

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

###### a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah prosedur yang tersusun dalam menjalankan kegiatan belajar guna memperoleh tujuan pembelajaran.<sup>1</sup> Mulyani (2000:70), menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang digunakan oleh seorang guru selama menjalankan materi pembelajaran, dan juga sebagai rancangan kegiatan siswa yang dijadikan pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas. Penggunaan model pembelajaran tertentu dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang telah diprogramkan.<sup>2</sup>

Model pembelajaran ialah susunan pembelajaran yang menggambarkan jalannya kelas pembelajaran dari awal dilaksanakan sampai selesainya pembelajaran yang dilakukan dengan kriteria tertentu oleh seorang guru. Dengan demikian, model pembelajaran disebut sebagai wadah atau bingkai dari suatu metode, teknik, pendekatan, dan strategi pembelajaran.<sup>3</sup> Dengan adanya penerapan model pembelajaran dalam suatu kelas, tentu akan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Karena melalui model pembelajaran akan membangkitkan semangat siswa selama pembelajaran.

Adapun kriteria dari model pembelajaran diantaranya:

1. Model pembelajaran harus memiliki tujuan tertentu, contohnya pada model pembelajaran kooperatif dirancang agar siswa terlatih dalam bekerja sama antar siswa
2. Model pembelajaran harus memiliki susunan kegiatan pembelajaran
3. Model pembelajaran mampu dijadikan sebagai pedoman oleh guru ketika kegiatan pembelajaran

---

<sup>1</sup> Sri Handayani, Dkk. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0* (Malang: Literindo Berkah Jaya, 2020). 20

<sup>2</sup> Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran...*, 6-9

<sup>3</sup> Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012). 19

4. Model pembelajaran mempunyai pengaruh setelah diterapkan, yakni pengaruh atau hasil akhir belajar yang dapat diukur
5. Model pembelajaran mampu dijadikan sebagai pilihan guna memperbaiki kegiatan selama proses pembelajaran di dalam kelas

Adapun dalil yang menjelaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran yakni terdapat dalam QS. Al-Maidah:2 yang berbunyi:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ  
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya”. (Q.S. al - Maidah:2).<sup>4</sup>

#### b. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model TGT adalah salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang mudah dijalankan. Kegiatan pembelajaran dengan adanya suatu permainan yang telah tersusun di dalam model TGT mampu menjadikan siswa untuk belajar lebih menyenangkan, selain itu siswa juga dilatih untuk belajar secara kerja sama antar temannya, dan juga siswa dilatih untuk bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran. Model TGT termasuk salah satu model yang telah dikembangkan Slavin, dengan tujuan guna membantu siswa dalam mengulas serta memahami pembelajaran yang telah disajikan. Slavin menjabarkan bahwa model TGT mampu meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, dan juga kerja sama antara siswa.<sup>5</sup>

Saco menjelaskan bahwa pada model TGT siswa diarahkan untuk bermain sesuai dengan masing-masing kelompoknya guna mendapatkan poin atau skor untuk tim mereka. Guru menyusun permainan dengan membentuk

<sup>4</sup> Al qur'an, al-Maidah ayat 2, *Al qur'an Terjemah al-Muhaimin* (Depok: Al huda, Kelompok Gema Insani, 2015), 107.

<sup>5</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). 197

pertanyaan yang berhubungan dengan bahan ajar yang dipelajari.<sup>6</sup> Asma menjelaskan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran dari seorang guru yang diakhiri dengan memberikan beberapa persoalan terhadap siswa. Yang mana persoalan tersebut harus diselesaikan oleh siswa sesuai dengan anggota kelompoknya yang dijadikan sebagai pengganti tes tertulis.<sup>7</sup>

Setiap kelompok pada model TGT disajikan beberapa pertanyaan yang harus diselesaikan, dengan catatan bahwa semua anggota dari tim sudah mengerti dan memahami dari tugas yang telah didiskusikan. Melalui belajar secara tim atau berkelompok, tentu siswa tidak hanya mendapatkn pemahaman dari seorang guru, tetapi siswa juga mampu mengasah pengetahuannya dan menjadikan suasana belajar lebih berkesan.<sup>8</sup>

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan yakni model TGT ialah model pembelajaran yang menerapkan sistem belajar secara kelompok yang mana pada model TGT ini terdapat sebuah permainan atau turnamen. Pada model pembelajaran TGT, seorang guru memberikan penjelasan sesuai dengan materi kemudian masing-masing kelompok akan belajar bersama sesuai dengan tim mereka. Slavin (2013) menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri atas beberapa komponen yang mencakup:

1. Penyajian kelas (*class precentation*)  
 Pada tahapan penyajian kelas ini, guru menjelaskan terkait materi pembelajaram, kemudian gurumemaparkan tujuan pembelajarn, dan juga guru memotivasi siswa agar lebih semangat dalam prosess pembelajaran di dalam kelas.
2. Belajar secara kelompok (*teams*)  
 Pada tahapan ini, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Ketentuan anggota kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang mana pemilihan anggota kelompok dilakukan secara acak. Tujuan adanya kelompok yakni

---

<sup>6</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016). 224

<sup>7</sup> Yulianah Prihatin, *Model Pembel...*, 77

<sup>8</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017). 308

agar siswa lebih menikmati dan lebih bisa memahami dari materi yang telah diajarkan oleh gurunya dan mendiskusikan bersama teman kelompoknya. Belajar dalam kelompok ini menjadikan siswa mampu menimbang jawaban, dan juga membenarkan dari pemahaman yang salah terkait materi pembelajaran.

3. Permainan (*game*)

Pada tahapan ini, siswa akan diberikan beberapa persoalan yang sesuai dengan materi. Pemberian soal ini guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada tahapan penyajian kelas, dan tahapan belajar secara kelompok. Pada umumnya permainan terdiri dari beberapa soal sederhana, yang mana pada soal tersebut diberi nomor dan disusun dalam lembar kerja yang sama. Siswa akan memilih nomor kemudian menyelesaikan persoalan tersebut sesuai dengan nomor yang mereka pilih. Pada tahapan ini, siswa yang menjawab benar akan diberi skor.

4. Pertandingan (*tournaments*)

Tahapan ini dilakukan apabila guru sudah menjelaskan tentang materi pembelajaran. sebelum guru melaksanakan turnamen guru menempatkan siswa pada meja pertandingan. Ketika siswa telah menempati meja pertandingan, maka guru akan memberikan beberapa soal turnamen yang tersusun dari lembar soal dan juga lembar jawab. Lembar soal dan lembar jawaban yang dibagikan pada setiap meja turnamen ialah sama.

5. Penghargaan untuk kelompok (*team recognition*)

Pada tahapan ini, guru menyampaikan kelompok mana saja yang berhasil dalam pembelajaran. untuk tiap anggota kelompok akan memperoleh nilai yang sesuai dari apa yang mereka kerjakan.<sup>9</sup>

Setiap model pembelajaran tentu memiliki sebuah tujuan, begitu pula dengan model TGT ini. Adapun tujuan dari penerapan model TGT diantaranya :

1. Melatih kerja sama antar siswa. Dengan kerja sama antar siswa, tentu memberikan peluang ataupun kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan pendapat yang mereka miliki.

---

<sup>9</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Stra...*, 301-312

2. Menjadikan siswa mampu menerima pendapat apapun yang diutarakan oleh siswa lainnya.
3. Menjadikan siswa pribadi yang lebih semangat dalam mendapatkan hasil prestasi pembelajaran karena didukung oleh pembelajaran secara berkelompok dan mereka akan lebih mengerti arti tanggung jawab dalam menjadikan kelompoknya untuk memperoleh hasil yang memuaskan.<sup>10</sup>

Setiap model pembelajaran tentu mempunyai kelebihan serta kekurangan, dalam model TGT kelebihan dan kekurangannya ialah:

1. Kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT)
  - a. Menambah pengetahuan siswa
  - b. Melatih siswa dalam bersikap serta berperilaku dalam menghargai pendapat temannya
  - c. Mengikut sertakan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas
  - d. Siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran
  - e. Wawasan yang didapatkan oleh siswa tidak hanya bersumber dari gurunya saja, akan tetapi melalui interaksi dengan siswa lainnya
  - f. Pemberian hadiah atau penghargaan akan memotivasi siswa dalam mengembangkan belajarnya guna memperoleh hasil yang diinginkan
  - g. Penempatan siswa dalam berkelompok mampu membantu guru dalam mengatur dan mengarahkan siswa ketika proses belajar mengajar di kelas.
2. Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)
  - a. Memerlukan instrumen yang sesuai yaitu mencakup soal-soal yang akan dibagikan kepada siswa
  - b. Membiasakan siswa belajar dengan alasan mendapatkan hadiah
  - c. Karena adanya permainan dalam model TGT, tidak menutup kemungkinan bahwa suasana kelas pembelajaran akan menjadi lebih berisik karena banyaknya siswa yang berbicara<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Stra...*, 309-310

<sup>11</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Stra...*, 316

## 2. Hasil Belajar Siswa

### a. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu upaya yang dilaksanakan oleh seseorang guna memperoleh perubahan yakni mencakup wawasan atau pengetahuan, keahlian, perilaku dan nilai yang baik dari beberapa materi yang sudah dipelajarinya. Belajar juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang telah dilaksanakan seseorang yang mana pada akhirnya terlihat perbedaan antara sebelum dan setelah dilaksanakannya proses belajar.<sup>12</sup> Jadi yang dimaksud dengan belajar yakni aktivitas yang dilaksanakan oleh individu dengan tujuan memperoleh suatu hasil dari apa yang sudah dipelajari. Dengan adanya proses belajar tentu akan menambah wawasan dan juga keterampilan pada diri seseorang.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar dikarenakan oleh dua faktor, yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal ialah kondisi pada seseorang di luar kegiatan belajarnya. Yakni meliputi: lingkungan belajar, keluarga, dan juga lingkungan masyarakat. Sedangkan faktor internal ialah kondisi yang ada pada diri seseorang ketika kegiatan belajar, yang meliputi: pengetahuan, keahlian, keinginan, semangat, keadaan fisik, dan juga mental.<sup>13</sup>

Sadirman menjelaskan bahwa ada beberapa tujuan dalam kegiatan belajar diantaranya:

1. Guna mendapatkan pengetahuan  
Hasil dari dilaksanakannya proses belajar bisa dilihat dari meningkatkan cara berfikir individu. Dengan demikian, melalui wawasan dapat meningkatkan cara berfikir individu, dan sebaliknya cara berfikir dapat berkembang dengan wawasan atau pengetahuan yang telah dipelajari.
2. Menanamkan keterampilan  
Keahlian atau keterampilan yang ada pada seseorang ialah melalui kegiatan belajar. Jadi seseorang akan memiliki sebuah keterampilan setelah adanya proses belajar.

---

<sup>12</sup> Ahdar Djamaluddin, Dan Wardana. Belajar Dan Pembelajaran (Pare-Pare: Kaaffah Learning Center, 2019). 6

<sup>13</sup> Abdul Rahman Tibahary, “Model-Model Pembelajaran Inovatif”, *Journal Of Pedagogy*, 1. no. 1 (2018), 3.

3. Pembentukan sikap atau perilaku  
Melalui proses belajar mampu membentuk perilaku pada individu. Dengan demikian pembentukan perilaku siswa sangat erat hubungannya dengan penerapan nilai-nilai sehingga dapat memunculkan kesadaran yang ada pada diri siswa.<sup>14</sup>

#### b. Hasil Belajar

Menurut Omar Hamalik hasil belajar ialah apabila individu sudah melaksanakan proses belajar yang mana setelah adanya kegiatan belajar tersebut menghasilkan perubahan yang ada pada individu. Seperti halnya yang awalnya tidak memahami sesuatu berubah menjadi paham akan suatu hal yang telah dipelajari. Asmawi menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar, yakni mencakup pengetahuan, keterampilan, serta penghayatan yang pada seseorang tersebut.<sup>15</sup> Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa hasil belajar ialah suatu hal yang bisa dilihat dari dua arah, yakni dari sisi seorang guru dan juga dari sisi seorang siswa.<sup>16</sup>

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan oleh seseorang setelah melalui kegiatan pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar seseorang dapat mengetahui perubahan yang diperoleh setelah proses pembelajaran yakni meliputi pengetahuan, dan keterampilan.

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar adalah diantaranya:

1. Metode dalam mengajar. Penggunaan metode dalam pembelajaran termasuk tahapan yang harus dijalanka oleh guru selama proses pembelajaran
2. Kurikulum. Kurikulum merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Pada kegiatan ini guru memberikan penjelasan mengenai suatu materi supaya siswa dapat menerima dan

<sup>14</sup> Ahdar Djameluddin, Dan Wardana, *Belajar Dan Pem...*, 9-10

<sup>15</sup> Susanna, "Penerapan Teams Games Tournament (TGT)...", 6-7

<sup>16</sup> Sulastri, Dkk "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya.", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3. no. 1, 3.

memahami serta mampu meningkatkan dari bahan ajar yang telah disampaikan

3. Hubungan antar guru terhadap siswa. Dalam proses pembelajaran tentu melibatkan seorang guru dan siswa. Guna mencapai pembelajaran yang sesuai, hubungan antara guru dengan siswa harus terjalin dengan baik. Karena melalui adanya interaksi akan menghasilkan suasana kelas pembelajaran yang diinginkan.
4. Interaksi antara siswa terhadap siswa lain. Hubungan antar siswa perlu dijalin sebaik mungkin. Karena dalam kegiatan pembelajaran, kerja sama antar siswa sangat dibutuhkan dan dapat menciptakan kelas yang menyenangkan
5. Kedisiplinan, yakni meliputi kedisiplinan pada guru pada proses pembelajaran karena guru yang memiliki sikap disiplin mampu menjadi panutan untuk siswa<sup>17</sup>

Taksonomi Bloom menjelaskan bahwa pencapaian hasil belajar dikelompokkan dalam tiga ranah, diantaranya:

1. Ranah kognitif

Pada ranah kognitif ini meliputi 6 aspek yakni:

- a. pengetahuan, melingkupi keahlian mengenang mengenai keadaan yang dipelajari serta tersembunyi di dalam ingatan
- b. Pemahaman kemampuan dalam memahami inti dari perihal yang dipelajari
- c. Penerapan, melingkupi keahlian dalam memilih sesuatu tata cara serta menerapkannya
- d. Analisis, melingkupi keahlian merinci sesuatu kesatuan ke dalam bagian-bagian terstruktur serta gampang dimengerti
- e. Sintesis, melingkupi keahlian dalam membuat sesuatu pola
- f. Evaluasi

2. Ranah afektif

Pada ranah afektif ini mencakup lima aspek yakni; penilaian, penerimaan, mengelola, menjawab, dan bermuatan nilai<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Sulastrri, dkk. "Meningkatkan Hasil Belajar,..". 4

<sup>18</sup> Muhammad Afandi, Dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013). 7



3. Ranah psikomotorik  
Berkenaan dengan keahlian siswa dalam suatu hal tertentu<sup>19</sup>

### c. Fiqih

#### 1. Pengertian Fiqih

Mata pelajaran Fiqih diwajibkan di lembaga pendidikan yang diawasi oleh Kementerian Pendidikan dan merupakan salah satu unsur pendidikan agama Islam. Topik Fiqh mencakup semua aspek ibadah dalam kehidupan sehari-hari, termasuk ibadah untuk diri sendiri, koneksi interpersonal, dan hubungan seseorang dengan Allah SWT dan lingkungan.

Secara etimologi, fiqih berasal dari bahasa arab yaitu *faqiha-yafqahu-fiqhan*, yang berarti wawasan atau pemahaman. Adapun secara terminologi, fiqih adalah hukum-hukum syara yang bersifat praktis yang berasal dari dalil-dalil.

Al-Syatibi menjelaskan bahwa Fiqih adalah pemahaman tentang syariah/menegakkan arti syariah dan aturan-aturan rinci yang sangat diperlukan. Sedangkan menurut Jasser Audah, Fiqih merupakan koleksi besar para ulama yang diturunkan oleh Allah SWT kepada berbagai madzhab pemikiran untuk penerapan syariah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup> Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Fiqih adalah pemahaman atau interpretasi para ulama terhadap ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis-hadis secara terperinci.

#### 2. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih di MTs merupakan pengembangan dari pembelajaran Fiqih di MI, yaitu dengan mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Fiqih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah.<sup>21</sup> Mata pelajaran fiqih memberikan kontribusi yang signifikan dalam memotivasi siswa untuk mencapai

---

<sup>19</sup> Homroul Fauhah, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa.", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9. no. 2 (2021): 7.

<sup>20</sup> Hafsah. *Pembelajaran Fiqih* (Bandung:LCitapustaka Media Perintis, 2016). 3

<sup>21</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013, Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasan Arab, (Jakarta: Menteri Agama Republik Indonesia), 48.

kecerdasan yang dilandasi oleh agama dan ketaqwaan. Secara umum, pembelajaran fiqih bertujuan agar siswa memahami tentang materi-materi yang terdapat dalam pembelajaran tersebut serta dapat menerapkannya. Materi yang bisa mengarahkan siswa untuk mengetahui dan memahami hukum Islam agar bisa dijalankan dalam kehidupan nyata sehari-hari.<sup>22</sup>

Adapun tujuan pembelajaran Fiqih adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi muslim yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia.
- b) Membina siswa agar memiliki pengalaman, pengetahuan, keterampilan beribadah, dan sikap terpuji yang berguna bagi pengembangan dirinya.
- c) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- d) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan benar, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama islam dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri sendiri, sesama manusia, maupun hubungan dengan lingkungannya.

### 3. Najis dan cara mensucikannya

#### a) Pengertian Najis

Menurut bahasa, Najis berasal dari bahasa arab yaitu *an-najisu* atau *an-najisu* yang berarti kotor atau menjijikkan, tidak bersih atau tidak suci baik yang bersifat *hissiyah* maupun *ma'nawiyah*. Najis *hissiyah* adalah najis yang terlihat oleh mata dan dirasa oleh panca indra seperti jilatan anjing, kotoran manusia atau hewan, air kencing, darah haid dan nifas. Sedangkan najis *ma'nawiyah* adalah najis yang

---

<sup>22</sup> Abdul Hamid Wahid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, dan Sofiatul Maimuna, "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Edureligia* 05, no. 01 (2021): 6, <https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1545>.

menodai akidah sehingga tidak dapat dilihat oleh manusia seperti syirik dan kufur.

Menurut istilah, Najis diartikan sebagai suatu benda yang mengotori pakaian atau badan kita yang menghalangi sahnya ibadah kita kepada Allah SWT.<sup>23</sup>

b) Macam-macam Najis Dan Cara Mensucikannya

Najis terbagi dalam tiga macam, berikut penjelasan dan cara mensucikannya:

1) Najis *Mukhaffafah* (ringan)

*Mukhaffafah* adalah najis yang diringankan, seperti air kencing bayi laki-laki dan perempuan yang belum pernah makan sesuatu kecuali ASI. Cara mensucikannya: cukup dengan memercikkan air ke bagian yang terkena najis sampai bersih

2) Najis *Mutawasithah* (sedang)

*Mutawasithah* merupakan najis yang berada di tengah-tengah antara Najis *Mukhaffafah* dan Najis *Mughaladhah*. Dan najis yang keluar dari kubul dan dubur manusia kecuali air mani. Cara mensucikannya: dibilas dengan air sehingga hilang semua sifat, bau, warna, dan rupanya.

3) Najis *Mughaladhah* (berat)

*Mughaladhah* adalah najis yang diperberat, seperti anjing dan babi. Termasuk najis ini adalah air liur kedua binatang tersebut. Cara mensucikannya: lebih dulu dihilangkan wujud benda najis tersebut, kemudian dicuci dengan air bersih 7 kali dan salah satunya dicampuri dengan debu.<sup>24</sup>

#### 4. Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Fiqih

Dalam pembelajaran Fiqih, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung. Dimana dalam model TGT ini siswa dapat berinteraksi dengan siswa

<sup>23</sup> Mashuri. *Fiqh MTs Kelas VII* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama 2020). 29

<sup>24</sup> Mashuri. *Fiqh MTs.....*, 31

lainnya, dan pembelajaran tidak didominasi oleh gurunya saja. Pada model pembelajaran TGT ini, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya siswa disajikan lembar soal yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Dalam tahapan ini, siswa akan belajar secara tim dengan masing-masing anggotanya guna menyelesaikan lembar soal yang diberikan.

Adapun lembar soal yang disajikan berisi beberapa pertanyaan mengenai pengertian najis, macam-macam najis, dan cara mensucikan najis tersebut. Kelompok yang berhasil menyelesaikan lembar soal dengan cepat dan tepat akan mendapatkan poin yang lebih dibandingkan dengan kelompok lainnya. Dalam model TGT ini juga melatih siswa untuk berfikir secara cepat dan tepat. Dengan semangat yang tinggi serta adanya interaksi antar siswa, menjadikan pembelajaran Fiqih terasa menyenangkan dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Fiqih.

## B. Penelitian Terdahulu

Adapun hasil dari penelitian terdahulu diantaranya:

1. Nurbaiti “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik” 2021, dari hasil observasi awal peneliti menemukan yakni cara berpikir kritis siswa kelas VII di MTsAl-Islah Sukabumi terkait matematika termasuk dalam kategori rendah, ini dibuktikan dengan perolehan hasil ujian tengah semester genap pada tahun 2018/2019. Dengan rincian siswa yang mendapat nilai di atas KKM (nilai  $\geq 75$ ) adalah 37 siswa dari 104 jumlah siswa. Namun setelah penggunaan model TGT berbantuan gamifikasi dari peneliti menghasilkan pengaruh yang lebih baik untuk cara berpikir kritis siswa pada matematika.<sup>25</sup>
2. Ni. W. Karini, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Seting *Lesson Study* Terhadap Sikap Ilmiah Siswa” 2020. Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa sikap ilmiah yang dimiliki siswamasih tergolong rendah,

---

<sup>25</sup> Nurbaiti, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik” (Skripsi, UIN raden intan lampung, 2021).

rendahnya sikap ilmiah pada siswa disebabkan beberapa faktor salahsatunya adalah model pembelajaran. Namun setelah adanya penerapan model TGT dengan seting *lesson study* memberika pengaruh yang lebih baik trhadap sikap ilmiah siswa. Ini dibuktikan dengan hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5 % dan  $t_{hitung}$  sebesar 9,56 denga  $N=70$  adalah 1,99. Maka dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehigga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.<sup>26</sup>

3. Dea Rika Maharani, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS” 2020. Dari penelitian tersebut menjelaskan model TGT dengan bantuan media lumer sangat mempengaruhi pada hasilbelajar siswa yakni pada pembelajaran IPS. Ini dibuktikan dari nilai pada *pretest* yakni dengan rata-rata 56,94 sedangkan nilai yang dihasilkan pada *posttest* yakni 78,47. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan jika model TGT dengan bantuan media lumer berpengaruh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Persamaan dari penelitim terdahulu dngan penelitian yang sekarang adalah pada penelitian ketiga variabel terikatnya ialah sama yakni hasil belajar pada siswa, dan metode yang digunakan pada penelitian ialah sama yakni metode kuantitatif. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang ialah penelitian pertama variabel terikatnya yakni kemampuan berpikir kritis siswa, dan penelitian kedua variabel terikatnya adalah sikap ilmiah siswa, sedangkan dalam penelitian pada penelitian ini variabel terikatnya yakni hasil belajar siswa. Dan juga mata pelajaram pada ketiga penelitian sebelumnya berbeda dengann penelitian ini, pada penelitian ketiga mata pelajaran yang digunakan yakni mata pelajaran IPS. Sedangkan pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan yaitu Fiqih.

### C. Kerangka Berfikir

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus membuat suasana kelas pembelajaram yang efektif. Yang mana siswanya aktif selama pembelajaran di kelas. Namun kenyataannya masih terdapat guru yang kurang memanfaatkan model-model pembelajaran. Guru lebih sering memakai model pembelajaran yang tradisional, artinya guru

---

<sup>26</sup> Ni. W. Karini, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Seting *Lesson Study* Terhadap Sikap Ilmiah Siswa.”, *Indonesian Journal Of Education Research And Review*, 3. no. 1 (2020).

menjelaskan sebuah materi dan siswa hanya sebatas mendengarkan terkait pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, suasana kelas kurang berjalan efektif karena kurangnya hubungan antar guru dengan siswa.

Berdasarkan hal tersebut, guna meningkatkan hasil belajar padasiswa bisa melalui pembelajaran yang efektif salah satunya adalah pembelajaran Fiqih dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini kerangka berfikir yang disusun ialah:

**Gambar 1.1**  
**Kerangka berfikir penelitian**



#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terkait rumusan masalah pada penelitian. Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

$H_a$  : terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs An Nur Daren Jepara

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs An Nur Daren Jepara