaran secara tim.

¹Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2013), hlm. 202

² *Ibid*, hlm.207

- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama.
- 4) Keterampilan bekerja sama.

Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas dan penghargaan kooperatif. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong dan atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan yang bersama. Mereka akan berbagi penghargaan tersebut seandainya mereka berhasil sebagai kelompok. Unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:³

- 1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka hidup seonanggunan bersama.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- 3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah berbagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.

³ *Ibid*, hlm. 212

- 5) Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses pembelajarannya.
- 7) Siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.⁴

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan proses pembelajaran yang didalamnya disertai dengan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

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

⁴ *Ibid*, hlm. 212

reinforcement⁵. Dalam *team games tournament* siswa dibentuk dalam suatu kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam masalah akademis maupun kebiasaan dan etnis. *Team games tournament* digunakan sebagai model pembelajaran dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya melawan anggota kelompok lain untuk mencapai hasil tertinggi dalam kompetisi tersebut. Ada lima komponen utama dalam *team games tournament*:⁶

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam kelas, biasanya dilakukan secara langsung atau dengan ceramah ataupun dengan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian tersebut, siswa harus memperhatikan materi yang disampaikan karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor menentukan pencapaian kelompok.

2) Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen berdasarkan prestasi akademik dan etnik. Fungsi kelompok adalah mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal dalam game

⁵ Shoimin, *68 Model Pembelajaran ...*, hlm. 203

⁶ *Ibid*, hlm. 203

3) Game

Terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Biasanya game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.

4) Turnamen (tournament)

Biasanya turnamen dilakukan pada setiap guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) Team recognize

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan hadiah apabila skor sudah mencapai kriteria yang ditentukan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Sofan Amri sebagai berikut:⁷

- 1) Beri informasi secara klasikal.
- 2) Bentuk kelompok beranggotakan 4-5 siswa (kemampuan siswa heterogen).
- 3) Diskusi kelompok untuk penguatan pemahaman materi yang dikaitkan dengan kuis/latihan yang telah diberikan (mempelajari kembali).
- 4) Permainan/turnamen (dalam setiap kelompok diwakili satu orang).

⁷ Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), hlm. 14.

- 5) Beri soal untuk dilombakan.
 - 6) Beri penghargaan pada kelompok yang wakilnya dapat maju terus sampai dengan ketentuan yang telah ditetapkan
- d. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Di dalam sebuah model pembelajaran kooperatif learning selalu ada beberapa kelebihan dan kekurangan, maka dari itu terkadang sebuah kooperatif learning tidak bisa dipakai terlalu sering dalam pembelajaran, dikarenakan biasanya siswa akan merasa bosan dan kurang berminat lagi apabila pembelajaran yang diajarkan terlalu monoton dan tidak berubah-ubah.

- 1) Kelebihan model pembelajaran *team games tournament*:⁸
 - a) Model *team games tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dalam kelompoknya.
 - b) Dengan model pembelajaran *team games tournament*, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - c) Dalam model pembelajaran *team games tournament*, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran
- 2) Kekurangan model pembelajaran *team games tournament*:⁹

⁸ *Ibid*, 68 Model Pembelajaran..., hlm. 207

- a) Membutuhkan waktu yang lama.
- b) Guru dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Pembelajaran *team games tournament* melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran *team games tournament* memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran *team games tournament* secara umum adalah sebagai berikut:¹⁰

- 1) Guru memilih topik pembelajaran dan menyajikannya pada peserta didik.
- 2) Guru mengembangkan daftar pertanyaan, memberi nomor, dan mengguntingnya menjadi potongan kecil. Misalnya jika ada 30 pertanyaan, ada 30 lembar potongan kertas yang masing-masing berisi satu soal. Guru juga mempersiapkan kertas kecil yang diberi nomor sebanyak jumlah soal.

⁹ *Ibid*, hlm. 208

¹⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), hlm. 135

- 3) Guru mengelompokkan peserta didik secara heterogen bergantung pada kemampuannya dalam beberapa kelompok. Jadi dalam satu kelompok ada peserta didik yang pintar, ada yang kemampuannya menengah, dan ada yang kurang pintar. Peserta didik diminta mengambil nomor dari sebuah kotak dan harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil. Peserta didik dalam satu kelompok saling berbagi pengetahuan dengan mendiskusikan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan.
- 4) Guru menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok pertandingan, di mana anggota kelompok yang baru tersebut memiliki kompetensi yang sama (homogen). Masing-masing kelompok menghadapi “Meja Pertandingan”. Turnamen dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan (sama atau mirip dengan pertanyaan yang telah didiskusikan. Peserta didik memperoleh nilai dalam turnamen ini dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal.
- 5) Peserta didik kembali ke meja kelompoknya (kelompok awal) dan melaporkan perolehan nilainya. Guru membandingkan akumulasi nilai kelompok dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang
- 6) Peserta didik mengikuti ujian

Seperti itulah prosedur pelaksanaan pembelajaran *team games tournament* yang mana diharapkan bisa membuat siswa bersenang-senang namun tetap mengetahui dan faham terhadap materi yang

diberikan oleh guru. Karena dengan pembelajaran yang menyenangkan biasanya peserta didik akan tetap mengingat pengalaman mereka sehingga mereka tetap mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru.

Perbedaan pembelajaran *team games tournament* dengan pembelajaran lainya adalah dimana disini peserta didik akan berkelompok dan saling mengalahkan kelompok lain dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru, pemenang disini akan mendapat penghargaan dimana peserta akan merasa senang karena hasil kerja mereka dihargai dengan pemberian hadiah atau penghargaan oleh guru.

Dengan adanya pembelajaran *team games tournament* diharapkan peserta didik tidak merasa jenuh dengan pembelajaran monoton yang biasanya dipakai oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu *team games tournament* juga merupakan solusi bagi guru agar lebih bervariasi dalam memberi materi terhadap peserta didiknya agar peserta didik tetap fokus dan tidak jenuh dengan pembelajaran yang akan disampaikan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Seseorang akan berhasil dalam belajar, jika dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam

kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi.¹¹ Motivasi adalah suatu dorongan yang timbulnya dari dalam diri seseorang.¹² Menurut WS. Winkel dalam bukunya Indayanti, bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dan yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai.¹³

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk mengelakkan perasaan tidak suka itu. Sehingga motivasi itu bisa didapatkan melalui rangsangan dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang.¹⁴ Menurut Atkinson dalam bukunya Prawira, bahwa motivasi dijelaskan sebagai suatu kecenderungan seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. Motivasi merupakan suatu usaha yang memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan.¹⁵

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat

¹¹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi...*, hlm. 40.

¹² Hasibuan, *Kurikulum Muatan . . .* hlm. 168.

¹³ Retno Indayanti, *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung: Centre For Studying And Milieu Development (CESMID), 2008), hlm. 62.

¹⁴ Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi...*, hlm. 75.

¹⁵ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 319.

menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar siswa, sehingga tujuan yang dikehendaki dalam proses belajar dapat tercapai.¹⁶ Motivasi berkaitan erat dengan kebutuhan. Semakin besar kebutuhan seseorang akan sesuatu yang hendak dicapai, maka akan semakin kuat pula motivasi untuk mencapainya. Kebutuhan yang kuat terhadap sesuatu akan menimbulkan keinginan/dorongan yang kuat terhadap seseorang untuk mencapai sesuatu yang hendak dicapai dengan sekuat tenaga.¹⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu rangkaian usaha yang dilakukan secara sadar untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu agar tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi ditentukan oleh tingkat kemauan dan keinginan seseorang. Semakin tinggi keinginan seseorang maka motivasi yang dimiliki akan bertambah besar dan sebaliknya, jika tingkat keinginan seseorang semakin rendah maka motivasi yang dimiliki juga akan semakin kecil pula.

Sehubungan dengan kebutuhan hidup manusia yang mendasari timbulnya motivasi, Maslow mengungkapkan dalam bukunya *Djali*, bahwa kebutuhan dasar hidup manusia terbagi atas lima tingkatan, yaitu kebutuhan fisiologis (seperti keperluan untuk makan, minum, berpakaian dan tempat tinggal), kebutuhan keamanan (seperti memperoleh keamanan, jaminan atau perlindungan dari

¹⁶ *Ibid.* hlm.319

¹⁷ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 13.

ancaman yang membahayakan bagi kelangsungan hidupnya), kebutuhan sosial (seperti bergaul, berkelompok, berinteraksi, bermasyarakat), kebutuhan akan harga diri (seperti memperoleh kehormatan, pujian, penghargaan dan pengakuan) dan kebutuhan akan aktualisasi diri (seperti memperoleh kebanggaan, kekaguman dan kemasyhuran sebagai pribadi yang mampu dan berhasil mewujudkan potensi bakatnya dengan hasil prestasi yang luar biasa).¹⁸

Hamzah B. Uno menyatakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut, motivasi intrinsik meliputi: a) Adanya hasrat dan keinginan untuk mencapai prestasi, b) Adanya dorongan ingin tahu dalam belajar, c) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu untuk cita-cita masa depan. Sedangkan motivasi ekstrinsik meliputi: a) Adanya

¹⁸ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2011), hlm. 101-102.

pujian (penghargaan) dalam belajar, b) Adanya kegiatan menarik dalam belajar, c) Adanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif.¹⁹

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Masing-masing dorongan, baik dari dalam maupun dari luar memiliki ciri tersendiri. Motivasi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas. Jika motivasi siswa terhadap pembelajaran tinggi maka hasil belajarnya juga baik, dan sebaliknya. Jika motivasi siswa terhadap pembelajaran rendah maka hasil belajar akan tidak sesuai dengan yang diinginkan.

b. Jenis-jenis motivasi

Menurut Djamarah, macam-macam motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Berikut adalah penjelasannya²⁰:

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Apabila tujuannya berhubungan dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan siswa untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran itu maka disebut

¹⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 23.

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 149-151.

dengan motivasi intrinsik. Siswa termotivasi dalam belajar bukan karena ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah dan sebagainya. Tetapi karena semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran tersebut.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik apabila siswa menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Siswa belajar bukan karena hendak mencapai tujuan dalam belajar tetapi karena sesuatu yang terletak diluar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya.

c. Fungsi motivasi belajar

Menurut Nasution, motivasi memiliki tiga fungsi, sebagai berikut²¹:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Jadi motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu,

²¹ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 76-77.

dengan menyampingkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu. Seorang yang betul-betul bertekad menang dalam pertandingan, tak akan menghabiskan waktunya bermain kartu, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Dalam sehari-hari motivasi dinyatakan dengan hasrat, keinginan, maksud, tekad, kemauan-kemauan, dorongan, kebutuhan, kehendak, cita-cita, keharusan, kesediaan, dan sebagainya.²² Dengan demikian, motivasi memiliki fungsi yang penting. Karena motivasi dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan guna untuk mencapai suatu tujuan yang hendak dicapai. Kemudian dalam mencapai tujuan tersebut, seseorang menyeleksi perbuatan mana yang harus dikerjakan dan perbuatan mana yang harus dihindari.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.²³ Menurut Winkel dalam bukunya Purwanto, bahwa hasil belajar merupakan akibat dari suatu perubahan yang dialami oleh manusia perihal tingkah lakunya.²⁴ Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena untuk mengetahui hasil belajar dapat diukur dari ketercapaian tujuan

²² *Ibid.*, hal. 77.

²³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 23.

²⁴ *Ibid.*, hal. 45.

pendidikan dengan melalui proses belajar mengajar.²⁵ Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat kegiatan belajar. Perubahan tersebut diperoleh tidak hanya melalui usaha, tetapi juga memerlukan waktu dan diperoleh dari pengalaman.

b. Indikator-indikator hasil belajar

Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan melalui kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek.²⁶ Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang mencakup tiga ranah, yakni²⁷:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:
 - a) Pengetahuan, yaitu kemampuan yang paling rendah dalam ranah kognitif. Namun tipe ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Dalam tipe ini, siswa hanya sekedar tahu saja. Misalnya shalat, siswa dapat mengartikan definisi shalat.

²⁵ *Ibid.*, hal. 47.

²⁶ Wahidmurni, Alfin Mustikawan, Dan Ali Ridho, *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi Dan Praktik)*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), hlm.18.

²⁷ Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar...*, hlm. 23-31.

- b) Pemahaman, yaitu tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Pada tahap ini siswa tidak hanya mampu mengartikan tetapi juga mengetahui lebih dalam lagi. Selain itu siswa juga mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri terhadap sesuatu yang dibaca atau didengar.
- c) Penerapan, yaitu kemampuan atau keterampilan menggunakan abstraksi, kaidah dan ketentuan dalam situasi-situasi khusus dan konkret yang dihadapinya sehari-hari. Artinya siswa mampu menerapkan materi yang telah diketahui dan dipelajari
- d) Analisis, yaitu usaha memilih integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunanya. Pada tahap ini, siswa mampu menganalisa bagian-bagian dasar suatu materi dan mampu mampu menggabungkan konsep satu dengan konsep lainnya. Misalnya, shalat sunah subuh, itu artinya Shalat Sunah Qabliyah.
- e) Sintesis, yaitu kemampuan menyusun kembali bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Tahap ini merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Pada tahap ini siswa mampu menggabungkan bagian-bagian konsep yang terpisah menjadi suatu kesatuan atau dapat dikatakan dari contoh

dapat ditarik menjadi suatu konsep. Misalnya, Shalat Qabliyah dan Ba'diyah merupakan Shalat Sunah Rawatib.

- f) Evaluasi, yaitu kemampuan untuk memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, metode, materi dan lain-lain. Tahap ini merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam ranah kognitif.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat mengalami perubahan apabila telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks, yaitu:
- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control, dan situasi gejala atau rangsangan dari luar. Pada tahap ini, siswa meneri nilai-nilai yang diajarkan oleh guru.
 - b) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Tahap ini lebih tinggi dari pada *receiving/attending*, yakni siswa memberi tanggapan terhadap nilai yang diberikan oleh guru.

- c) *Valuing* atau penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Siswa tidak hanya menerima nilai yang diajarkan tetapi juga dapat menilai dan memilih antara yang baik dan buruk.
 - d) Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Pada tahap ini siswa dapat menunjukkan tanggung jawabnya terhadap nilai yang menjadi prioritasnya.
 - e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Maksudnya, nilai yang telah dimiliki siswa, sudah melekat/tertanam dalam dirinya secara konsisten.
- 3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu:
- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari).
 - b) Keterampilan pada gerak-gerak dasar.
 - c) Kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan audif, motoris dan lain-lain.
 - d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.

- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut merupakan obyek penilaian dari hasil belajar. Di antara ketiga ranah tersebut, yang paling banyak digunakan/dinilai oleh para guru di sekolah adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai isi dari pelajaran yang dipelajari. Hasil belajar akan dituangkan kedalam skor/angka. Jika skor/angka semakin tinggi maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar, dan sebaliknya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni²⁸:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri meliputi dua aspek, yakni:

- a) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi jasmani sangat

²⁸ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), hlm.145-155.

mempengaruhi proses belajar siswa. Apabila kondisi jasmani siswa rendah maka dapat menurunkan kualitas ranah kognitifnya, sehingga materi yang dipelajarinya kurang maksimal

b) Aspek psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang dipandang lebih mendasar adalah tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2) Faktor eksternal. Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni:

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial siswa terdiri dari tiga lingkungan yaitu pertama, lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar.

Kedua, lingkungan sosial masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut. Kondisi masyarakat di lingkungan juga berpengaruh pada aktivitas belajar siswa. lingkungan yang serba

kekurangan dan anak-anak pengangguran akan mempengaruhi aktivitas belajar. Ketiga, lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat dan perilaku orang tua, ketegangan yang ada dalam keluarga, semua dapat memberi dampak terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

b) Lingkungan non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Jika gedung sekolah atau fasilitas didalamnya tidak memadai maka hal tersebut dapat mempengaruhi kegiatan siswa dalam proses belajar.

3) Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu. Maksudnya dari strategi tersebut adalah langkah-langkah dalam proses kegiatan belajar mengajar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan belajar.

Tidak hanya faktor internal dan eksternal siswa saja tetapi juga faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi proses belajar. Faktor-faktor diatas merupakan faktor yang dapat mempengaruhi

proses belajar. Karena faktor tersebut muncul siswa yang berprestasi tinggi dan beprestasi rendah.

4. Fiqih

Fiqih menurut bahasa berasal dari kata *faqih*, *yafqahu*, *fiqhan* yang berarti mengerti atau memahami.²⁹ Secara istilah Fiqih adalah ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum dalam Islam yang mengatur perbuatan mukallaf yang diambil dari dalil-dalil secara detail.³⁰ Fiqih merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum syariat yang berkaitan dengan perkataan dan perbuatan mukallaf yang bersumber dari dali-dalil terperinci berupa nash al-Quran dan dan al-Sunnah.

Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu bagian mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan, dan pembiasaan.³¹ Dalam penelitian ini, materi Fiqih yang diambil adalah shalat Jama' dan Qashar.

a. Shalat Jama' dan Qashar

1) Shalat *jama'*

²⁹Ahmad Wardi Muslich, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Amzah, 2015), hlm. 1.

³⁰Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2003), hlm. 1.

³¹ Sanusi, *Konsep Pembelajaran Fiqh Dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi*, Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama*, Vol. 10, No. 2 Agustuts 2015, hlm. 371, diakses 18 November 2018.

Shalat *jama'* adalah mengumpulkan shalat Dzuhur dan shalat Ashar atau shalat Maghrib dan shalat Isya' di waktu shalat yang pertama yang disebut *jama' taqdim* atau di waktu shalat kedua yang disebut *jama' ta'khir*.³² Shalat jamak adalah melaksanakan dua shalat dalam satu waktu. Shalat yang boleh dijamak hanya shalat dzuhur dengan 'ashar, lalu maghrib dengan 'isya'. Sedangkan shalat yang tidak boleh dijamak adalah subuh.

Pada prinsipnya dalam situasi dan kondisi yang normal, shalat wajib harus dikerjakan sesuai dengan waktunya yang sudah ditentukan. Akan tetapi apabila dalam keadaan bepergian (*musafir*) yang jauhnya antara kurang lebih 81 Km, atau dalam keadaan *masyaqqat*, boleh dilakukan dengan cara *jama'*.³³ Hukum melaksanakan *jama'* adalah boleh. Sebagaimana seseorang yang melakukan *jama'* bila shalat sendirian dan tidak *jama'* bila shalat berjamaah. Namun lebih utama tidak melakukan *jama'*.³⁴ Shalat *jama'* ialah mengumpulkan dua shalat fardhu dan mengerjakan dalam satu waktu. Misalnya shalat dhuhur dan ashhar dikerjakan diwaktu dhuhur atau waktu ashhar. *Jama'* terbagi menjadi dua yaitu:³⁵

a) *Jama' Taqdim*

Ialah penggabungan shalat yang dilaksanakan pada waktu shalat yang pertama, misalnya shalat Dzuhur dengan

³² Tim kajian Ahla Shuffah, *Kamus Fiqh*, (Kediri: Lirboyo Press, 2014), hlm. 166.

³³ Rustam Dyah, *Fikih Ibadah Kontemporer*, (Semarang: Karya Abadi, 2015), hlm. 46.

³⁴ Tim kajian Ahla Shuffah, *Kamus Fiqh*..., hlm. 166.

³⁵ Tim kajian Ahla Shuffah, *Kamus Fiqh*..., hlm. 167.

shalat Ashar dikerjakan pada saat waktu shalat Dzuhur. Syarat-syarat *jama' Taqdim* yaitu (1) Jarak perjalanan minimal 2 marhalah, (2) Dalam perjalanan yang diperbolehkan (bukan perjalanan haram), (3) Urut (memulai dengan shalat yang pertama), yakni memulai shalat Dzuhur atau shalat Maghrib terlebih dahulu kemudian diikuti shalat Ashar atau shalat Isya', (4) Niat *jama'* sebelum selesai salam shalat yang pertama, (5) Waktu shalat yang pertama masih cukup untuk melaksanakan dua shalat yang di- *jama'*, (6) Melakukan shalat yang pertama dan shalat yang kedua secara berkesinambungan menurut pandangan umum atau tidak melebihi kadar shalat dua rakaat dengan cepat, (7) Ada dugaan sahnya shalat yang pertama, (8) Masih dalam perjalanan (uzur) hingga *takbiratul ihram* shalat yang kedua sempurna, (9) meyakini telah diperbolehkan *jama'*, sekiranya telah terpenuhi seluruh syarat-syaratnya.

b) *Jama' Ta'khir*

Shalat jamak yang dilaksanakan pada waktu shalat yang terakhir, misalnya shalat Dzuhur dengan shalat Ashar dilaksanakan pada saat waktu shalat Ashar. Syarat-syaratnya, yaitu niat *jama' ta'khir* di waktu shalat yang pertama sekiranya masih tersisa kadar waktu untuk melakukan satu rakaat shalat, masih dalam perjalanan (uzur) hingga shalat yang kedua selesai.

2) Shalat Qashar

Shalat Qashar adalah melaksanakan shalat Dzuhur, Ashar atau Isya' dengan dua rakaat oleh seorang musafir.³⁶ Para Imam telah sepakat bahwa musafir boleh meng-qashar shalat yang empat rakaat menjadi dua rakaat. Namun, mereka berbeda pendapat tentang apakah qashar shalat itu merupakan rukhsah (keringanan) atau 'azimah (ketetapan mutlak).³⁷ Shalat qashar ialah meringkas jumlah rakaat shalat, maksudnya rakaat shalat yang empat, diringkas menjadi 2 rakaat. Sedangkan yang dua rakaat dan yang tiga rakaat tidak boleh diringkas.

b. Syarat-syarat Shalat Jama' Qashar yaitu :³⁸

- 1) Perjalanan Jauh bukan untuk Kemaksiatan
- 2) Jarak perjalanan mencapai 16 farsakh
- 3) Shalat yang diqashar adalah empat rakaat
- 4) Berniat meng-qashar shalat ketika takbiratul ihram
- 5) Tidak bermakmum pada orang yang mukmin (penduduk setempat)

Sedangkan hal-hal yang menghalangi qashar adalah (1) berniat untuk tinggal di suatu tempat selama 4 hari, tanpa termasuk 2 hari datang dan pergi. (2) ketika telah kembali ke tempat asalnya. (3) niat kembali, sebelum menempuh jarak perjalanan yang diperbolehkan

³⁶ Tim kajian Ahla Shuffah, *Kamus Fiqh...*, hlm. 164.

³⁷ Syaikh al-Alamah Muhammad bin 'Abdurrahman da-Dimasyiqi, *Fikih Empat Madzhab*, (Bandung: Hasyimi, 2015) hlm. 85.

³⁸ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Sunnah*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm 119-120

untuk qashar, dan ini telah diketahui di awal pembahasan syarat-syarat qashar.³⁹

c. Tata Cara Shalat Jamak dan Qashar

1) Shalat Jamak

Shalat jamak dibagi menjadi dua, yakni jamak taqdim (dilakukan di awal waktu) dan jamak ta'khir (dikerjakan di waktu shalat yang akhir).

a) Jamak Taqdim

Seseorang yang masih berada di rumahnya ketika ia hendak mengadakan perjalanan, lebih utama baginya untuk mengerjakan jamak taqdim. Adapun untuk jamak taqdim terdapat beberapa syarat: (1) Musafir tidak boleh makmum kepada orang yang mukim. (2) Dikerjakan dengan tertib, yakni dengan shalat yang pertama misalnya dhuhur dahulu, kemudian ashar dan maghrib dahulu kemudian isya'. (3) Dalam menggabungkan dua shalat dianjurkan cukup dengan satu adzan dan dua kali iqomat untuk tiap-tiap sholatnya. Niat jamak dilakukan pada shalat pertama. (4) Berurutan antara keduanya; yakni tidak boleh disela dengan shalat sunah atau perbuatan yang lain. (5) Masih dalam bepergian hingga selesai shalat yang kedua.⁴⁰ Jadi menurut keterangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata cara melaksanakan shalat jamak

³⁹ Ahmad Yaman, *Panduan Lengkap Shalat menurut Empat Madzhab*, (Jakarta: Pustaka al-Kautsar, 2007), hlm. 381.

⁴⁰ Abu malik kamal bin As-Sayyid Salim, *Shahih Fikih Sunnah* (Jakarta: Pustaka Azam, 2006), hlm. 777

taqdim adalah adzan lalu iqamah, Niat shalat jamak taqdim (misal: magrib dengan isya'), lalu shalat magrib tiga rakaat hingga salam, kemudian iqamah, berniat shalat isya' jamak taqdim, lalu shalat isya' 4 rakaat hingga salam.

b) Jama' Ta'khir

Jika seseorang itu dalam perjalanan, yang lebih utama baginya ialah mengerjakan jamak ta'khir. Beberapa syarat yang berkaitan dengan jamak ta'khir yaitu: (1) Menyengaja shalat jamak pada waktu yang kedua, misalnya niat menjamak shalat magrib dengan shalat isya' pada waktu isya'. (2) Tertib, artinya mendahulukan shalat yang patut didahulukan dan mengakhirkan shalat yang patut diakhirkan. Maksudnya, dikerjakan lebih dahulu shalat yang pertama, kemudian shalat yang kedua (shalat yang dijamak), (3) Berturut-turut, artinya setelah selesai mengerjakan shalat yang pertama, hendaklah segera mengerjakan shalat yang kedua tanpa menyelinginya dengan suatu perbuatan atau perkataan lain. Seperti tasbih, shalat sunah, dan lain-lainnya.⁴¹

Dapat diambil kesimpulan dari keterangan di atas bahwa dalam praktiknya, shalat jamak ta'khir sama dengan shalat jamak taqdim, hanya saja dikerjakan di waktu shalat yang kedua.

Berikut adalah contoh cara mengerjakan jamak taqdim shalat maghrib dengan isyak dan diqasar (dilakukan di waktu

⁴¹ *Ibid*, hlm. 779

magrib): Diawali dengan adzan lalu iqamah, berniat shalat magrib qasar jamak taqdim, lalu shalat magrib tiga rakaat hingga salam, iqamah, berniat shalat isya' qasar jamak taqdim, kemudian shalat isya' dua rakaat hingga salam.

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang mengupas tentang model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, antara lain:

1. Alfin Bayu Kurniawan (2017) dari skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Muhammadiyah 1 Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap kemampuan mengaplikasikan dan menganalisis siswa kelas V MI Muhammadiyah 1 Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.⁴²
2. Indra Mugas (2014) dari skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Dengan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Dengan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Kualitas

⁴² Alfin Bayu Kurniawan, *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Muhammadiyah 1 Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas*, (Purwokerto: Skripsi,2017).

Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang.⁴³

3. Agutsh Nur Amien (2017) dari skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta.⁴⁴
4. Alfi Maulidia Astari (2018) dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang, Kab. Gowa.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang, Kab. Gowa.⁴⁵
5. Rabiatul Khairiah (2018) dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Model

⁴³ Indra Mugas, *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang*, (Yogyakarta: Skripsi, 2014).

⁴⁴ Agutsh Nur Amien, *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi, 2017).

⁴⁵ Alfi Maulidia Astari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang, Kab. Gowa*, (Makasar: Skripsi, 2018)

Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun.⁴⁶

Tabel. 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Alfin Bayu Kurniawan (2017) IAIN Purwokerto	Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Muhammadiyah 1 Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas	Terdapat pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Muhammadiyah 1 Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas	a. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> b. Menggunakan quasi eksperimen	a. Pendekatan Penelitian b. Tempat penelitian c. Jenjang sekolah
2	Indra Mugas (2014) Universitas Negeri Semarang	Penerapan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) Dengan Media <i>Powerpoint</i> Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah	Terdapat pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) Dengan Media <i>Powerpoint</i> Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam	a. Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) b. Menggunakan quasi eksperimen	a. Variabel terikat b. Tempat penelitian c. Jenjang sekolah dan mata pelajaran

⁴⁶ Rabiatul Khairiah, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun*, (Medan: Sakripsi,2018)

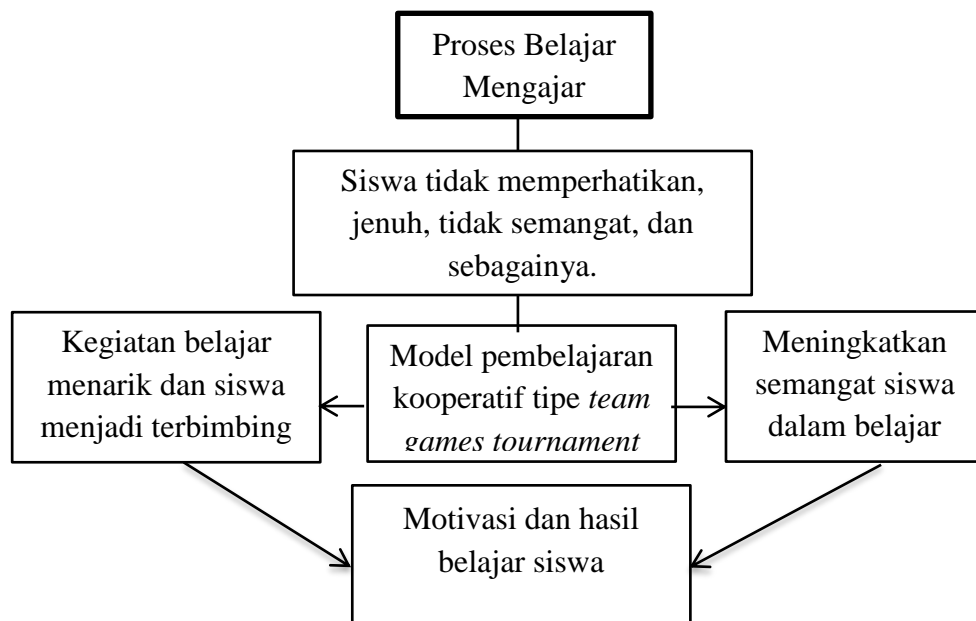
		Kota Semarang	Hidayatullah Kota Semarang		
3	Agutsh Nur Amien (2017) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Penerapan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta	Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta	a. Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) b. Menggunakan quasi eksperimen	a. Variabel terikat b. Lokasi penelitian c. Jenjang sekolah
4	Alfi Maulidi a Astari (2018) UIN Allauddin Makassar	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang, Kab. Gowa	Terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang, Kab. Gowa	a. Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) b. Menggunakan quasi eksperimen c. Variabel Terikat (Hasil Belajar)	a. Variabel terikat (motivasi belajar) b. Tempat penelitian c. Mata pelajaran
5	Rabiatul Khairiah (2018) UIN Sumatera Utara Medan	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN	Terdapat pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS	a. Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) b. Meng	a. Variabel terikat (motivasi belajar) b. Jenjang Pendidikan dan Tempat penelitian Mata

		Medan Maimun	Kelas V MIN Medan Maimun	gunakan quasi eksperimen c. Variabel Terikat (Hasil Belajar)	pelajaran
--	--	--------------	--------------------------	---	-----------

Dari tabel 2.1 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel terikatnya, lokasi penelitian, jenjang, dan mata pelajaran yang digunakan. Lokasi penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah MTsN 2 Tulungagung, karena lembaga pendidikan tersebut belum ada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran fiqih.

C. Kerangka Konseptual

Model pembelajaran merupakan aspek pendukung yang cukup penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTsN 2 Tulungagung”, berikut gambar alur kerangka yang peneliti lakukan.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan konsep di atas dapat diuraikan bahwa dalam penelitian ini, terdapat hubungan sebab akibat antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa yang pada mulanya jenuh, tidak semangat dalam proses pembelajaran, kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Selama proses pembelajaran tersebut, peneliti mengamati dan mencatat semua yang terjadi selama proses kegiatan siswa dalam belajar mengajar. Peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar setelah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) kepada siswa.