

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah laku sesuai norma-norma yang berlaku. Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memahami peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.¹

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang dapat menentukan kualitas sumber daya manusia dalam membangun bangsa atau negara. Dalam Undang-Undang No. 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta

¹Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5

bertanggung jawab.² Melalui pendidikan, manusia dapat belajar menghadapi alam semesta demi mempertahankan hidupnya. Melalui pendidikan, manusia dapat membentuk kepribadiannya.³

Pendidikan memiliki peranan besar untuk kelangsungan hidup manusia dan perkembangan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses belajar, tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media dan strategi pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar. Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup.⁴ Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Perubahan ini tidak terjadi karena adanya warisan genetik atau respon secara alamiah, kedewasaan, atau keadaan organisme yang bersifat temporer, seperti kelelahan, pengaruh obat-obatan, rasa takut, dan sebagainya. Melainkan perubahan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi, atau gabungan dari semuanya. Dari kata belajar itulah kemudian lahir kata pembelajaran.⁵

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai

²UU RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Bandung: Fokus Media, 2006), hal. 5

³Suparlan Suhartono, *Filsafat Pendidikan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 17

⁴Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal. 16

⁵Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 14

suatu tujuan. Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan. Pembelajaran dapat dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁶ Dalam proses pembelajaran tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

Pembelajaran di sekolah tentunya diperlukan peran seorang guru dan juga dukungan dari pihak lain agar dapat berlangsung dengan baik. Guru merupakan salah satu unsur di bidang pendidikan harus berperan aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional.⁷ Guru yang efektif perlu memahami pertumbuhan dan perkembangan siswa secara komperhensif. Pemahaman ini akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan siswa dan merencanakan tujuan, bahan, serta prosedur belajar mengajar dengan tepat.⁸ Oleh karena itu mencapai suatu pembelajaran yang berkualitas dan baik, maka seorang guru harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang baik.

⁶Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Rosda Karya, 2013), hal. 4

⁷Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 125

⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hal.

Fiqih adalah salah satu mata pelajaran dari beberapa mata pelajaran yang disajikan pada jenjang sekolah dasar, yang wajib ada pada sekolah yang berbasis Islam atau Madrasah. Mata pelajaran Fiqih merupakan bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.⁹ Mata pelajaran Fiqih sangat berhubungan erat dengan dunia nyata peserta didik misalnya thaharah, shalat, haji, puasa, dan lain-lain.

Pelajaran fiqih merupakan kajian ilmiah tentang tuntunan dalam beragama Islam. Mata pelajaran ini menawarkan materi yang sangat luas, melibatkan berbagai keterampilan, dan mengarahkan pada pemahaman yang mendalam serta generalisasi yang akan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh para siswa. Untuk itu guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tertarik dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Salah satu permasalahan dalam pendidikan yang mengarah pada proses pembelajaran saat ini yaitu beberapa tenaga pendidik di sekolah masih ada yang menggunakan teknik penyampaian yang terkesan membuat kelas pasif. Pembelajaran yang dikemas berupa guru menyampaikan materi dan peserta didik hanya sebagai pendengar. Padahal jika kita mampu melihat lebih

⁹Departemen Agama RI, *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi)*. (Jakarta: DEPAG RI, 2005), hal. 46

dalam, setiap anak memiliki keterampilan bereksplorasi dalam belajar. Untuk itu, guru sebagai tenaga kependidikan harus mampu menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan atau membangkitkan minat belajar siswa sehingga membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar. Kurangnya penghargaan guru bagi siswa terhadap usaha yang dilakukan dalam suatu pembelajaran terutama bagi siswa yang akademiknya kurang, juga ikut mempengaruhi sikap siswa terhadap pelajaran. Akibatnya siswa kurang berminat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Minat belajar yang dimiliki peserta didik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya. Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.¹⁰ Kurangnya minat atau tidak adanya minat belajar menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran, sebab seorang yang tidak mempunyai minat dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Kurangnya minat anak dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor misal materi yang sulit dipahami, suasana kelas yang tidak nyaman, faktor guru, dan lain lain. Untuk mengatasi problematika dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, tentu diperlukan model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan peserta didik. Guru harus mampu menggunakan dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik

¹⁰Djali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal. 121

mencapai hasil belajar yang maksimal. Menyikapi kenyataan tersebut merupakan tantangan bagi pendidik untuk menciptakan suasana yang menarik sehingga peserta didik akan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning*, karena mereka telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok, walaupun tidak semua belajar kelompok disebut dengan *cooperative learning*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai lima siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, suku yang berbeda (heterogen).

Selain itu dalam pembelajaran kooperatif ini sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dengan memberikan *reward* (penghargaan) di akhir pembelajaran, jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya.

Sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya.¹¹

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada peserta didik, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.¹² Ada beberapa pendekatan untuk model kooperatif, salah satunya *Teams Games Tournament* (TGT).

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas, sedangkan untuk variabel terikatnya peneliti menggunakan minat dan hasil belajar siswa. Alasan mengapa peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini dikarenakan didalam TGT ini terdapat kegiatan turnamen yang mengharuskan siswa untuk berkompetisi dengan siswa lain. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa diharapkan dapat termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) diakhir permainan. Model *Teams Games Tournament* merupakan 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

¹¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hal. 240-241

¹²Hisyam Zaini, et. all., *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 56

mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mampu memahami pelajaran dengan mudah serta mendapatkan hasil yang memuaskan. Karena model pembelajaran tipe ini didesain dengan menggunakan permainan akademik, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membuat proses belajar mengajar tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas II MI Negeri 6 Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Proses belajar mengajar masih menggunakan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif.
2. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adakah hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung ?
2. Adakah hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung ?
3. Adakah hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.
2. Menjelaskan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

3. Menjelaskan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan khazanah ilmu pengetahuan, serta bisa sebagai bahan referensi dan tambahan pustaka.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi kepala madrasah untuk dijadikan pedoman dalam mengambil suatu kebijakan di madrasah tersebut.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini menjadi masukan bagi pendidik yang diharapkan dapat berguna dan menjadikan diri lebih baik dalam melakukan pengajaran di dalam kelas.

- c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar lebih giat dan menumbuhkan kerjasama antar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, arahan, acuan, serta bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas II MI Negeri 6 Tulungagung” adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

Adapun rincian dari variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Variabel bebas (X) : model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)
- b. Variabel terikat (Y_1) : minat
(Y_2) : hasil belajar

2. Keterbatasan Penelitian

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas, maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Batasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan yang tepat. Dari ruang lingkup di atas, maka peneliti memberikan batasan penelitian sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang diteliti hubungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Subyek penelitian adalah siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.
- c. Mata pelajaran yang diambil yaitu Fiqih.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah. Istilah-istilah tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Definisi Konseptual

a. Hubungan

Hubungan berasal dari kata hubung yang menurut kamus besar bahasa Indonesia artinya bersambung atau berangkaian (yang satu dengan yang lain).¹³

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

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan peran aktif siswa tanpa ada perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dalam kelompok, serta pembelajarannya juga mengandung unsur permainan dan penguatan.¹⁴

¹³Dessy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. (Surabaya: Amelia, 2002), hal.

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

c. Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹⁵

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari proses interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.¹⁶

e. Fiqih

Fiqih 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.¹⁷

2. Definisi Operasional

Hubungan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa merupakan suatu penelitian yang akan menguji ada tidaknya pengaruh belajar yang ditimbulkan pada minat dan hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan yaitu model pembelajaran TGT yang diterapkan pada siswa MI Negeri 6 Tulungagung pada proses pembelajaran.

¹⁵Djali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal. 121

¹⁶Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 47

¹⁷H. Nazar Bakry, *Fiqh dan Ushul Fiqh*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 59

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah penelitian ini, maka peneliti akan mengemukakan sistematika pembahasan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Berikut sistematika pembahasannya :

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan, terdiri dari : (a) latar belakang masalah/konteks masalah, (b) identifikasi masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori yang terdiri dari : (a) kerangka teori yang membahas variabel/sub variabel pertama, (b) kerangka teori yang membahas variabel/sub variabel kedua dan seterusnya, (c) penelitian terdahulu, (d) kerangka konseptual, dan (f) hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari : (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling dan sampel penelitian, (c) sumber data, variabel dan skala pengukuran, (e) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, (f) teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari : (a) deskripsi

data serta (b) pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian.

BAB VI Penutup, terdiri dari (a) kesimpulan dan (b) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian tulisan/ skripsi, (d) daftar riwayat hidup.