

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian dari proses kehidupan bernegara, yang mana visi dari pendidikan nasional tersirat dalam sistem undang-undang pendidikan nasional untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeahlian, berdaya saing tinggi, maju, dan sejahtera dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang bertakwa, menguasai teknologi, mempunyai etos kerja serta berdisiplin yang tinggi. Kunci yang sukses suatu bangsa adalah sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa terutama generasi mudanya. Salah satu meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan cara memperbaiki mutu pendidikan karena merupakan suatu dasar pembangun watak, mental dan spiritual manusia sehingga dapat dijadikan tolak ukur kualitas bangsa. Perbaikan mutu pendidikan di Indonesia selalu dilaksanakan dengan berbagai cara salah satunya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.¹

Kegiatan pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam kurikulum agar setiap siswa mampu menjadi pembelajaran mandiri sepanjang hayat. Keberhasilan adalah proses pembelajaran yang tidak terlepas dari kemampuan guru, mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif. Setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik hasil belajar.

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan

¹ Yamin Martinis, *Paradigma Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada, 2008), 17.

suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.²

Dari uraian di atas peran pendidik dalam hal ini sangat penting peranannya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru berperan dalam peningkatan kualitas pendidikan dikarenakan pada intinya pendidikan secara keseluruhan merupakan proses belajar dengan guru sebagai pemegang peran utamanya. Jadi, jika proses belajar terlaksana dengan baik dan memiliki kualitas yang baik maka pendidikan juga akan meningkat kualitasnya.

Komponen yang sangat penting dalam pembelajaran adalah guru dan siswa. Pembelajaran hakikatnya adalah sebab dan akibat. Guru sebagai pengajar merupakan sebab utama dalam terjadinya proses pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru sebagai fihur sentral harus mampu menetapkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong hasil belajar siswa yang lebih baik. Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan.³

Mata pelajaran fiqh adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang berada di jenjang sekolah

² UUD RI No. 41, 'Presiden Republik Indonesia', *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan*, 1, 2003, 1-5

<<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjWxrKeif7eAhVYfysKHcHWAOWQFJAegQICRAC&url=https%3A%2F%2Fwww.ojk.go.id%2Ffid%2Fkanal%2Fpasar-modal%2Fregulasi%2Fundang-undang%2Fdocuments%2Fpages%2Fundang-undang-nomo>>.

³ Muhammad Ainur Rofiq, Muchammad Eka Mahmud, and Imroh Atul Musfiroh, 'Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan', *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6.1 (2019), 109-29 <<https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>>.

menengan pertama, yang wajib ada pada sekolah yang berbasis Islam atau Madrasah. Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah (MTs) adalah salah satu bagian mata pelajaran pendidikan Islam yang memberikan bimbingan kepada peserta didik agar dapat dijadikan dasar dalam pandangan hidupnya (*way of life*) dengan standar kompetensi yang ditetapkan yaitu kemampuan berorientasi pada perilaku efektif, psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif, tetapi banyak peserta didik yang hanya tahu dari segi kognitifnya saja dan tidak tahu bagaimana cara beribadah yang baik, yang mengakibatkan ibadahnya kurang efektif.⁴ Mata pelajaran Fiqih sangat berhubungan erat dengan dunia nyata peserta didik misalnya thaharah, shalat, haji, puasa, kurban dan lain-lain.

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

Pada saat observasi yang peneliti lakukan ada beberapa permasalahan di MTs NU Raudlatul Shiyban saat proses pembelajaran mata pelajaran fiqih antara lain siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas, kurang semangat dalam belajar, siswa kurang aktif, sebagian siswa berbicara dengan teman sebangku di luar materi pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif. Dengan permasalahan tersebut, hasil belajar siswa menjadi menurun.⁵

Selain motivasi belajar yang rendah, hasil belajar juga bisa dikatakan rendah. Dilihat dari salah satu nilai ulangan

⁴ Hardimansyah, 'Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament', 3.2 (2021), 143–56.

⁵ Observasi di MTs NU Raudlatul Shiyban pada tanggal 14 Januari

harian, rata-rata ulangan harian masih dibawah KKM yang ditentukan sekolah. Salah satu factor rendahnya hasil belajar siswa adalah dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah saja atau biasa disebut model pembelajaran konvensional, sehingga siswa menjadi cepat bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Terlihat dari beberapa siswa dalam kelas, hampir semua siswa tidak memperhatikan penyampaian guru, salah satu contoh ada sebagian siswa yang melamun, dan bermain sendiri. Pada akhirnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi pelajaran yang telah dibahas namun siswa lebih memilih diam. Jika siswa hanya dengan mendengarkan pembelajaran tentu hasil yang diperoleh juga tidak akan maksimal, jika proses pembelajarannya masih cenderung hanya ceramah maka sudah bisa dipastikan bahwa anak akan sulit memahami materi itu.

Berdasarkan pemaparan di atas maka diperlukan pemecahan masalah untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga membuat mata pelajaran fiqih menjadi lebih mudah dipahami dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat yang diikuti dengan hasil belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah suatu inovasi agar siswa mudah memahami materi dan tidak merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang terlalu monoton dengan metode ceramah atau diskusi. Model pembelajaran ceramah atau diskusi memang tidak bisa dihilangkan tetapi guru dituntut untuk bisa mengembangkan kreativitasnya dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dan menciptakan inovasi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbedan latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama

manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.⁶

Pembelajaran kooperatif tidak akan membosankan jika pembelajaran menggunakan metode permainan. Banyak orang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak belakang. Banyak bermain akan mengurangi waktu belajar, begitu kata para orangtua. Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Melalui bermain, seseorang belajar tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, dan sosialisasi.

Pembelajaran kooperatif yang tepat untuk bermain sambil belajar adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Kooperatif TGT merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme yang memandang bahwa belajar merupakan proses mengonstruksi pengetahuan dengan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) diakhir permainan. *Teams games tournament* adalah salah satu tipe atau pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁷ Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* perlu digunakan pada pembelajaran fiqih untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran fiqih. Karena dalam pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran dengan adanya kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Jadi, model pembelajaran *teams games tournament* cocok digunakan pada mata pelajaran fiqih. Melalui model pembelajaran *teams games tournament* siswa akan merasa senang dalam belajar sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi mata pelajaran fiqih. Apabila siswa dapat

⁶ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007) 42.

⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, ed. by Rose KR (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017) 203.

termotivasi dalam memahami materi pada mata pelajaran fiqih maka juga akan mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran fiqih.

Ciri khas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportivitas siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun untuk orang lain. Melalui turnamen diharapkan juga dapat membantu siswa menjadi lebih berani dalam berkompetisi. Sehingga siswa selalu berusaha untuk berada dalam posisi unggul karena mempunyai daya saing tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa.⁸

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat diperoleh setelah anak melalui kegiatan belajar. Oleh sebab itu, model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran fiqih. Dengan adanya fakta tersebut, guru harus mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif belajar.⁹

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan meneliti tentang **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjuran Bae Kudus tahun ajaran 2022/2023”**.

⁸ Mohammad Umar, ‘IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA’, *Edutraind: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5.2 (2021).

⁹ Rofiq, Mahmud, and Musfiroh, Muchammad Eka Mahmud, and Imroh Atul Musfiroh, ‘Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan’, *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6.1 (2019) 113.

B. Fokus Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan penelitian yang penulis bahas, peneliti akan menjelaskan secara rinci dan detail tentang wilayah penelitian dan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai penelitian ini dan agar tidak terjadi pelebaran dalam pembahasan, maka peneliti memfokuskan pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs NU Raudlatas Shibyan Pegunungan Bae Kudus tahun pelajaran 2022/2023.

C. Rumusan Masalah

Setelah ditemukan latar belakang masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs NU Raudlatas Shibyan Pegunungan Bae Kudus tahun pelajaran 2022/2023 ?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs NU Raudlatas Shibyan Pegunungan Bae Kudus tahun pelajaran 2022/2023 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs NU Raudlatas Shibyan Pegunungan Bae Kudus tahun pelajaran 2022/2023.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas VIII MTs NU Raudlatas Shibyan Pegunungan Bae Kudus tahun pelajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penerapan model ini meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan.

b. Bagi guru

Guru dapat menambah alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan metode TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs NU Raudlatu Shibyan Pegunungan Bae Kudus sebagai penentu dalam metode belajar.

F. Sistematika Penulisan

Penulis memberikan gambaran sistematika penulisan ini digunakan untuk mempermudah para pembaca dalam menelaah isi kandungan yang ada di dalamnya, penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi deskripsi mengenai latar belakang masalah, focus penelitian, rumusan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian pustaka, akan di uraikan pemaparan yang berisi deskripsi teori mengenai variable-variabel penelitian yang berkaitan dengan judul, penelitian dahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian, meliputi : jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

Dalam bab ini dijelaskan gambaran obyek penelitian yaitu MTs NU Raudlatas Shibyan Pegunungan Bae Kudus, yang berisi : gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi simpulan dan saran, sehingga memperoleh hasil yang di harapkan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ini memuat referensi dari buku dan jurnal yang digunakan dalam menyusun penelitian skripsi ini.

LAMPIRAN-LAMPIRAN