

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Tinjauan tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menyeluruh.<sup>18</sup> Menurut Eggan model pembelajaran adalah strategi perspektif pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Sehingga model pembelajaran ini merupakan suatu perspektif sedemikian guru bertanggungjawab selalu tahap perencanaan, implementasi dan penilaian dalam pembelajaran.<sup>19</sup> Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Soekamto dkk, yang mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistimatis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.<sup>20</sup>

Menurut Nina Nurliani dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar Peserta*”

---

<sup>18</sup>Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif (Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan)*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 30

<sup>19</sup>Tatang Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*. (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 41

<sup>20</sup>Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktifisme*. (Jakarta: Tim Prestasi Pustaka, 2007), hal. 5

*Didik pada Materi Peristiwa Alam*” menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konsep yang menggambarkan prosedur pengorganisasian pengalaman belajar secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan belajar. Model pembelajaran ialah suatu rancangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan suatu materi kepada peserta didik.<sup>21</sup> Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.<sup>22</sup>

Menurut Edwina Rusvita Nur dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Kognitif*” menyatakan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat, maka dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu agar suasana belajar di kelas dapat membuat seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Proses belajar yang baik dapat membawa hasil yang baik pula. Dalam

---

<sup>21</sup>Nina Nurliani, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Peristiwa Alam” dalam <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3009/pdf>, diakses 30 Mei 2018

<sup>22</sup>Mashudi, et. all., *Desain Model Pembelajaran Inofatif Berbasis Konstruktifisme Kajian Teori dan Praktis*. (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2013), hal. 1

suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.<sup>23</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yang bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

#### **b. Pengertian *Teams Games Tournament***

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin mendefinisikan TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>24</sup> Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, dan sikap-sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.<sup>25</sup>

Aris Shoimin berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang

---

<sup>23</sup>Edwina Rusvita Nur, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Kognitif" dalam <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/13298-/pdf/261>, diakses 30 Mei 2018

<sup>24</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 163

<sup>25</sup>Shoimin, *68 Model...*, hal. 197

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 serta *reinforcement*.<sup>26</sup> Proses pembelajaran dalam TGT yaitu semua siswa memperoleh tugas, sehingga ada interaksi langsung antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang bisa melatih siswa untuk berbicara di depan kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>27</sup>

Huda menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu model kooperatif fokus pada kemampuan siswa, siswa lebih menikmati suasana turnamen dan persaingan menjadi lebih *fair*.<sup>28</sup> TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya setara. Pada akhirnya siswa yang berprestasi paling rendah pada setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Meskipun keanggotaan kelompok tetap sama, tetapi siswa yang mewakili kelompok untuk bertanding dapat berubah-ubah atas dasar penampilan dan prestasi masing-masing anggota.

---

<sup>26</sup>*Ibid.*, hal. 203

<sup>27</sup>Hera Deswita, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS Thamrin Yahya Rambah Hilir pada Materi Operasi Aljabar" dalam <http://e-journal.upp.ac.id/index.php/mtkfkp/article/view/258>, diakses 30 Mei 2018

<sup>28</sup>Miftahul Huda, *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal.

Menurut Ai Solihah dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika*” menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di dalamnya diadakan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai. Dalam turnamen ini, siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok. Turnamen memungkinkan siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal skor-skor bagi kelompoknya jika mereka berusaha dengan maksimal, hal ini dikarenakan siswa berkemampuan akademik rendah dan tinggi mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh prestasi, baik sebagai individu maupun anggota kelompok.<sup>29</sup>

Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan di akhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Juga bisa disebut salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh

---

<sup>29</sup>Ai Solihah, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika” dalam <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/-article/view/1010/942>, diakses 30 Mei 2018

anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Hera Deswita dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS Thamrin Yahya Rambah Hilir pada Materi Operasi Aljabar*” juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dipandang lebih menjanjikan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan siswa untuk terampil dalam bekerjasama ataupun dalam berkompetisi yaitu melalui turnamen.<sup>30</sup> Model pembelajaran tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.<sup>31</sup> Dengan kata lain TGT adalah model pembelajaran menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok yang mempunyai kemampuan yang homogen. Aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa lebih rileks dan semangat dalam belajar.

---

<sup>30</sup>Hera Deswita, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS Thamrin Yahya Rambah Hilir pada Materi Operasi Aljabar” dalam <http://e-journal.upp.ac.id/index.php/mtkfkp/article/view/258>, diakses 30 Mei 2018

<sup>31</sup>Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontsektual Konsep dan Aplikasi*. (Bandung: PT Refika Aditama. 2011), hal. 68

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa *game turnamen* sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik siswa meningkat melalui *game akademik*, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok.

### c. **Komponen-komponen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Komponen-komponen dalam model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.<sup>32</sup> Menurut Dian Kusuma Ningrum dalam jurnalnya yang berjudul “*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) dengan Teknik Firing Line Disertai Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP*” menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Peserta didik dalam TGT memainkan permainan akademik dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup>Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, hal. 204

<sup>33</sup>Dian Kusuma Ningrum, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) dengan Teknik Firing Line Disertai Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP” dalam <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2646/2139>, diakses 30 Mei 2018

Ada lima komponen utama dalam model pembelajaran TGT antara lain :<sup>34</sup>

a) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat *game* karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. 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*. Dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 166-167

<sup>35</sup>*Ibid*

c) Permainan (*game*)

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa.<sup>36</sup> Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.<sup>37</sup>

d) Pertandingan (*tournament*)

Tournament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung.<sup>38</sup> Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

e) Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai

---

<sup>36</sup>Jonwandri, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SM N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015" dalam <https://media.neliti.com/media/publications/-110898-ID-pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-t.pdf>, diakses 30 Mei 2018

<sup>37</sup>Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 166-167

<sup>38</sup>Komalasari, *Pembelajaran Konsektual...*, hal. 68

tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

#### **d. Langkah-langkah *Teams Games Tournament***

Yanti Purnamasari dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*” menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk ke dalam metode-metode Student Teams Learning. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*.<sup>39</sup>

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :<sup>40</sup>

##### 1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Materi dalam

---

<sup>39</sup>Yanti Purnamasari, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya” dalam <https://media.neliti.com/media/publications/209664-pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-t.pdf>, diakses 30 Mei 2018

<sup>40</sup>Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 168

pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu, guru harus mempersiapkan *work sheet* yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari *work sheet* tersebut. Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.<sup>41</sup>

## 2) Kelompok (*team*)

Tahapan berikutnya adalah guru mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok. Guru membagi anggota kelompok dan meminta siswa untuk berlumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi.

Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya

---

<sup>41</sup>Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika" dalam <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/-article/view/1010/942>, diakses 30 Mei 2018

mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

### 3) Permainan (*game*)

*Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Jenis permainan dalam tahap ini adalah permainan edukatif berupa pertanyaan yang dijawab secara bergantian oleh peserta. Sebelumnya guru harus menyiapkan kartu soal beserta jawabannya. *Game* ini dimainkan pada meja turnamen oleh beberapa peserta didik yang mewakili 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.

### 4) Pertandingan (*tournament*)

*Tournament* adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung.<sup>42</sup>

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut :

---

<sup>42</sup>Komalasari, *Pembelajaran Kontektual...*, hal. 68

- 1) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.
- 2) Guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai lider, sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi. Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut (celing). Searah dengan putaran jarum jam maka celing-1, celing-2, celing-3, celing-4 juga menjawab soal. Celing-4 bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab.
- 5) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, siswa kembali ke kelompok asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament**

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model pembelajaran TGT antara lain

yaitu: 1) dalam kelas *Team Games Tournament* siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; 2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi; 3) minat belajar siswa bertambah; 4) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, serta 5) interaksi belajar di dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.<sup>43</sup>

Kelemahan model TGT antara lain: 1) kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas; 2) sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya; 3) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; 4) waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak dan masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya; 5) sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik;<sup>44</sup> 6) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif;<sup>45</sup> 7) adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup>Tukiran Tanireja, et.all., *Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 72

<sup>44</sup>Nur Hafizah, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di Ma Al-Islah Sendangagung Paciran Lamongan" dalam "<http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel198-BAE8815755E8806FE1CECC6DC903BB.pdf>", diakses 30 Mei 2018

<sup>45</sup>Trianto, *Model-model...*, hal. 25

<sup>46</sup>Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika" dalam "<http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/-article/view/1010/942>", diakses 30 Mei 2018

## 2. Tinjauan tentang Minat Belajar

### a. Pengertian Minat Belajar

Muhibbin Syah berpendapat minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu.<sup>47</sup> Hal senada diungkapkan Slameto minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati seseorang akan diperhatikan secara terus-menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada bermuara kepada kepuasan.<sup>48</sup>

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>49</sup> Elizabert B. Hurlock mengatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minatpun berkurang.<sup>50</sup>

Rusmiati dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo*” menyatakan bahwa minat adalah perasaan yang

---

<sup>47</sup>Syah, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 133

<sup>48</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal. 57

<sup>49</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 132

<sup>50</sup>Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga 2005), hal. 144

mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau dorongan yang melatar belakangi seseorang melakukan sesuatu.<sup>51</sup> Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas, akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten karena adanya rasa tertarik dan senang. Minat pada dasarnya adalah menerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat timbul pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir melainkan hasil belajar yang cenderung mendukung aktivitas belajar selanjutnya.<sup>52</sup>

Fifi Nurul Safitri dalam jurnalnya yang berjudul "*Pengaruh Minat Belajar, Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Magelang tahun ajaran 2013/2014*" juga menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>53</sup> Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses dan pencapaian hasil belajar. Apabila materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan tertarik untuk belajar dengan sebaik-baiknya. Tidak ada daya tarik bagi siswa mengakibatkan keengganan belajar. Keengganan belajar

---

<sup>51</sup>Rusmiati, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo" dalam <https://media.neliti.com/media/publications/-168580-ID-pengaruh-minat-belajar-terhadap-prestasi.pdf>, diakses 30 Mei 2018

<sup>52</sup>Djamarah, *Psikologi Belajar..*, hal. 133

<sup>53</sup>Fifi Nurul Safitri, "Pengaruh Minat Belajar, Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua, Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Magelang tahun ajaran 2013/2014" dalam <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/-eeaj/article/view/3865>, diakses 30 Mei 2018

mengakibatkan tidak adanya kepuasan dari pelajaran tersebut. Namun sebaliknya, pelajaran yang menarik siswa, lebih mudah direncanakan karena minat menambah aktivitas belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka dapatlah diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar yaitu dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita kaitannya dengan materi pelajaran yang dipelajari. Minat senantiasa erat hubungannya dengan perasaan individu, obyek, aktivitas dan situasi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang dipandang dapat memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada pihak yang menyuruh.

Sedangkan belajar menurut Muhibbin Syah adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>54</sup> Gagne dalam Dalyono menyatakan bahwa belajar terjadi suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performancenya*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami

---

<sup>54</sup>Syah, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 90

situasi tadi.<sup>55</sup> Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai sesuatu yaitu hasil belajar terlihat setelah pembelajaran berakhir.<sup>56</sup>

Pengaruh minat sangat besar terhadap belajar anak. Jika anak tidak berminat pada suatu topik atau materi yang sedang di pelajarnya, maka mereka akan malas untuk mempelajarnya, dan perhatiannya pada pelajaran tersebut akan hilang. Sebaliknya, jika mereka menaruh minat terhadap suatu topik atau materi yang sedang di pelajari, maka mereka akan senang mempelajarnya Karena belajar dengan situasi yang senang, maka anak akan merasa lebih mudah dalam mempelajari topik tersebut, sehingga hasil belajarnya tinggi. Dengan demikian anak tersebut akan memperoleh kepuasan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan yang dapat membawa perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta tingkah laku yang baru dan relatif melalui proses atau usaha. Berdasarkan penjabaran kata minat dan belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa senang, tertarik dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada diri.

---

<sup>55</sup>Dalyono, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. (Jakarta: AV. Publisier, 2009), hal. 211

<sup>56</sup>Rusmiati, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo" dalam <https://media.neliti.com/media/publications/-168580-ID-pengaruh-minat-belajar-terhadap-prestasi.pdf>, diakses 30 Mei 2018

## **b. Macam-macam dan Ciri-ciri Minat Belajar**

Minat memiliki pengaruh besar terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaikbaiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.<sup>57</sup> Minat pada dasarnya adalah penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.<sup>58</sup> Menurut Rosyidah, timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat di bedakan menjadi 2 jenis, yaitu: minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang berasal dari pengaruh luar.<sup>59</sup> Minat yang berasal dari pembawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. Sedangkan minat yang timbul karena pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan.

Adapun mengenai macam-macam minat, Kuder mengelompokkan menjadi 10 macam, antara lain : 1) minat terhadap alam sekitar yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan; 2) minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan; 3) minat mekanis,

---

<sup>57</sup>Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika" dalam <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/750/659>, diakses 30 Mei 2018

<sup>58</sup>Dewi Mauli, "Pengaruh Gaya Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016" dalam <https://jurnal.uns.ac.id/bise/article/view/17964/14338>, diakses 30 Mei 2018

<sup>59</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 60

yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik; 4) minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem; 5) minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk mempengaruhi orang lain; 6) minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan; 7) minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan; 8) minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik; 9) minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain; 10) minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.<sup>60</sup>

Adapun ciri-ciri minat belajar diantaranya yaitu : 1) minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia; 2) minat tergantung pada kesiapan belajar; 3) perkembangan minat mungkin terbatas, keterbatasan ini dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan; 4) minat tergantung pada kesempatan belajar; 5) minat dipengaruhi budaya; 6) minat berbobot emosional yaitu minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan yang akhirnya dapat diminatinya;

---

<sup>60</sup>*Ibid.*, hal 61-62

7) minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.<sup>61</sup>

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran agar siswa mempunyai ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.<sup>62</sup> Menurut Sardini dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN Pontianak*” menyatakan bahwa semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.<sup>63</sup> Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor :

#### 1) Minat Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.<sup>64</sup>

#### 2) Minat Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

---

<sup>61</sup>*Ibid.*, hal 62-63

<sup>62</sup>Amni Fauziah, “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang” dalam <http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/-article/download/9594/4654>, diakses 30 Mei 2018

<sup>63</sup>Sardini, “Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN Pontianak” dalam <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2777>, diakses 30 Mei 2018

<sup>64</sup>Syah, *Psikologi Pendidikan*, hal. 152

#### d. Tujuan dan Fungsi Minat Belajar

Siswa dalam proses pembelajaran memiliki minat yang berbeda-beda, keinginan dari dalam diri seseorang untuk belajar sangat mempengaruhi pembelajaran yang dialami. Keinginan inilah yang disebut juga sebagai minat. Semakin besar minat seseorang untuk belajar maka cenderung akan memberikan perhatian lebih terhadap objek belajar sehingga seseorang tersebut akan terus berusaha untuk mencapai tujuan belajar yang dicita-citakannya. Dengan kata lain minat merupakan penggerak untuk mencapai tujuan yang diinginkan, tanpa minat tujuan tidak akan tercapai.<sup>65</sup>

Menurut The Liang Gie tujuan minat belajar antara lain :<sup>66</sup>

##### 1) Untuk melahirkan perhatian yang serta merta

Perhatian seseorang terhadap sesuatu hal dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu perhatian yang serta merta, dan perhatian yang dipaksakan, perhatian yang serta merta secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan, yang tumbuh tanpa pemaksaan dan kemauan dalam diri seseorang, sedang perhatian yang dipaksakan harus menggunakan daya untuk berkembang dan kelangsungannya. Menurut Gie, mengatakan bahwa jika seseorang telah memiliki minat studi, maka saat itulah perhatiannya tidak lagi dipaksakan dan beralih menjadi spontan. Semakin besar minat seseorang, maka akan semakin

---

<sup>65</sup>Anjar Septiani, "Pengaruh Minat dan Cara Belajar terhadap Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Interactive Conceptual Instruction" dalam <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/2034>, diakses 30 Mei 2018

<sup>66</sup>The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa*. (Yogyakarta: Gajah Mada Press, 2004), hal. 29-30

besar derajat spontanitas perhatiannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan perhatian seseorang dalam hal ini siswa terhadap sesuatu, maka terlebih dahulu harus ditingkatkan minatnya.

## 2) Untuk memudahkannya terciptanya konsentrasi

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

Pendapat senada dikemukakan oleh Winkel, bahwa konsentrasi merupakan pemusatan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi suatu objek, dalam hal ini peristiwa belajar mengajar di kelas. Konsentrasi dalam belajar berkaitan dengan kemauan dan hasrat untuk belajar, namun konsentrasi dalam belajar dipengaruhi oleh perasaan siswa dan minat dalam belajar. Pendapat-pendapat di atas, memberi gambaran bahwa tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit dipertahankan.

## 3) Untuk mencegah gangguan dari luar

Minat studi mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari

pelajaran kepada suatu hal yang lain, kalau minat studinya kecil. Dalam hubungan ini Donald Leired dalam *The Liang Gie* menjelaskan gangguan-gangguan perhatian seringkali disebabkan oleh sikap batin karena sumber-sumber gangguan itu sendiri. Kalau seseorang berminat kecil bahaya akan diganggu perhatiannya.

4) Untuk memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

Bertalian erat dengan konsentrasi terhadap pelajaran ialah daya mengingat bahan pelajaran. Pengingatan itu hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Seseorang kiranya pernah mengalami bahwa bacaan atau isi ceramah sangat mencekam perhatiannya atau membangkitkan minat senantiasa teringat walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaliknya, sesuatu bahan pelajaran yang berulang-ulang dihafal mudah terlupakan, apabila tanpa minat.

Anak yang mempunyai minat dapat menyebut bunyi huruf, dapat mengingat kata-kata, memiliki kemampuan membedakan dan memiliki perkembangan bahasa lisan dan kosa kata yang memadai. Pendapat di atas, menunjukkan terhadap belajar memiliki peranan memudahkan dan menguatkan melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.

5) Untuk memperkecil kebosanan belajar belajar dalam diri sendiri

Segala sesuatu yang menjemukan, membosankan, sepele dan terus menerus berlangsung secara otomatis tidak akan bisa memikat perhatian. Gie berpendapat bahwa kejemuhan melakukan sesuatu atau

terhadap sesuatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang dari pada bersumber pada hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan jalan pertama-tama menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.

Menurut Hurlock fungsi minat bagi kebutuhan anak adalah sebagai berikut :<sup>67</sup>

1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita

Sebagai contoh, anak yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya menjadi dokter.

2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.

3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama, antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas mereka.

---

<sup>67</sup>Hurlock, *Perkembangan Anak..*, hal. 109-110

4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan

Minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil sebagai misal akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

#### e. Aspek-Aspek Minat Belajar

Aspek atau indikator minat ada empat, yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Jadi individu berminat pada suatu obyek, apabila individu tersebut memiliki keempat aspek tersebut.<sup>68</sup> Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut :<sup>69</sup>

##### 1) Perasaan Senang

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu

---

<sup>68</sup>Dewi Mauli, "Pengaruh Gaya Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016" dalam <https://jurnal.uns.ac.id/bise/article/view/17964/14338>, diakses 30 Mei 2018

<sup>69</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor...*, hal. 56

menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif.

## 2) Ketertarikan Siswa

Tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.<sup>70</sup>

## 3) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain daripada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Siswa yang menaruh minat

---

<sup>70</sup>Siti Nurhasanah, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa" dalam <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264>, diakses 30 Mei 2018

pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Ia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya. Siswa tersebut pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

#### 4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap siswa yang partisipatif. Siswa rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu siswa selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

### **3. Tinjauan tentang Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya, atau oleh dosen kepada mahasiswa, dalam jangka waktu tertentu.<sup>71</sup> Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan

---

<sup>71</sup>Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 33

keterampilan.<sup>72</sup> Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori.<sup>73</sup>

Menurut Ujiati Cahyaningsih dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD Negeri 4 Teluk*” berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang mencakup nilai kognitif yang bisa dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa, afektif (angket yang dikhususkan pada karakter bangsa berupa tanggungjawab) dan psikomotor (keterampilan).<sup>74</sup> Siswa nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan data yang amat penting yang dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk memberikan atau merencanakan pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik. Pada umumnya hasil belajar diperoleh peserta didik dapat memberikan petunjuk tentang kesulitan belajar yang dialami. Misal siswa yang

---

<sup>72</sup>Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 22

<sup>73</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 42

<sup>74</sup>Ujiati Cahyaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD” dalam <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/405>, diakses 30 Mei 2018

memiliki nilai rendah daripada rata-rata kelas dapat diperkirakan bahwa ia mengalami kesulitan belajar.<sup>75</sup>

Menurut Keller hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa, Keller memandang hasil belajar sebagai keluaran dari berbagai masukan, berbagai masukan tersebut menurut Keller dapat dibedakan menjadu dua kelompok, masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*).<sup>76</sup>

Menurut Nina Nurliani dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Peristiwa Alam*” juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting karena hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan alat untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang diajarkan.<sup>77</sup> Hasil belajar (*achievement*) merupakan

---

<sup>75</sup>Hellen A, *Bimbingan Konseling*. (Jakarta: PT. Intermasa, 2002), hal. 7-8

<sup>76</sup>Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, 2004) hal. 77

<sup>77</sup>Nina Nurliani, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Peristiwa Alam” dalam <http://ejournal.upi.edu/index.php/penelitian/article/view/3009/pdf>, diakses 30 Mei 2018

realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik.<sup>78</sup>

Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional, secara garis besar pembagiannya menjadi tiga ranah, yaitu :<sup>79</sup>

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman (kognitif tingkat rendah), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (kognitif tingkat tinggi)
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor mempunyai enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah adanya proses pendidikan ke arah positif yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

---

<sup>78</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 102

<sup>79</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 22-23

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal.<sup>80</sup> Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik yaitu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Faktor kemampuan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar peserta didik. Selain faktor kemampuan yang dimiliki, terdapat juga faktor-faktor lain, seperti:<sup>81</sup>

### 1) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan yang tertuju pada objek. Untuk mendapatkan hasil yang baik, maka diperlukan perhatian terhadap pelajaran. Jika peserta didik tidak tertarik terhadap pelajaran, maka tumbuhlah rasa bosan sehingga ia tidak memperhatikan pelajaran. Agar peserta didik dapat memperhatikan pelajaran dengan baik, maka diperlukan cara penyajian pelajaran yang baik sesuai hobi dan bakat peserta didik.

---

<sup>80</sup>Zakaria, "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Fiqih di MTs Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat" dalam [jurnal.uinsu.ac.id/index.php/attazakki/article/view/860/652](http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/attazakki/article/view/860/652), diakses 30 Mei 2018

<sup>81</sup>Sukmadinata, *Landasan Psikologi...*, hal. 177

## 2) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Dalam kegiatan belajar, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan hasil belajarnya umumnya baik.<sup>82</sup>

Apabila hal ini terjadi maka seharusnya pelajaran dihubungkan dengan hal sehari-hari yang menarik minat peserta didik. Minat peserta didik pada pelajaran yang disukainya sangat berpengaruh, maka pendidik harus menggunakan alat bantu belajar yang dapat menunjang minat peserta didik.

## 3) Motivasi

Motivasi adalah sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar.<sup>83</sup> Dalam proses belajar perlu diperhatikan apa saja yang dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang dapat menunjang hasil belajar. Dengan adanya motivasi peserta didik menjadi semakin semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>82</sup>Satrijo Budiwibowo, "Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun" dalam <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah/-article/view/66/60>, diakses 30 Mei 2018

<sup>83</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal.75

#### 4) Faktor dari luar

Faktor dari luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibagi menjadi dua macam yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial adalah lingkungan yang terdiri dari para pendidik, staf administrasi, teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat dan hasil belajar peserta didik. Para pendidik yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, misalnya rajin membaca, berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar. Selanjutnya, yang termasuk lingkungan nonsosial peserta didik adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan tempat tinggal peserta didik tersebut. Kondisi masyarakat yang kurang mendukung pendidikan di lingkungan sangat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Paling tidak, mereka tersebut akan menemukan kesulitan ketika menemukan pelajaran yang sulit yang belum tentu bisa dikerjakan sendiri.

Faktor yang lebih banyak mempengaruhi adalah faktor orang tua dan peserta didik itu sendiri. Maka orang tua diharapkan memperhatikan anaknya demi kelancaran proses belajar, sehingga peserta didik dapat menghasilkan hasil dan prestasi belajar yang diharapkan.

#### 4. Tinjauan tentang Fiqih

##### a. Pengertian Fiqih

Pendidikan agama Islam adalah usaha yang berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikan dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dan menjadikan sebagai pandangan hidup. Salah satu pendidikan agama Islam dapat diperoleh melalui mata pelajaran fiqh.<sup>84</sup> 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. Karena Islam mendorong setiap pemeluknya untuk memperoleh pendidikan tanpa kenal batas. Kata fiqih ( **فقه** ) secara bahasa punya dua makna. Makna pertama adalah *al-fahmu al-mujarrad* ( **رَدَّ** **الفهمالمج** ), yang artinya kurang lebih adalah mengerti secara langsung atau sekedar mengerti saja. Makna yang kedua adalah *al-fahmu ad-daqiq* ( **الفهمالدقيق** ), yang artinya adalah mengerti atau memahami secara mendalam dan lebih luas. Sedangkan secara terminologi fiqih ialah memahami atau mengetahui hukum-hukum syari'at seperti halal, haram, wajib, sunah, dan mubahnya sesuatu hal dengan cara atau jalannya ijtihad.<sup>85</sup>

Menurut Ahmad Susanto dalam jurnalnya yang berjudul *“Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Menggunakan Model*

---

<sup>84</sup>Santi Hartika, “Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Tentang Zakat Melalui Pembelajaran Active Learning Pada Siswa Kelas VIII-A Mts. Arrahmah Kelapa Dua Wetan Ciracas Jakarta Timur” dalam <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/integralistik/article/download/11813/6877>, diakses 30 Mei 2018

<sup>85</sup>Nazar Bakry, *Fiqh dan...*, hal. 59

*Pembelajaran Partisipatif Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas 5 Di Sd Mujahidin 1 Surabaya*” menjelaskan bahwa Fiqh merupakan pengetahuan yang mencakup hukum yang berhubungan dengan akidah seperti kewajiban beriman, ilmu akhlak, dan hukum-hukum yang berhubungan dengan amal perbuatan manusia, seperti hukum ibadah dan mu’amalah.<sup>86</sup> Ilmu Fiqih adalah ilmu yang berusaha memahami hukum-hukum yang terdapat di dalam Al-Qur’an dan Sunnah Nabi Muhammad untuk diterapkan pada perbuatan manusia yang telah dewasa yang sehat akalnya yang berkewajiban melaksanakan hukum Islam.<sup>87</sup>

Objek kajian Fiqih adalah hukum yang berhubungan dengan perbuatan manusia beserta dalil-dalilnya yang terperinci.<sup>88</sup> Fiqih sebagai ilmu merupakan seperangkat cara kerja sebagai bentuk praktis dari cara berfikir, terutama dalam cara berfikir taksonomis dan cara berfikir logis untuk memahami kandungan ayat dan hadits hukum.<sup>89</sup> Pelajaran fiqih merupakan kajian ilmiah tentang tuntunan dalam beragama Islam, kesuksesan dan kegagalannya, dan evaluasi masyarakat beserta berbagai aspeknya. Mata pelajaran ini menawarkan materi yang sangat luas, melibatkan berbagai keterampilan, dan mengarahkan pada pemahaman

---

<sup>86</sup>Ahmad Susanto, “Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Partisipatif Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas 5 di SD Mujahidin 1 Surabaya” dalam <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus/article/download/1116/pdf>, diakses 30 Mei 2018

<sup>87</sup>Mohammad Daud Ali, *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 48-49

<sup>88</sup>Mardani, *Ushul Fiqih*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 3-7

<sup>89</sup>Hasan Bisri, *Model Penelitian Fiqih*. (Bogor: Kencana, 2003), hal. 9

yang, mendalam serta generalisasi yang akan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh para siswa.

Pembelajaran fiqih pada hakikatnya adalah proses komunikasi yakni proses penyampaian pesan pelajaran fiqih dari sumber pesan atau pengirim atau guru melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan (siswa). Adapun pesan yang akan dikomunikasikan dalam mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah.<sup>90</sup>

Pembelajaran mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang tidak hanya menekankan pada pengetahuan tapi juga mampu menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud dari pengembangan akidah dan Akhlak.<sup>91</sup> Pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat :<sup>92</sup>

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 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

---

<sup>90</sup>Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 26

<sup>91</sup>H. Mazrur, "Deskripsi Penggunaan Model Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palangka Raya" dalam [http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id/libs/download.-php?file=FAI\\_Vol2\\_No2\\_part1\\_MA](http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id/libs/download.-php?file=FAI_Vol2_No2_part1_MA), diakses 30 Mei 2018

<sup>92</sup>Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008 hal. 59

SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

## **b. Materi Pembelajaran Fiqih**

Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.<sup>93</sup> Pembelajaran fiqih beracuan pada pembelajaran yang melibatkan siswa aktif belajar memahami dan membangun pengetahuan fiqih berdasar pengalaman sendiri.<sup>94</sup> Ilmu fiqih adalah kompilasi hukum-hukum syara' yang bersifat praktis yang diambil dari dalil-dalilnya secara rinci.<sup>95</sup> Ruang lingkup materi mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :<sup>96</sup>

- 1) Fiqih ibadah, yang menyangkut : pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik, seperti: tata cara taharah, salat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
- 2) Fiqih muamalah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan

---

<sup>93</sup>Zaenudin, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Melalui Penerapan Strategi Bingo" dalam <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/download/796/764>, diakses 30 Mei 2018

<sup>94</sup>Herman Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum Fiqih*. (Malang: Usaha Nasional, 1979), hal. 110

<sup>95</sup>Siti Fujiyati, *Pengaruh Model Pembelajaran Koopertaif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2015), hal. 32

<sup>96</sup>*Ibid.*, hal.63

haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.<sup>97</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Siti Nurazizah pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat”. Hasil penelitian tersebut menyatakan terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 42,40 sedangkan rata-rata pretest kelas kontrol adalah 38,80. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 76,80 sedangkan kelas kontrol adalah 70,80. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,59 sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 0,51 selisih N-Gain kedua kelas tersebut adalah 0,08.
2. Novita Eka Pertiwi tahun 2010 dengan judul penelitian “Hubungan Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Kedung

---

<sup>97</sup>Ahmad Susanto, “Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Partisipatif Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas 5 di SD Mujahidin 1 Surabaya” dalam <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus/article/download/1116/pdf>, diakses 30 Mei 2018

Jepara Tahun Ajaran 2010/2011”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat dan signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) dengan hasil belajar, hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi dengan taraf signifikan 5% di peroleh nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,756 dan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,202 (nilai  $r_{xy} >$  nilai  $r_{tabel}$ ).

3. Dwi Ariyani tahun 2016 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Hasil analisis uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,021. Dapat dinyatakan bahwa nilai  $0,021 < 0,05$  maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima atau ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa.
4. Fairuzzabadi Arif Billah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang”. Dalam skripsi tersebut

menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil post-test kelas eksperimen yang diperoleh hasil  $0,78 > 0,05$ . Berdasarkan uji t yang telah dilakukan dengan melihat hasil t hitung dan t tabel, maka yang dihasilkan adalah  $t_{tabel} >$  dari pada  $t_{hitung}$ . Hasil pengujian hipotesis  $2,275 > 2,004$  yang menunjukkan bahwa hipotesis yang diterima adalah ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang.

5. Binti Royani pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X di MA Al-Ma’arif Tulungagung Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu sebesar 8,34%. Hal ini sekaligus menjawab hipotesis penelitian yang diajukan peneliti.
6. Richard Bastian Endang Herawan yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Plumpon Kabupaten Cirebon”. Dalam penelitian ini Richard Bastian Endang Herawan menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh pada hasil belajar ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  atau  $t_{empirik} = (4,498)$ , sedangkan teoritik pada tabel signifikan 5% adalah 1,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Plumpon Kabupaten Cirebon.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bisa dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu**

No.	Penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meneliti model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>b. Meneliti hasil belajar siswa</li> <li>c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>b. Rumusan masalah berbeda</li> <li>c. Meneliti hasil belajar siswa</li> <li>d. Mata pelajaran yang diteliti adalah Matematika</li> </ul>
2.	Hubungan Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Turnament</i> (TGT) dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Kedung Jepara Tahun Ajaran 2010/2011	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meneliti model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>b. Meneliti hasil belajar siswa</li> <li>c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>b. Rumusan masalah berbeda</li> <li>c. Mata pelajaran yang diteliti adalah IPS</li> </ul>
3.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meneliti model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>b. Meneliti hasil belajar siswa</li> <li>c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>b. Rumusan masalah berbeda</li> <li>c. Mata pelajaran yang diteliti adalah IPS</li> </ul>

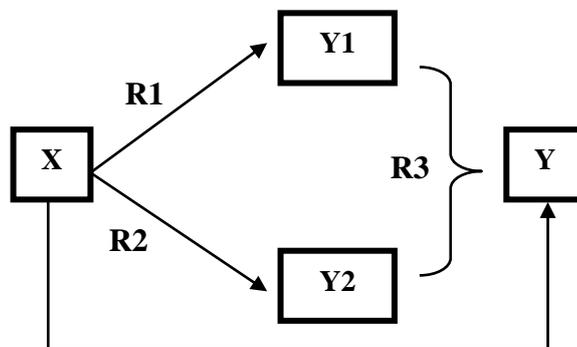
No.	Penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	Lampung Timur		
4.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meneliti model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)</li> <li>b. Meneliti minat belajar siswa</li> <li>c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>b. Rumusan masalah berbeda</li> <li>c. Mata pelajaran yang diteliti adalah IPS</li> </ul>
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X di MA Al-Ma'arif Tulungagung Pelajaran 2012/2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meneliti model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)</li> <li>b. Meneliti hasil belajar siswa</li> <li>c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>b. Rumusan masalah berbeda</li> <li>c. Mata pelajaran yang diteliti adalah Matematika</li> </ul>
6.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Plumpon Kabupaten Cirebon	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meneliti model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)</li> <li>b. Meneliti hasil belajar siswa</li> <li>c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>b. Rumusan masalah berbeda</li> </ul>

Penelitian yang sudah peneliti sebutkan diatas menjelaskan tentang pengaruh dan hubungan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini harus adanya seorang guru yang harus berperan aktif dalam mengajarkan anak didiknya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Sehingga, penelitian diatas berfungsi sebagai bahan pustaka dalam penelitian ini, selain itu juga sebagai petunjuk bahwa

penelitian yang serupa dengan penelitian ini, akan tetapi tidak sama. Artinya, penelitian ini benar-benar baru dan murni hasil karya peneliti sendiri.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir di buat untuk mempermudah mengetahui hubungan antara variabel. Pembahasan dalam kerangka berpikir penelitian antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan minat belajar, antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran TGT terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dari penjelasan tersebut maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Fiqih Siswa**

Keterangan:

X	: Model Pembelajaran TGT
Y <sub>1</sub>	: Minat
Y <sub>2</sub>	: Hasil belajar
Y	: Minat dan hasil belajar siswa

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “*hypo*” = sementara, dan “*thesis*”=kesimpulan. Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>98</sup> Dalam penelitian terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang akan diuji, sehingga nantinya akan diterima atau ditolak. Hipotesis nol berarti menunjukkan “tidak ada” dan biasanya dirumuskan dalam kalimat negatif. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu hipotesis yang dikemukakan selama penelitian berlangsung. Hipotesis alternatif berarti menunjukkan “ada” atau “terdapat” dan merupakan hipotesis pembandingan yang dirumuskan dalam kalimat positif.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah :

---

<sup>98</sup>Arifin, *Penelitian Pendidikan...*, hal.197

1. Hipotesis nol ( $H_0$ )

- a. Tidak ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan minat belajar fiqih siswa.
- b. Tidak ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan hasil belajar fiqih siswa.
- c. Tidak ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan minat dan hasil belajar fiqih siswa.

2. Hipotesis alternatif ( $H_a$ )

- a. Ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan minat belajar fiqih siswa.
- b. Ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan hasil belajar fiqih siswa.
- c. Ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan minat dan hasil belajar fiqih siswa.

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.