BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

a. Pengertian dan macam-macam model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Joyce dalam bukunya Agus Purwo dijelaskan model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencankan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajran termasuk didalam buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lainya. Dan setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam desain pembelajaran untuk membantu siswa agar tujuan pendidikan tercapai.[13] Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran

[13] Agus Purwowidodo, dkk, *Desain Pembelajran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teori dan Praktis)*, (STAIN Tulungagung Pres, 2013), hal.1-2

ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik. Semuanya tergantung dari situasi dan kondisi.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukka bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.[14]

Pembelajaran dapat dipandang sebagai upaya memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahaman tentang pengetahuan tertentu. Menurut Degeng (1984) pembelajaran merupakan upaya untuk mempelajarkan peserta didik. Banyak macam model pembelajaran yang ada pada saat ini,. Ada beberapa macam model pemebelajaran,[15] yaitu sebagai berikut:

1) Pembelajaran kontruktivisme

Kontruktivisme lahir dari gagasan piaget dan vygotsky, keduanya menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsepsi-konsepsi yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui proses *disequilibrum* dalam upaya memahami informasi-informasi baru. Kontruktivisme memandang bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi kognitif melalui aktvitas seseorang. Menurut Von Glasersfeldpengetahuan itu dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang sewaktu ia berinterkasi denan lingkungan.Dapat disimpulkan bahwa

[14]Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.203.

[15]Ratumanan, *inovasi belajar*, (Yogyakarta: Penerit Ombak. 2015), hal. 10.

pembelajaran konstruktivisme menekankan peserta didik untuk mencari pegetahuanya sendir, mengembangkan pengetahuanya sendiri dan mendalami pengetahuanya sendiri.

2) Pembelajaran pencapian konsep

Konsep merupakan salah satu dari objek langsung pengetahuan ,prinsip dan prosedur atau ketermapilan. Konsep adalah kategori yang digunakan intuk mengelompokan kejadian-kejadian, objek-objek, benda-benda,ide-ide, dan lainya yang serupa. Dampak dari pembelajran pencapaian konsep adalah penguasan akademik atau materi pembelajaran peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik.

3) Pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampainya dilakukan dengan cara menyajikan sesuatu permasalhan, mengajukan pertanyan pertanyaan , memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog .

Metode ini sangat potensial untuk mengembangkan kemandirian peserta didik melalui pemecahan masalah bermakna bagi kehidupsan siswa.[16]

4) Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif didasari oleh falsafah homoni socius yang menekankan bahwa manusia adala mahluk sosial. Sebagai mahluk

[16]Aris Shoimin.*68 Model Pembelaraninovatif dalam kurikulum*.....hal.129.

sosial, kerja sama merupakan aspek peting dalam mencapai sesuatu tujuan. Dalam pembelajaran, kerja sama akan lebih memungkinkan peserta pendidik untuk mencapai tujuan pembelajan. Di dalam pembelajaran kooperatif, kelas disusun atas kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok biasanya terdiri dari 4-5 peserta didik dengan kemampuan berbeda, yakni tinggi, sedang, dan rendah. Jika kondisi memugkinkan, dalam pembentukan kelompok hendaknya di perhatikan perbedaan suku, dan budaya, dan jenis kelamin.[17]

Banyak jenis pembelajaran kooperatif dari mulai pembelajaran tipe STAD (*studen Achievement Division),*TAI (*Team Assisted Individualization)*, Jigsaw, Numbered head together, dan TGT (T*eams Games Tournamen).*

Dari banyaknya macam-macam model pembelajran peneliti alkan mengguankan model pembelaran kooperatif tipe Teams Games Tournament atau yang dikenal dengan TGT.

b. Teams Games Tournament

Pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforment.[18]

---

[17]Ibid , hal.151.
[18]Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum....*,hal. 23.

Teams Games Tournaments (TGT) dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. TGT tetap menggunakan penyajian dari guru dan kerja kelompok sama dengan STAD tetapi mengganti kuis dengan turnamen, murid bermain game akademik dengan anggota-anggota dari team lain untuk menyumbangkan poin untuk skor teamnya. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan,melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

c. Manfaat model pembelajaran model teams games tournamen

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang berangotakan siswa yang ada di kelas yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

Penarapan model temas games tournament sendiri tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapanya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang dinginkan.

Model pembelajaran koopeatif temas games tournamen mempunyai banyak manfaat antara lain, sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat

membantu guru untuk meyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya.[19]

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu pengaruh model Team Games Tournamen terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di Mts Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung, peneliti ingin meningkataktan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

d. Tahap-tahap penyajian model pembelajaran teams games tournament

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajran kooperatif model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam model Teams Games Tournament,[20] yang akan di bahas di bawah ini:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran,guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut presentasi kelas (*class presentation).* Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan pada kelompok.

[19]Heny Christz. 2011,http:/heny-chrisrz.blogspot.com model pembelajaran kooperatif tipe tgt tipe tgthtml?m=1. Diakses pada 11 juni 2019 pukul 16:36

[20]Aris Shoimin.*68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum…*hal.203

Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peerta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (teams)

Guru mebagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didikdari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasaya terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberi penyajian kelas, kelompok (team atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja.Dalam belajar kelompok ini kegiatan kelompok ini adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temanya jika team satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (games)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang ntuk menguji pengetahuan yang

didapat peserta didik dari penyajian kelas dan dari belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan dimeja tournamen atau lomba oleh 3 peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan mendapat skor. Skor ini yang kemudia dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau lomba (tournament)

Tournamen atau lomba adalah struktur belajar. Dimana game atau permainan terjadi. Biasanya lomba atau tournament atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompk sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD).

5) Penghargaan kelompok (team recognition)

Setelah tournamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumlan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria ysng telah ditentukan. Tim akan mendapatkan julukan "super teams" apabila mendapat skor 50 atau lebih, "Great Teams" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut kamus besar Bhasa Indonesia, “hasil belajar adalah pengeuasaan pengetahua n dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka yang telah diberikan oleh guru”[21]

Sedangkan menurut Nana Sudjana, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalanan belajaranya”.[22] Sedangkan menurut Syaiful Bahri, “hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dicapai oleh individu dari proses belajar”.[23] Selanjutnya Arikunto menjelaskan hasil belajar adalahhasil setelah mengalami proses belajar, dimana tingkah laku itu tampak dalam bentuk perbuatan yang diamati dan di ukur.[24]

Horward Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yakni: (1) ketrampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan

---

[21]Tim penyusun KBBI.*Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal.895

[22] Nana Sudjana, *Teknologi Pengajaran,* (Bandung: Sinar Baru Al-Grasindo, 2001), hal.22

[23] Syaiful Bahri Djamarah, Azwan Zaian, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal,54

[24] Suharsi Arikunto.*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta : Bins Aksara, 1993), hal.133

instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membagi menjadi 3 ranah yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.[25]

Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah perubahan setelah menerima pengalam baru dan perubahan itu mencangkup berbagai aspek, baik dari ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik.

b. Macam-macam Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar adalah jerih payah dari individu dari proses mencari pengalam khususnya dalam bidang itelektual, baik didapat dari membaca, menghafal, menghitung atau mengalam langsung. Menurut Dimyati dan Mujiono.[26] Hasil belajar adalah yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah tes hasil belajar setiap akhir pembelajaran. Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut:

1) Hasil belajar kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencangkup kegiatan mental(otak), segala upaya yang mencangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Sedangkan tujuan dari ranah kognitif sendiri adalah melatih kemampuan berfikir yang mencangkup kemampuan intelektual yang sederhana, yaitu mengingat, sampai kemampuan memecahkan permasalahan yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkanbeberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.Oleh karena itu

[25]Nana Sudjana.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Rosdakarya,2005), hal.22

[26]Dimyati dan Mujiono.*Belajar Dan Pemeblajaran*,.(Jakarta: Rhineka Cipta, 2006), hal .4

aspek kognitif merupakan subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengertahuan sampai ke tingkat tingkat yang poaling tinggi yaitu evaluasi.[27]

Ranah kognitif adalah keberhasilan belajar yang doiukur oleh taraf penguasaan intelektua, keberhasilan ini bias dilihat bertambahnya pengetahuan siswa, yang terbagi menjadi:[28]

a) Pengetahuan (*knowledge)* adalah ranah pengetahuan yang meliputi ingatan ulang yang pernah dipelajari meliputi metode, kaodah, prinsip dan fakta dan bias disebut dengan ostilah C1.
b) Pemahaman (*Comprehension*) meliputi kemampuan untuk menangkap arti yang dapat diketahui dengan kemampuan siswa dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan dan bias disebut dengan istilah C2.
c) Penerapan *(Aplikasion*) kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Penerapan ini dapat meliputi hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip, dan teori dan bias disebut dengan istilah C3.
d) Analisis (*Analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam un sur-unsur atau komponen pembentuknya. Seperti halnya juga meliputi kemampuan untuk memilah bahan kedalam bagian-bagian yang sederhana. Contohnnya mengidentifikasikan bagian-bagian,

---

[27]Anas Sujiono.*Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hal.49

[28] Zaini Arifin.*Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal.21

menganalisis hubungan antar bagian-bagian dan membedakan antara fakta dan kesimpulan dan biasa disebut dengan istiolah C4.

e) Sintesi *(Syntesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai factor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau meknisme dan biasa disebut dengan istilah C5.

f) Evaluasi *(Evaluation)* yaitu jenjang yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatui situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan dengan kreteria tertentu. Hal ini penting dalam evaluasi untuk menciptakan kondisi tertentu, sehingga peserta iik mampu mengambangkan kreteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu dan biasa disebut dengan istilah C6.

2) Hasil belajar afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.Beberapapakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.[29]

Sikap bermula dari perasaan yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu atau objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap

[29]Anas Sujiono.*Pengantar Evaluasi Pendidikan,…*hal.54

dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Kompetensi sikap yang dimaksud adalah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang dan diwujudkan dalam perilaku.

Penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Penilaian sikap juga merupakan aplikasi suatu standar atau sistem pengambilan keputusan terhadap sikap. Kegunaan utama penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi (cerminan) pemahaman dan kemajuan sikap peserta didik secara individual.Cakupan penilaian sikap dapat dilihat pada tabel dibawah ini.[30]

Table 2.1 Cakupan Penilaian Sikap

Cakupan dan pengertian	Indicator
Sikap spiritual	➢ Berdoa sebelum dan sesudah menjalankan sesuatu.
Mengehargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	➢ Menjalankan ibadah tepat waktu. ➢ Memberi salam pada saat awal dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut. ➢ Besyukur atas nikmat dan karunia dari Tuhan yang Maha Esa. ➢ Mengucapkan syukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu. ➢ Menjaga lingkungan hidup sekitar rumah tempat tinggal, sekolah dan masyarakat. ➢ Memelihara hubungan baik dengan sesame umat ciptaan Tuhan yang Maha Esa. ➢ Bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa sebagai bangsa Indonesia. ➢ Menghormati orang lainmenjalankan ibadah sesuai agamanya.
Sikap Sosial	➢ Tindakan menyontek dalam mengerjakan ujian atau

[30]Alimudin.*Jurnal Pendidikan "Penilaian dalam Kurikulum 2013"* (Makasar: Jurusan Matematika FMIP U NM, 20140), Vol.1, hal, 25-26.

1. Jujur Adalah prilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan tindakan	ulangan. ➢ Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa penyebut sumber) dalam mengrjekan setiap tugas. ➢ Mengungkapkan perasaan terhadap sesuatu apa adanya. ➢ Melaporkan barang yang ditemukan.
2. Disiplin Adalah tindakan yang menunjukan prilaku tertib dan patuh pada berbagaai prilaku.;	➢ Dating tepat waktu. ➢ Patuh pada tata tertib atau aturan bersama yang berada disekolah. ➢ Mengerjakan atau mengumpulkan tigas sesuai waktu yang ditentukan ➢ Tertib dalam menerapkan aturan penulisan karya ilmiah.
3. Tanggung Jawab Adalah sikpa dan prilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannuya, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan serta Negara dan Tuhan Yng Maha Esa.	➢ Melaksanakan tugas individu dengan baik. ➢ Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan. ➢ Tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat. ➢ Mengembalikan barang yang dipinjam. ➢ Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.
4. Toleransi Merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, entis, pendapat, sikap, dan tindakan orang yang berbeda dari dirinya.	➢ Tidak menggagu teman yang perbeda pendapat. ➢ Menghormati teman yang beda suku, agama, ras, budaya, dan gender. ➢ Menerima kesepakatan meskipun beda dengan pendapatnya. ➢ Dapat menerima kekerungan orang ;lain. ➢ Dapat memaafkan kesalahan orang lain.
5. Gotong Royong Merupakan berkerja sama-sama dengan orang lain untukl mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas.	➢ Terlibat aktif dalam berkerja bakti membersihkan sekolah atau sekolah. ➢ Kesedian melakukan tugas sesuai dengan kesepakatan. ➢ Bersedia membantu orang lain tanpa pengharapan imbalan. ➢ Aktif berkerja kelompok.

6. Santun dan Sopan Merupakan sikap baik dalampergaulan dari segi bahasa maupun tingkah laku. Norma kesantunan yang diterima bisa berbeda-beda di berbagai tempat, lingkungan, atau waktu.	➢ Menghormati orang yang lebih tua. ➢ Tidak berkata kotor, kasar, dan takabur. ➢ Tidak meludah di sembarang tempat. ➢ Tidak menyela pembicaraan ➢ Mengucapkan terrimakasih setelah menerima bantuan dari orang lain. ➢ Bersikap 3S (senyum,sapa, dan salam). ➢ Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain.
7. Percaya diri Merupakan kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuiat dalam dirinya	➢ Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu. ➢ Mampu membuat keputusan dengan cepat. ➢ Berani presentasi di depan keas. ➢ Berani berpendapat, bertanya, atau menjawwab pertanyaan.

Hasil belajar afektif merupakan keberhasilan belajar dalam taraf sikap dan nilai. Keberhasilan ini tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti berakhlaqul karimah, disiplin dan mentaati norma-norma yang baik, yang terdiri dari:[31]

a) Penerimaan (*Recieving*) keseiaan siswa untuk mempertahatikan tetapi masih berbentuk pasif.
b) Partisipasi (*Responding*), siswa aktif dalam kegiatan.
c) Peneliaian/penentuan sikap (*Valuating*), kemampuan menilai sesuatu, dan membawa diri sesuai dengan penilaian tersebut.
d) Organisasi (*Organizing*) kemampuan untuk membaea atau mempersatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antara nilai-nilai dan membentuk suatu system nilai yang konsisten.

[31]Zaenal Arifin. *Evaluasi belajar*…., hal.22

e) Pembentukan pola hidup (*Characterization by value orvalue complex*), yaitu kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sehingga dapat menjadi pegangan hidup.

3) Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psiko,otorik ini merupakan terusan dari hasil belajar ranah kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dandan siswa mampu mempraktekan hasil belajar dalam bentuk yang tanpak.[32] yaitu sebagai berikut:

a) Persepsi (Perception), dapat dari kemampuan untuk membedakan dua stimuli berdasarkan ciri masing-masing.
b) Kesiapan (Set), kesiapa mental dan jasmani untuk melakukan suatu gerakan.
c) Gerakan terbimbing (Guide respons), melakukan gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan.
d) Gerakan yang terbiasa (Mechanical respons), kemampuan melakukan gerakan dengan lancer tanpa memperhatikan contoh yang diberikan.

[32]Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*…hal.57.

e) Gerakan yang kompleks (Complex respons), kemampuan melakukan beberapa gerakan dengan lancer, tepat dan efisien.

f) Penyesuaian pola gerakan (Adjusment), kemampuan penyesuaian gerakan dengan kondisi setempat.

g) Kreativitas (Creativity). Kemampuan melahirkan gerakan-gerakan baru.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar peserta didik tidak selalu berjalan lancer, terkadang ada peserta didik yang dapat menangkap materi yang diterangkan dengan cepat ada kala peserta didik yang lambat dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru.Ada factor yang mempengaruhi hasil belajar dan dapat di bedakan menjadi 3 macam, seperti yang di kemukakan oleh Wasti Sumanto.[33] Sebagai berikut:

1. Faktor stimuli belajar

   Yang dimaksudkan dengan stimuli belajar yaitu segala hal diluar individu yang mendorong individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar.Stimulidalam hal ini mencakup materil, penegasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima atau dipelajari

2. Faktor metode belajar

   Metode yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh siswa. Dengan kata lain, metode

[33] Wasti Suminto.*Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 113

yang dipakai guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar.

3. Faktor individual

Faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang.Wasti Sumanto juga menambahkan bahwa faktor-faktor individual itu menyangkut beberapa hal, yaitu.

a) Kematangan
b) Usia
c) Perbedaan jenis kelamin
d) Pengalaman
e) Kapasitas mental
f) Kondisi kesehatan jasmani dan rohani
g) Motivasi

Selain itu Yhudhi Munadi mengatakan dalam bukunya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal.[34] yaitu sebagai berikut:

1. Factor Internal

a) Factor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima tidak dalam lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam prosesdan hasil belajar, siawa yang kekurangan gizi misalnya,

[34] Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2008),cet I, hal 24

ternyatakemampuan belajarnya berada di bawah rata-rata siswa yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi padaumumnya cenderung cepat lelah capek, cepat ngantuk danakhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.

Demikian juga kondisi syaraf pengontrol kesadaran dapat berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Misalnya, seseorangyang minum-minuman keras akan kesulitan untuk melakukanproses belajar, karena saraf pengontrol kesadarannya terganggu.Bahkan, perubahan tingkah laku akibat pengaruh minuman kerast ersebut, tidak bisa dikatakan perubahan hasil belajar.[35]

Disamping kondisi-kondisi diatas, merupakan hal yang penting juga memperhatikan kondisi panca indera sebagaimana dikatakan oleh Aminudin Rasyad, yaitu: "Panca indera merupakan pintu gerbang ilmu pngetahuan (*five sence are the golden of knowledge*). Artinya kondisi panca indera tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan panca indera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.[36]

---

[35]ibid. hal ,25

[36]Aminuddin Rasyad.*Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Uhamka Press, 2003) ,hal.116

b) Factor Psikologis

Factor yang kedua adalah factor psikologis. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda terutama dalam hal kadar bukan hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing, beberapa factor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, serta kognitif dan daya nalar.

2. Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Salah satu dari factor yang mempengaruhi hasil belajar juga bisa muncul dari lingkungan.Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkunganalam, misalnya keadaan suhu, kelembapan udara, dan sebagainya.

Faktor lingkungan bisa dari lingkungan social yang berupa manusia ataupun hal-hal lainya, juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.Kadangkala guru dan pserta didik yang sedang belajar didalam kelas merasa terganggu oleh obrolan orang-orang yang berada diluar persis didepan kelas tersebut, apalagi obrolan itu diiringi dengan gelak tawa yang keras dan teriakan. Hiruk pikuk lingkungan social seperti suara mesin pabrik, lalu lintas dan lain-lain yang berpengaruh terhadap proses

dan hasil belajar. Karena itu sekolah hendaknya didirikan dalam lingkungan yang kondusif untuk belajar.

b) Faktor Instrumkental

Faktor-faktor instrumental adalah factor yang keberadaan dan kegunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini ialah kurikulum,sarana, fasilitas dan guru.

Model pembelajaran TGT (teams games tournament) merupakan salah satu faktor yang dapat di kategorikan sebagai faktor exsternal, sesuai dengan pengertian di atas yang menerangkan salah satu keberhasilan dalam belajar juga di pengarui oleh model pembelajaran dan penyajian guru dalam kelas.

d. Indikator Hasil Belajar

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis bexar indikator dikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual, afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan sedangkan

psikomotik, adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.[37]

Pengembangan dari masing masing ranah dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.2 Jenis dan indikator hasil belajar atau prestasi[38]

	Ranah	Indikator
	Kognitif 1. Pengetahuan 2. Pemahaman 3. Aplikasi 4. Analisis 5. Sintesis 6. Evaluasi	➢ Dapat menunjukan ➢ Dapat menjelaskan ➢ Dapat mendefenisikan secara lisan ➢ Dapat memberikan contoh ➢ Dapat menggunakan secara tepat ➢ Dapat menguraikan ➢ Dapat mengklasifikasikan ➢ Dapat menghubungkan ➢ Dapat menyimpulkan ➢ Dapat menilai berdasarkan kreteria ➢ Dapat menghasilkan
	Ranah afektif 1. Penerimaan (receiving) 2. Penanggapan (responding) 3. Penilaian (valuing 4. Internalisasi (pendalaman) 5. Karakterisasi suatu nilai atau nilai nilaI yang kompleks	➢ Nebubjukan sikap menerima dan menolak ➢ Kesediaan berpartisipasi atau terlibat ➢ Menganggap penting dan bermanfaat ➢ Menganggap indah dan harmonis ➢ Mengakui dan menyakini ➢ Mengingkari ➢ Melembagakan atau meniadakan
	Ranah Psikomotorik 1. Keterampilan bergerak dan bertindak 2. Kecakapan exspresi verbal dan non verbal	➢ Mengkoordinasikan gerakmata, kaki dan angota tubuh lainya ➢ Mengucapkan ➢ Membuat mimik dan gerkan jasmani

[37]Burhan Nurgiantoro.*Dasar dasar PengembanganKurikulum Sekolah*,(Yogyakarta:BPFE, 1988), hal.42

[38]Muhibbin Syah.*Psikologi Belajar*,(Jakarta: PT Raka Grafindo Persada, 1999),hal.214-21

Dengan melihat tabel diatas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini semua ranah akan dibahas karena peneliti membahas pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar fikih yang terfokus pada materi makanan dan minuman halal dan haram.

3. Fikih

a Pengertian Fikih

Kata *fiqh* secara bahasa berasal dari *faqaha* yang berarti "memahami" dan "mengerti". Sedangkan menurut istilah syar'i ilmu fiqih ialah ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum syar'i amali (praktis) yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalia-dalilnya yang terperinci dalam nash (Al-qur'an dan hadits).[39]Fiqih dalam pengertian lain Ialah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syariat atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial. Maka fikih dalam pengertian syara' dapat diartikan ilmu yang membahasa tentang hukum islam dan berbagai macam aturan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalil-dalil nash.

Fikih menurut para ahli:

1) Menurut T.M Hasbi Ash-Shidqy pengertian Fiqih adalah bila ditinjau secara harfiah artinya pintar, cerdas, dan paham.

[39]Alaiddin Koto.*Ilmu Fiqih dan Ushul fiqih*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2004), hal. 2

2) Fiqih adalah ilmuyang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaanpara mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang jelas.
3) Fiqih adalah ilmu yangmenerangkan hukum-hukum syara‟ bagi para mukallaf seperti wajib, haram,mubah, sunnat, makruh, shahih, dan lain-lain.[40]

Menurut Asmawi pengertian Fiqih adalah:

1) Menurut bahasa Fiqih adalah *al'ilm bi al-shai' wa al-fahm lahu*(mengetahui sesuatu dan memahaminya), *to understand to comprehend*(memahami,mengetahui), dan *idrak al-daqaiq al-umur* (mengetahui perkara-perkara rahasia).
2) Menurut istilah Fiqih adalah mengetahui hokum-hukum shara‟ yang bersifat amaliyah dan dalil-dalil yang terperinci (al-ilmu bi al-ahkam al-shar'iyah al-amaliyah al-mustafadah min adilatiha
3) Menurut terminology Fiqih adalah obyek ilmu yang berupa perbuatan lahir manusia yang ditinjau dari perlu atau tidaknya beberapa dalil (adillah) melakukan penilaian sebagai landasan teologis sebuah perbuatan seorang muslim.[41]

b Tujuan Pembelajran Fikih

Fikih merupakan ilmu yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari ari guna untuk melakukan ritual ibadah yang

[40]T.M Hasbi Ash-Shidqy.*PengantarHukum Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang,1996), hal.26
[41]Asmawi.*Studi Hukum Islam*,(Yogyakarya: Teras,2012), hal.4

baik secara hukum dan fikih merupakan sebuah pondasi dalam ibadah sehari hari.

1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan social.
2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnyamaupun hubungan dengan lingkungannya.[42]

c Kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran fikih

Pendidikan nasional bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Ynag Maha Esa, beretika, memiliki nalar (maju, cakap, cerdas kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab), berkemampuan komunikasi sosial (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan kompetetif, demokratis), dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia mandiri.[43] Kompetensi yang diterpakan dalam di dalam lembaga pendidikan formal harus mengikuti acuan yang sudah di jelaskan ditujuan pendidikan nasional, agar output dapat memenuhi sumber daya manusia yang propesional dalam bidangnya masing-masing.

---

[42]Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, 59.

[43]Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristi, Implementasi, dan Inovasi*,(bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010),hal,21

Pemetaan kompetensi Inti(KI) dan Kompetensi Dasar (KD) fikih dalam Madrasah Stanawiyah dalam kurikulum 2013 sebagai berikut:[44]

Tabel 2.4 Kelas VIII Semester Genap

No	Kopetensi inti	Kopetensi dasar
1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati nilai-nilai ibadah haji dan umrah 1.2 Menyakini hikmah bersedekah, hibah, dan memberikan hadiah 1.3 Meyakini manfaat mengonsumsi makanan yang palwlan hayyiban
2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1 Membiasakan sikap tanggungjawab sebagai implementasi dari pemahaman tentang ibadah haji dan umrah 2.2 Membiasakan sikap peduli sebagai implementasi dari pemahaman tentang sedekah, hibah, dan hadiah 2.3 Membiasakan sikap selektif dan hati-hati sebagai implementasi dari pemahaman tentang makanan dan minuman yang halal dan baik
3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural)	3.1 Memahami tata cara melaksanakan haji dan umrah 3.2 Memahami ketentuan sedekah,

[44] Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor: 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah, hal 140

	berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	hibah, dan hadiah 3.3 Menganalisis ketentuan halal-haram makanan dan minuman
4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.1 Mendemonstrasikan tata cara haji dan umrah 4.2 Mensimulasikan tata cara sedekah, hibah, dan hadiah 4.3 Membuat peta konsep mengenai ketentuan makanan dan minuman yang halal dan baik

d Uraian materi makanan dan minuman halal haram

1) Pengertian makanan yang halal

Makanan yang halal ialah makanan yang dibolehkan untuk dimakan menurut kententuan syariat islam. Segala sesuatu baik berupa tumbuhan, buah-buahan ataupun binatang pada dasarnya adalah halal dimaka, kecuali apabila ada nash al-Quran atau Hadist yang mengharamkanya.

Ada kemungkinan sesuatu itu menjadi haram karena memberi atau mengandung mudharat atau bahaya bagi kehidupan. Allah Swt berfirman :

يا أيها الناس كلوا بما في الا رض حلالا طيبا ولاتتّبعوا

حطوات الشّيطان انّه لكم عدوّمبين

Artinya:*wahai manusia! Makanlah makanan dari makanan yang halal dan baik yang terdapat di bumi dan jangan kamu mengikuti langkah-langkah setan sungguh setan itu musuh yang nyatat bagimu* (QS al –Maidah:88)

2) Jenis makanan dan minuman yang dihalalkan

Dala islam, halalnya makanan harus meliputi tiga ha, yaitu:[45]

a) Halal karena dztnya. Maksutnya benda tersebut tidak dilarang oleh hukum syara' seperti nasi, susu,telor dan lain sebaginya.
b) Halal cara mendapatkanya. Artinya sesuatu yang halal harus didapatkan dengan cara yang halal pula.
c) Halal proses pengolahanya. Maksutnya adalah hewan atapun apapun itu harus di olah dengan cara yang halal pula. Contohnya sapi yang di sembelih dengan menyebut nama nama Allah Swt maka halal di konsumsi.

3) Manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal

Makanan dan minuman yang halalan thoyibah atau halal dan baik serta bergizi tentu sangat berguna bagi kita, baik untuk kebutuhan jasmani dan rohani. Apabila makanan dan minuman yang didapatkan dari hasil yang halal tentu sangat berguna untuk kita dan keluarga kita. Hasil dari makanan dan minuman halal tentu sangat membawaa bekah, barakah bukan berarti jumlahnya

[45] Buku siswa fikih kurikulul 2013, kementrian agama , 2015 Hal 139

banyak, meskipun sedikit, namun uang itu cukup untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari dan juga bergizi tinggi. Bermanfaat bagi pertumbuhan tubuh dan perkembangan otak. Lain halnya dengan hasil dan jenis barang yang memang haram, meskipun banyak sekali,tapi tidak barokah, maka Allah menyulitkan baginya rahmat sehingga uangnya terbuang banyak hungga habis dalam waktu singkat.[46] Suda jelas makanan hala akan memberi keberkahan keberkahan bisa memudahkan kita dalam menjalani amaliah keseharian.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menyangkut dari salah satu variable, yaitu sebagagai berikut:

1. Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh Rahayu Nurdirjanah dengan judul "Penggunaan Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Prestasi belajar Siswa di MI Ma'arif Mronjo". Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa prestasi belajar Al-Qur'an Hadits pada materi pokok bacaan Al-Qamariyah dan Al-Syamsiyyah dapat ditingkatkan dengan penggunaan Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) di kelas III semester II MI Ma'arif Selopuro meningkatkan pada tiap siklusnya, pada pra siklus tingkat ketuntasannya ada 19 siswa atau 55%, naik menjadi 24 siswa atau 70% pada siklus I, dan naik pada siklus II menjadi 30 siswa atau 88%. Peningkatan juga terjadi pada

[46]Ibid. Hal 142

keaktifan belajar siswa dimana pada siklus I tingkat ketuntasan ada 21 siswa atau 62% naik menjadi 29 siswa atau 85% pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran.

2. Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh Anwar Sanusi dengan judul Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan hasil penelitian yangmenunjukkan bahwa: Hasil belajar siswa yang menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih tinggi dari pada siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji t pada nilai posttest yang memperoleh t_{hitung} = 7,729 lebih besar dari t_{tabel} = 1,999, dengan demikian penggunaan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
3. Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh Laila Asyifa dengan judul "Pengaruh Penggunaan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament*(TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI". Hasil penelitiantersebut diperoleh bahwa ada pengaruh signifikan antara penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI terhadap minat siswa pada pembelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan dari nilai Freg sebsar 7,906. Berdasarkan hasil hitungan diperoleh bahwa F_{hitung} =7,906 > F_{tabel} untuk taraf signifikan 5% adalah 4,17 sedangkan pada taraf signifikansi 1%

adalah 7,35. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi tersebut signifikan

4. Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh Ayu Lusi Nur Hidayati pada tahun 2011 dengan judul pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam maple fiqih. Menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) efektif lebih berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dari hasil analisis diperoleh rata-rata kelas eksperimen diperoleh 65,88 dengan standar Devasi (SD) = 11,51 dan rata-rata kelas control diperoleh 58,82 dengan Standar Deviasi (SD) = 9,05 untuk selanjutnya diuji dengan uji t diperoleh t_{hitung} = 2,811 dan dari tabel distribusi diperleh tabel t_{tabel} =1,67 dengan= 0,05 dan dk = 34+34 - 2 = 66. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel.}$ Artinya bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi darai pada kelas kontrol.

Table 2.5 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1	Penggunaan Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Prestasi belajar Siswa di MI Ma'arif Mronjo	Rahayu Nurdirjanah	Variable x	-mata pelajaran -kelas -pendekatan ptk -lokasi dan waktu
2	Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA	Anwar Sanusi	-Variable x dan y -pendekatan kuantitatif	-mata pelajaan -waktu dan lokasi -kelas
3	Pengaruh Penggunaan model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada	Laila Asyifa	-variabel x dan y -pendekatan kuantitatif	-Mata pelajaran -lokasi dan waktu -kelas

	pembelajaran PAI			
4	pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam maple fiqih.	Ayu Lusi Nur Hidayati	- Variable x dan y -pendekatan kuantitatif - Mata pelajaran fikih	- Objek penelitian - Waktu dan tempat - -kelas

Dari tabel 2.5 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 MTs Darul Falah bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung, karena lembaga pendidikan tersebut belum ada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT**)** pada mata pelajaran fiqih.

Dari ke-empat penelitian terdahulu tersebut dapat kita liat bahwa ada keterkaitan yang sangat erat antara variable X dan variable Y. Dan sudah sangat jelas ada pengaruh yang signifikan dengan diterapkanya model pembelajaran Team Game Tournament dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.Dalam penelitian ini, peneliti juga menerapkan model pembelajaran Team Game Tournamen (TGT), namun ada beberapa cangkupan yang pembahasan yang berbeda yaitu pada siswa kelas VIII MTs Darul Falah bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung, sedangkan mata pelajaran yang digunakan yaitu fiqih materi makanan dan minuman halal haram dan tujuan yang hendak dicapai

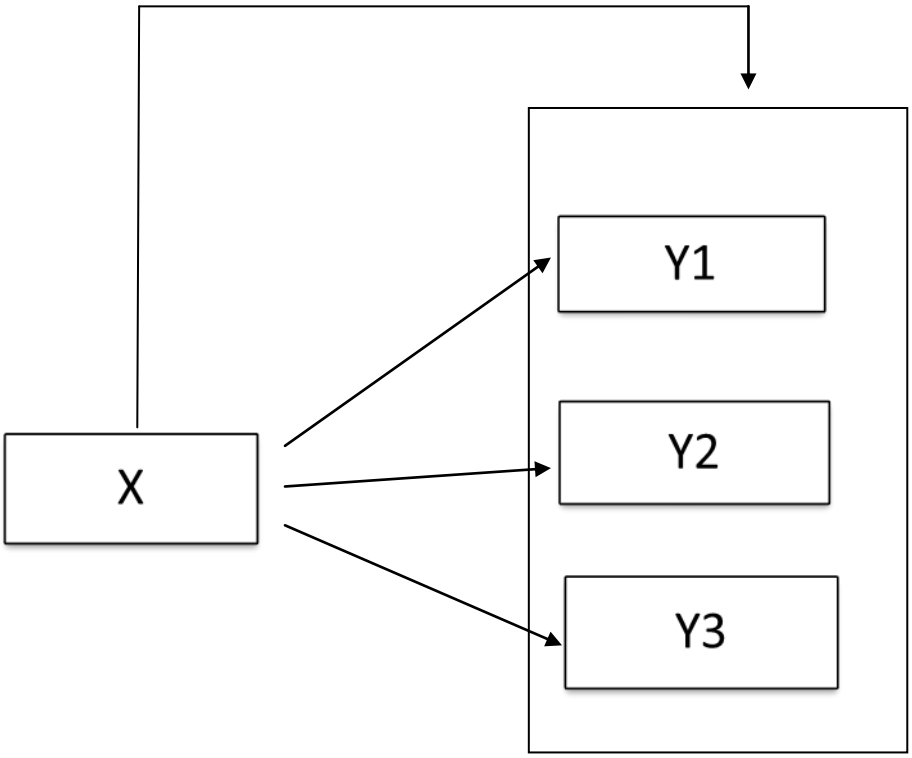
yaitu untuk melihat ada tidaknya dan seberapa besar pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournamen terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.

C. **Paradigma penelitian**

Paradigma adalah cara orang melihat diri mereka sendiri dan lingkungan yang akan mempengarui pemikiran (kognitif), sikap (afektif), dan prilaku (konotatif). Paradigma juga dapat berarti seperangkat asumsi, konsep, nilai nilai, dan praktik yang diterapkan dalam memandang realistis dalam sebua komunikasi yang sama, khusuhnya disiplin intelektual.

Dengan melihat kajian teori baik secara teoritis ataupun empiris peneliti meyakini bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan di terapkanya model pembelajaran Teams Gaem Tournamen terhadap hasil belajar siswa. Sudah banyak keterangan dalam penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran Teams game torunamen memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. seperti penilitian yang dilakukan oleh Laila Asyifa dengan judul Pengaruh Penggunaan model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI menyatakan bahwa ada pengaruh hasil belajar dengan di terapkanya model pembelajran Team Game Tournament.

Penelitian ini bermaksut untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh model pembelajaran *teams games tournamen* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Darul Falah Bendiljati kulon Sumbergempol Tulungagung yang berfokus terhadap mata pelajaran fikih. Adapun kerangka berfikir dari peneliti ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 pengaruh model teams games tournamen terhadap hasil belajar

Keterangan:

X : Model Pembelajaran Team Games Tournamen

Y1 :Hasil Belajaran Kognitif

Y2 :Hasil Belajar Afektif

Y3 :Hasil Belajar Psikomotorik