

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.<sup>1</sup> Pendidikan juga merupakan bagian penting dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>2</sup>

Peningkatan mutu pendidikan adalah prioritas utama dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, agar terbentuk masyarakat yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas juga harus mempunyai daya berfikir rasional, kritis dan kreatif. Sikap yang ingin maju dan tidak pernah puas merupakan sifat ilmiah yang dimiliki setiap manusia. Dimana sifat ini bisa digunakan untuk menjadi motivator bagi seseorang untuk terus menambah ilmu pengetahuan dalam sarana pendidikan. Jadi, untuk dapat

---

<sup>1</sup> Abudin Nata, *Tafsir Ayat-ayat Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 47.

<sup>2</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 10.

membentuk manusia yang berhasil dalam pendidikan, diperlukan penguasaan ilmu pengetahuan baik itu ilmu umum ataupun ilmu agama.

Islam memerintahkan kita untuk mendapatkan ilmu, karena Allah akan meninggikan kedudukan orang yang berilmu. Firman Allah swt mengenai hal tersebut terdapat dalam QS. Al-Mujadalah/58 ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ  
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

*“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu  
 “Berlapang-lapanglah dalam Majlis”, maka lapangkanlah niscaya  
 Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan :  
 “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan  
 orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi  
 ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa  
 yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah/58:11).<sup>3</sup>*

Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran agama yang dipelajari peserta didik di sekolah formal mulai dari tingkat SD sampai dengan tingkat SMA, bahkan di perguruan tinggi pun tidak terlepas dari hal itu. Ilmu fiqih sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebab itu menyangkut

---

<sup>3</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV. Toha Putra, 1989), hal. 343.

mengenai sah atau tidaknya segala bentuk ibadah yang kita lakukan. Maka dari itu kita di perintahkan untuk mempelajarinya.

Adanya pembelajaran Fiqih pada lingkup Madrasah Tsanawiyah, memuat hal-hal yang berkenaan dengan ibadah dan muamalah. Melalui pembelajaran tersebut, diharapkan peserta didik dapat mengerti dan memahami serta menjadikan pedoman hidup terkait tata cara beribadah dan bermuamalah. Sehingga, peserta didik dapat menjadi pribadi yang taat pada syariat Islam dan memiliki jiwa islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Namun, pada zaman modern ini sebagian besar guru ketika mengajar masih menggunakan metodologi mengajar yang tradisional. Cara mengajar bersifat otoriter dan berpusat pada guru (*teacher centered*).<sup>4</sup> Dengan adanya hal tersebut tentu tidak menutup kemungkinan dapat membuat peserta didik menjadi kurang berminat untuk belajar Fiqih dan bahkan merasa bosan saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga kebanyakan dari mereka akan mengalihkan perhatiannya misalkan dengan asyik berbicara dengan teman sebangku, tidur di kelas, atau bahkan mengerjakan tugas mata pelajaran lainnya. Dari sini sangat terlihat bahwa minat belajar peserta didik menurun, dan jika hal ini dibiarkan, maka ini akan berdampak pada menurunnya hasil belajar peserta didik apabila guru tidak secepatnya memberikan *action* tertentu.

---

<sup>4</sup> Aris Soimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 17.

Menjadi seorang guru tidak cukup jika hanya menguasai materi pembelajaran. Akan tetapi, menjadi guru juga dituntut untuk memiliki kreatifitas yang tinggi dalam melakukan pembelajaran, yakni dengan memiliki kemampuan memilih model pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memiliki dampak yang cukup efektif bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Sebab proses belajar tidak hanya perihal menghafal konsep-konsep belaka, akan tetapi juga menghubungkan konsep-konsep yang ada untuk mencapai pemahaman yang utuh sehingga nantinya apa yang dipelajari tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, belajar akan lebih bermakna jika anak dilibatkan dalam pembelajaran daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan.<sup>5</sup> Sebenarnya banyak sekali model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membantu mengembalikan minat belajar peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, dimana dalam pelaksanaannya di dalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, guru memberikan permainan-permainan akademik dan guru mengadakan turnamen atau kompetisi antar kelompok. Hal ini memungkinkan peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru dapat bertanya kepada teman satu timnya untuk memperoleh informasi lebih, sehingga dalam kompetisi peserta didik

---

<sup>5</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 141.

telah memahami materi pelajaran dan siap bersaing dengan lawannya. Selain itu, pembelajaran kooperatif tipe TGT juga merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi peserta didik. Alasan mengapa peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dikarenakan didalam TGT ini terdapat kegiatan turnamen yang mengharuskan peserta didik untuk berkompetisi dengan peserta didik lain. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan peserta didik diharapkan dapat mengikuti pelajaran secara aktif. Pembelajaran tipe ini juga lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) di akhir permainan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di harapkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar Ilmu Fiqih dan mampu memahami konsep-konsep Ilmu Fiqih dengan mudah serta mendapatkan hasil yang memuaskan. Karena model pembelajaran tipe ini didesain dengan menggunakan permainan akademik, sehingga peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membuat proses belajar mengajar tidak membosankan.

Alasan dipilihnya Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Bakung Udanawu Blitar sebagai tempat penelitian karena Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Bakung Udanawu Blitar merupakan salah satu Madrasah Tsanawiyah yang telah berkembang fasilitasnya dalam usaha menciptakan peserta didik yang berkompeten. Sehingga dirasa perlu diberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran, agar selain memiliki fasilitas yang memadai, Madrasah

Tsanawiyah Ma'arif Bakung Udanawu Blitar juga memiliki inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu Madrasah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar**” dengan harapan supaya peserta didik semangat dalam pembelajaran Fiqih dan dan memperoleh hasil belajar yang baik.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya:

- a. Rendahnya minat belajar peserta didik kelas VII dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- b. Penggunaan metode pembelajaran yang kebanyakan masih berpusat pada guru.
- c. Kondisi pembelajaran Fiqih yang kurang efektif.
- d. Guru masih belum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di kelas.

## 2. Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah yang akan dibahas terbatas pada:

- a. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.
- b. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar?
2. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.
2. Untuk menjelaskan pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah untuk memperluas pengetahuan dalam dunia pendidikan, serta dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik dalam proses pembelajaran.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Bagi kepala MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar  
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi sekaligus masukan kepada Bapak Kepala Madrasah untuk senantiasa



memperhatikan model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi guru MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan acuan atau referensi bagi guru, khususnya guru Fiqih dalam memahami tentang penggunaan model pembelajaran yang menarik dan efektif serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi peserta didik MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

Hasil penelitian ini dapat memberikan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang dimiliki peneliti selanjutnya dalam bidang ilmu pendidikan. khususnya menyangkut penelitian ini serta dapat menyumbang pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

## F. Hipotesis Penelitian

Istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata “hupo” (sementara) dan “thesis” (pernyataan atau teori). Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih yang harus diuji kebenarannya.<sup>6</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma’arif Bakung Udanawu Blitar.
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma’arif Bakung Udanawu Blitar.

## G. Penegasan Istilah

Untuk menjaga dan menghindari adanya anggapan yang salah terhadap skripsi ini, maka peneliti terlebih dahulu menegaskan masing-masing istilah yang terdapat di dalamnya, sehingga dapat memudahkan dalam memahaminya. Adapun judul yang dibahas adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma’arif Bakung Udanawu Blitar”.

---

<sup>6</sup> Syofian Siregar, *Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 65.

## 1. Definisi Konseptual

### a) Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>7</sup>

### b) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model 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.<sup>8</sup>

### c) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran dan untuk meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Apollo, 1997), hal. 484.

<sup>8</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hal.

sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan).<sup>9</sup>

d) Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas. Seseorang yang berminat pada suatu aktifitas maka akan memperhatikan aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas.<sup>10</sup>

e) Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan akhir yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh Sudjana bahwa, “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”.<sup>11</sup> Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Aris shoimin, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 203.

<sup>10</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 167.

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal.3.

<sup>12</sup> Asep Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal, 14.

- f) Fiqih adalah ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum dalam islam yang mengatur perbuatan orang mukallaf yang diambil dari dalil-dalil secara detail.<sup>13</sup>

## 2. Definisi Operasional

Secara operasional penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma’arif Bakung Udanawu Blitar” dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Minat yang dimaksud pada penelitian ini adalah minat peserta didik setelah mendapatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang meliputi 6 aspek penting yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengambilan hasil belajar hanya pada ranah kognitif bukan tanpa alasan, akan tetapi peneliti berkeyakinan bahwa hasil belajar ranah kognitif paling banyak dinilai. Hal ini karena ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

---

<sup>13</sup> Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Ushul Fiqih*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2003), hal. 1

terhadap minat belajar, peneliti menggunakan skala minat. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar, peneliti menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*). Pemberian angket dan tes ini dilakukan oleh peneliti sebelum dan setelah peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi yang disusun, maka peneliti memandang perlu untuk mengemukakan sistematika skripsi. Dalam skripsi ini, secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian dan pada masing-masing bagian terdapat enam bab dan masing-masing bab memuat beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdiri dari : Halaman Sampul, Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Halaman Pernyataan Keaslian, Motto, Halaman Persembahan, Halaman Prakata, Halaman Daftar Isi, Halaman Tabel, Halaman Daftar Gambar, Halaman Daftar Lampiran, dan Halaman Abstrak.

### 2. Bagian Utama (Inti)

- a) BAB 1 PENDAHULUAN yang memuat: 1) Latar belakang masalah, 2) Identifikasi dan pembatasan masalah, 3) Rumusan masalah, 4)

Tujuan penelitian, 5) Kegunaan penelitian, 6) Hipotesis penelitian, 7) Penegasan istilah, dan 8) Sistematika pembahasan.

- b) BAB II LANDASAN TEORI yang memuat : A. Deskripsi Teori meliputi : 1) Model pembelajaran kooperatif, 2) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), 3) Minat belajar, 4) Hasil belajar, 5) Mata pelajaran Fiqih, B. Penelitian Terdahulu, C. Kerangka berfikir.
- c) BAB III METODE PENELITIAN yang memuat : A. Rancangan Penelitian yang di dalamnya terdapat dua sub bab yakni : 1. Pendekatan Penelitian, 2. Jenis Penelitian, B. Variabel Penelitian, C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling, D. Kisi-kisi Instrumen, E. Instrumen Penelitian, F. Data dan Sumber Data, G. Teknik Pengumpulan Data, dan H. Analisis Data.
- d) BAB IV HASIL PENELITIAN membahas tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan.
- e) BAB V PEMBAHASAN membahas tentang temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian terkait pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

f) BAB VI PENUTUP berisi tentang dua hal pokok yakni kesimpulan, implikasi penelitian dan saran. Kesimpulan mempermudah pembaca dalam mengambil intisari dari skripsi ini. Saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penulis.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari : Bahan Rujukan, Lampiran-lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup.