

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Definisi metode

Ada beberapa ahli menguraikan pendapat tentang apa itu yang dinamakan metode.

- 1) Menurut Sanjaya : merupakan suatu tindakan untuk mengaplikasikan apa yang sudah ditetapkan ke dalam bentuk kegiatan fakta untuk mewujudkan suatu tujuan secara total.
- 2) Menurut Degeng : adalah berbagai teknik yang dibuat berdasarkan permasalahan untuk memecahkan masalah.
- 3) Menurut Muslich : yaitu suatu teknik atau alat yang digunakan dalam media pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, untuk mencapai pembelajaran yang maksimal dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan melalui penyampaian pembelajaran di dunia pendidikan.
- 4) Menurut Knowles : suatu cara yang dibuat untuk peserta didik agar bisa memahami apa yang disampaikan.¹

Melihat beberapa definisi di atas, dapat peneliti simpulkan metode merupakan suatu alat yang digunakan untuk mewujudkan suatu tujuan tertentu dengan berbagai kreativitas yang ada. Pada umumnya metode digunakan pada dunia pendidikan dalam proses penyampaian mata pelajaran di kelas.

b. Definisi pembelajaran

Yaitu alur tahapan atau proses memberikan pengetahuan kepada peserta didik yang dilakukan oleh tenaga pendidik dengan berbagai metode yang digunakan untuk mewujudkan suatu tujuan dan melakukan koreksi terhadap masing-masing individu baik peserta ataupun pendidikan, apakah sudah berhasil dalam menyampaikan ataupun menangkap materi pelajaran atau belum memahami yang

¹. Suprihatiningrum Jamil, *Srategi Pembelajaran*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), 153-154.

disampaikan. Di sini peran pendidik sangat penting sekali dalam proses pembelajaran siswa.²

Dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari lingkungan sekitar yang mendukungnya. Lingkungan ini misalnya seperti prasarana di sekolah yang sangat mendukung, anak-anak juga merespon dengan baik, serta bagaimana pendapat pihak-pihak yang berkepentingan dalam kemajuan anak didik. Pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya rangkaian aspek-aspek yang mendukungnya baik dari dalam sekolah maupun luar sekolah.

Pendidik sangat diwajibkan untuk mengetahui perkembangan anak siswanya setelah adanya pembelajaran yang diberikan. Pendidik wajib mulai memperhatikan aspek kecil nya mulai dari kondisi siswa sebelum melakukan pembelajaran sampai siswa tersebut paham atau tidak diberi metode yang diterangkan.³

Definisi pembelajaran telah dikemukakan oleh beberapa tokoh yaitu:⁴

- 1) Merupakan suatu hubungan keterkaitan antara anak didik, pendidik dan metode belajar yang dipakai untuk mencapai keselarasan yang maksimal.
- 2) Yaitu suatu kelengkapan semua aspek mulai dari hal kecil hingga besar untuk mendukung sekitar dan lainnya.
- 3) Menurut Mohammad Surya : adalah suatu pedoman yang bisa dijadikan anak-anak semangat dalam belajarnya dari sebelum adanya metode dengan adanya metode.
- 4) Merupakan suatu gabungan antara peserta didik dan pendidik dalam melakukan kegiatan sesuai perannya masing-masing yaitu siswa untuk belajar dan guru sebagai pengajar. Dalam mengajar seorang guru tentunya membutuhkan alat atau saranan pembelajaran untuk menjelaskan mata pelajaran yang dijelaskan, maka ini disebut dengan pembelajaran, yang mana terdiri dari aspek guru dan siswa.⁵

²Widiasworo Erwin, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2017), 15.

³Suprihatiningrum Jamil, *Strategi Pembelajaran*, 75-76.

⁴Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosydakarya, 2013), 4.

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenada Media Grup, 2013), 18.

Merujuk beberapa penjelasan di atas, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terdiri dari guru dan murid dalam melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan beberapa teknik atau metode untuk memudahkan dalam pemahaman siswa untuk mencapai perkembangan prestasi siswa.

2. Metode *Teams Games Tournament*(TGT)

a. Pengertian metode TGT

Teams Games Tournament atau TGT terbagi de daalam tiga kata yaitu *Teams*, *Games* dan *Tournament*. *Teams* yang memiliki arti adalah suatu gabungan kelompok antar siswa. *Games* merupakan sebuah permainan yang bisa membuat semangat belajar. Sedangkan *Tournament* adalah suatu perlombaan atau kompetisi untuk merebutkan perihal sesuatu. Dari ketiga kata tersebut, TGT merupakan suatu teknik pembelajaran yang menggunakan teknik permainan untuk saling berkompetisi untuk mencapai keunggulan. Dalam hal ini teknik TGT digunakan dalam aktivitas belajar mengajar di kelas yang dilakukan oleh peserta didik yang terdiri dari beberapa kelompok yang hampir mempunyai keahlian dan kompetensi yang sama. TGT ini dinilai tidak membosankan karena merupakan pembelajaran yang masing mengandung unsur permainan tetapi tetap pada tujuan untuk membuat siswa semakin termotivasi untuk belajar.⁶

Dari paparan di atas, peneliti menyatakan bahwa TGT adalah suatu alat atau media yang dilakukan pendidik untuk membuat semangat belajar siswa menjadi meningkat melalui sebuah aktivitas permainan yang beraspekkan kompetisi untuk mengasah kemampuan siswa.

b. Langkah-langkah metode TGT

Secara keseluruhan, TGT dilakukan berdasarkan dua aspek kegiatan yaitu: kegiatan sebelum pembelajaran dimulai dan rincian aspek-aspek apa saja dalam kegiatan belajar dengan TGT.

1) Kegiatan sebelum pembelajaran dimulai

a) Guru mempersiapkan berbagai perihal seperti:

- Bahan yang diajarkan

⁶Huda Miftahul, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR, 2013), 197.

Sebelum melakukan pembelajaran TGT, pendidik harus menyiapkan apa materi yang akan disampaikan pada kelompok siswa yang sudah ditetapkan. Bahan yang dipersiapkan seperti soal-soal tournament, lembar jawaban dan hal lainnya yang mendukung teknik TGT. Persiapan yang baik akan membuat hasil pembelajaran juga meningkat.

- Pendidik membagi anak-anak ke dalam beberapa kelompok

Kegiatan kedua yang perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran TGT adalah menentukan kelompok siswa yang terdiri dari 4-5 setiap satu kelompok. Dalam kelompok seorang guru harus menyamaratakan kemampuan anak agar semua kelompok bisa berpartisipasi dalam teknik ini. Bisa dimulai urut absen atau dipilih pendidik sesuai dengan apa yang ingin diwujudkan. Dalam hal ini tentunya pendidik selalu memantau anak-anak apabila ada yang ingin bert. Setelah itu setiap masing-masing kelompok diberikan soal untuk dikerjakan sama kelompoknya. Apabila ada yang kurang jelas bisa ditanyakan kepada pendidik. Waktu pengerjaan normal yaitu 40 menit. Apabila sudah selesai semua, selanjutnya mencocokkan jawaban yang dikerjakan dengan disukusi sama pendidik.⁷

- Mengelompokkan siswa ke dalam turnamen

Kegiatan terakhir dalam persiapan sebelum pembelajaran adalah mengelompokkan siswa ke dalam beberapa turnamen. Setiap kelompok dalam turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang diacak secara seimbang baik kemampuannya atau hal lainnya sehingga tidak ada yang ketinggalan jauh dalam menjawab.⁸

- b) Tahap selanjutnya setelah melakukan persiapan, berikutnya adalah rincian aspek-aspek apa saja yang

⁷Priansa Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 313.

⁸Priansa Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*,314.

dilakukan dalam teknik TGT ini mempersiapkan kelas untuk dilakukan kegiatan:

➤ Membuka awal pelajaran

Kegiatan awal ini, seorang pendidik menjelaskan terlebih dahulu apa saja yang akan diajarkan hingga penjelasan mengenai latihan-latihan turnamen dan selalu memberikan motivasi pada anak-anak untuk semangat belajar.

➤ Awal membuka yang kedua

Dalam tahap ini pendidik mengambil materi pokoknya untuk disampaikan kepada siswa. Hanya penyampaian materi pokok saja yang disampaikan karena diharapkan ini menghindari kejenuhan jika awal pembuka anak-anak harus mendengarkan banyak hal.

➤ Kegiatan aktivitas pembelajaran TGT dilakukan

Pada kegiatan ini seorang pendidik menjelaskan tiap-tiap kelompok terdiri dari siapa saja dan memberikan instruksi agar berkumpul sesuai kelompok yang diucapkan oleh pendidik sebelumnya. Guru membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing. Setelah itu diharapkan semua kelompok mempersiapkan masing-masing untuk memulai teknik TGT yaitu memulai untuk mengerjakan soal-soal tournament, dan menjawab soal-soal yang sudah dibuat oleh guru. Waktu yang diberikan adalah 40 menit bagi semua kelompok. Seorang guru di sini memiliki tugas untuk membantu siswa apabila ada soal yang kurang faham. Dalam hal ini setiap kelompok tidak boleh ada yang curang. Menjawab soal waktunya sepenuhnya diberikan kepada anak-anak. Bagi kelompok yang bisa menjawab diharapkan langsung mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan dan menjawabnya dengan sopan. Apabila jawaban salah dilempar pada kelompok lain yang bisa menjawabnya.⁹

➤ Memvalidasi kelas pembelajaran

⁹Priansa Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 315.

Kegiatan ini seorang pendidik menginstruksi pada siswa untuk menjawab soal dan mendengarkan guru memberikan jawaban soal yang sedang didiskusikan secara bersama-sama melalui teknik TGT ini.¹⁰

➤ Turnamen

Tahap terakhir dalam kegiatan teknik TGT adalah mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok turnamen. Dalam setiap kelompok turnamen, siswa diberi soal, halaman jawaban, dan lembar soal atau permainan lainnya. Soal yang dibebankan adalah sama untuk semua kelompok turnamen.¹¹

c. Kekurangan dan kelebihan metode TGT

Semua teknik pembelajaran tidak selalu memberikan suatu keunggulan, melainkan bisa juga memberikan kekurangan. Dalam teknik TGT memiliki banyak keunggulan, namun juga memiliki beberapa kelemahan.

1) Kelebihannya:

- a) Menambah pengetahuan para siswa.
- b) Melatih setiap siswa untuk menanamkan sikap menghormati dan bertoleransi pada semua orang.
- c) Membuat para siswa semakin aktif mengemukakan pendapatnya.
- d) Meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar untuk menciptakan prestasi yang unggul.
- e) Dengan teknik TGT peserta didik bisa saling belajar dari satu sama lain untuk mengutarakan maupun memberikan saran terhadap persoalan, yang tidak sepenuhnya selalu diperoleh dari pendidik saja.
- f) Menciptakan sikap-sikap yang baik pada jiwa semua murid bahwa kita sebagai manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dan keterlibatan seseorang untuk membuat hidup lebih bersemangat terutama dalam belajar agar semangat belajar dengan semua unsur yang mendukung.

¹⁰Priansa Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 316.

¹¹Priansa Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 315.

- g) Keunggulan semangat belajar siswa bertambah karena dengan diberikannya suatu penghargaan bagi yang telah berhasil dan bisa memenangkan persaingan teknik TGT.
 - h) Dengan adanya beberapa siswa yang dibagi berkelompok-kelompok, pendidik akan sangat mudah dalam mengevaluasi perkembangan semua anak.¹²
- 2) Kekurangannya :
- a) Teknik ini cukup menghabiskan waktu yang lama untuk menyelesaikan tahap awal sampai akhir..
 - b) Dengan teknik sangat banyak peralatan yang harus dipersiapkan sebelumnya.
 - c) Akan membuat siswa merasa ingin terus mendapatkan hadiah yang bisa membuat ini tidak baik.
 - d) Teknik ini bisa membuat siswa yang kurang aktif semakin terlihat kurang aktif sehingga dia tidak bisa menyerap apa yang dipelajari.
 - e) Membutuhkan tenaga pendidik yang benar-benar memahami teknik bermain ini agar peserta didik tidak bingung.
 - f) Apabila tidak bisa terkondisikan, ini akan mengakibatkan kelas menjadi gaduh sehingga tidak efektif.
 - g) Hanya terbatas setiap kelompok hanya terdiri 4-5 siswa saja.¹³

¹²Priansa Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 316.

¹³Priansa Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 316.

3. Hasil Belajar

a. Definisi hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang didapatkan dari kerja keras yang didapatkan dari dunia pendidikan maupun dari hasil dia berhubungan dengan hidup secara nyata. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai seorang peserta didik yang mampu mencapai keunggulan dalam menyerap bahan pembelajaran dan bisa diaplikasikan pada kehidupan sesungguhnya.¹⁴

Dengan belajar, peserta didik bisa mencapai tiga unsur yang bisa didapatkan yaitu dari aspek bisa memahami suatu pemetaan konsep, bisa melahirkan keahlian atau keterampilan, dan bisa bersikap lebih baik. Dengan bisa memahami tiga aspek tersebut, berarti seorang siswa dalam belajar telah sampai pada tahap yang berhasil.

Melihat aktivitas pembelajaran dapat dicapai secara maksimal dapat ditunjukkan dengan proses hasil belajar yang diperoleh siswa. Apabila hasil yang didapat menunjukkan hasil yang baik ini, berarti tujuan pendidikan sudah bisa dikatakan tepat dalam mencapai tujuan. Di mana hasil belajar adalah rangkaian proses dari aktivitas belajar mengajar yang diperoleh melalui pendidik dengan media pembelajaran yang bisa membuat semangat siswa bertambah. Melalui belajar seseorang bisa membuat perubahan pada dirinya, yang awalnya belum mengetahui apa-apa, bisa mendapatkan pengetahuan dari kegiatan belajar.¹⁵

b. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar dinyatakan dapat mencapai tujuan apabila mencapai tiga hal yaitu:¹⁶

1) Dapat memahami pemetaan konsep atau mencapai aspek kognitif

Dalam hal ini yang dapat diartikan dapat memahami pemetaan konsep adalah peserta didik mampu menerima bahan ajar yang disampaikan, bisa menyimpulkan dan bisa mengaplikasikannya dalam

¹⁴Hasan Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenada Media Grup, 2013, 4.

¹⁵Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR, 2016), 43-45

¹⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya5, 2013, 22.

kegiatan sehari-hari. Memahami konsep berarti dapat memahami segala unsur yang dipelajari atau yang sudah dijelaskan oleh pendidik. Mulai dari menerima, bisa menyerap hal yang pokok, hingga tahap akhir bisa mengimplementasikannya.

- 2) Mampu melahirkan keterampilan-keterampilan atau keahlian yang unik atau mampu memenuhi unsur Psikomotorik

Mampu melahirkan keahlian atau keterampilan artinya peserta didik mampu berfikir secara kreatif untuk melahirkan ide-ide yang bagus dari hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan di dunia pendidikan. Sangat penting sekali sebuah keterampilan bagi seorang peserta didik. Dengan adanya keterampilan ini akan bisa menguntungkan dia setelah keluar dari dunia pendidikan yang sesungguhnya.

Dengan dibekali keterampilan, maka ini akan memudahkan siswa bisa menyambut perkembangan hidup yang semakin modern dengan dituntut memiliki keterampilan yang maksimal. Keterampilan bisa didapatkan dari dunia pendidikan melalui proses belajar dengan berbagai metode yang diajarkan guru..

- 3) Dapat bersikap lebih baik atau unsur afektif telah dicapai secara baik.

Dapat bersikap lebih baik artinya kita bisa mencapai apa yang selama ini hal utama yang ingin dicapai dalam dunia pendidikan. Dengan lingkungan pendidikan bisa mengajarkan untuk melatih keberanian secara jasmani maupun secara mental bisa terus terlatih. Kedua aspek ini tidak bisa jika hanya satu yang didapatkan. Mencapai unsur sikap yang baik adalah bisa mencapai secara mental atau jasmani fisik juga berperan untuk mendapatkan hasil yang diwujudkan secara maksimal.¹⁷

Oleh sebab itu, hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapatkan dari proses pembelajaran yang dilakukan selama di dalam dunia pendidikan. Dengan belajar seseorang akan mengerti berbagai aspek yang seharusnya dijalankan dan tidak boleh dijalankan jika itu merupakan suatu hal yang

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori-Teori & Pembelajaran*, (Bandung : Pustaka Setia, 2015), 6-10.

salah. Belajar dapat membangun kita mudah untuk bisa menyimpulkan sesuatu, melahirkan keterampilan hingga bisa bersikap untuk terjun pada dunia lapangan secara nyata.

4. Mata Pelajaran Fiqih

a. Definisi Fiqih

Fiqh dalam bahasa (فقه) mempunyai dua arti. Yaitu yang pertama : *al-fahmu al-mujarrad* (الفهم المجرد) artinya memahami langsung atau hanya memahami secukupnya saja. Yang kedua : *al-fahmu al-daqiq* (الفهم الدقيق) artinya mengetahui secara detail atau dapat mengetahui secara luas.¹⁸

Didalam realita, sebutan fiqih ini untuk sebuah masalah tentang keagamaan. Seseorang yang ahli dalam keagamaan disebut faqih, akan tetapi jika seseorang tokoh ahli didalam bidang umum maka tidak disebut faqih melainkan misalnya dokter atau arsitektur.¹⁹

Sedangkan arti kata fiqih (فقه) secara istilah yaitu suatu ilmu yang didalamnya membahas dari hukum-hukum syari'at agama islam di bidang *amaliyah* (perbuatan) dan di ambil dari sumber dalil-dalil secara rinci.²⁰

Ada juga suatu pendapat mengenai arti kata fiqih secara etimologis adalah pengetahuan, pemahaman dan pengertian. Sedangkan kata fiqih secara terminologisnya merupakan sesuatu hal yang membahas tentang hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari yang diambil dari ayat-ayat Al-Quran yang melandasinya.²¹

Maka dari itu, Fiqh adalah suatu ilmu pengetahuan yang berisikan tentang hukum-hukum Islam yang diperbolehkan atau tidak menurut ketentuan syara' atau berdasarkan pedoman Al-Quran dan As-Sunnah.

b. Penjelasan Mata pelajaran Fiqih

Merupakan bahasan pembelajaran mengenai permasalahan-permasalahan hukum-hukum Islam serta perihal apa saja yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan

¹⁸Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan*, (Jakarta : DU PUBLISHING, 2011), 25-26

¹⁹Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan*, 27.

²⁰Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan*, 28.

²¹Anton Widyanto, "PENGEMBANGAN FIKIH DIZAMAN MODERN," *fiqih, maqasid al-Syari'ah, Ijtihad*, no. 2 (2011) : 84-85.

untuk diimplementasikan pada dunia nyata yang menurut ketentuan syara' atau menurut pedoman Al Quran maupun As-Sunnah.²²

c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqh Pada Bab Puasa Kelas VIII MTs.

Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Mata Pelajaran Fiqh Bab Puasa untuk Kelas VIII MTs Tarbiyatul Muftadiin Wilalung Gajah Demak adalah sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Inti
 - a) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
 - b) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
 - c) Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 - d) Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
- 2) Kompetensi Dasar dan Indikator
 - a) Kompetensi Dasar
 - Meyakini ketentuan puasa ramadhan
 - Menghayati nilai-nilai positif dalam puasa
 - Menganalisis ketentuan puasa ramadhan
 - Mensimulasikan tata cara melaksanakan puasa ramadhan.
 - b) Indikator
 - Memahami pengertian puasa ramadhan
 - Menjelaskan nilai-nilai puasa ramadhan
 - Memahami ketentuan puasa ramadhan

²² A. Syatroni, "Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah", Al-Tarbawi Al-Haditsah 2, No 1, (Juni 2017): 2.

- Mempraktikkan doa ramadhan.²³

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebelum menyelesaikan dalam penelitian ini, maka penelitian disini mengambil dari beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai bahan acuan, pertimbangan dan kajian untuk penelitian. Jadi peneliti disini mengambil beberapa contoh hasil penelitian terdahulu yang membahas mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui metode TGT. Berikut penelitian terdahulu yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditemukan oleh Sulistyio Saputro dengan judul, "Efektifitas Pemberian Problem Posing Pada Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kimia Pada Materi Pokok Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014". Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Randomized Control Group Postest Only Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA mata pelajaran IPA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penggunaan model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan menggunakan model diskusi informatif terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. 2) Penggunaan model pembelajaran TGT dilengkapi *problem posing* lebih efektif disbanding metode diskusi informatif terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. 3) Penggunaan model pembelajaran TGT dilengkapi *problem posing* lebih efektif disbanding model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.²⁴

2. Jurnal yang ditemukan oleh Ni Wayan Eva Nurhayati dengan judul, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

²³Dokumentasi RPPH Kelas VIII MTsTarbiyatulMubtadiin Wilalung Gajah Demak Materi Fiqh Bab Puasa, dikutip pada hari Senin 9 November 2020 pukul 09.00 WIB.

²⁴Sulistyo Saputro, Mukaromah dan Sugiharto, *Efektifitas Pemberian Problem Posing Pada Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Semester 2 SMA Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Surakarta : Program Studi Pendidikan Kimia PMIPA, FKIP, UNS Surakarta 2014).

Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitiannya adalah siswa SMP Mata Pelajaran TIK.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat peningkatan hasil motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata motivasbelajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 64,6 dengan kualifikasi cukup tinggi sedangkan pada siklus II sebesar 75,77 dengan kualifikasi tinggi. (2) nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 10% yakni dari 70,53 pada siklus I menjadi 77,86 pada siklus II dengan kualifikasi tuntas. Sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari siklus I sebesar 67% menjadi 93% pada siklus II. (3) respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer adalah positif dengan rata-rata sebesar 85,70.²⁵

3. Jurnal yang ditemukan oleh Rabiatul Khairiah dengan judul, “Pengaruh model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun 2017-2018”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quast Eksperimen*. dengan subjek penelitiannya adalah siswa SMP pada mata pelajaran IPS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penerapan model pembelajaran TGT ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari berfikir, bekerja sama, hingga memberikan kontribusi tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan tournamen. 2) Berdasarkan kegiatan pembelajaran TGT ini siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Juga siswa dapat menerima suatu perbedaan jawaban dari temannya. 3) Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari model pembelajaran TGT ini memiliki rata-rata 83.44 dengan setandar deviasi 9.370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa

²⁵Ni Wayan Eva Nurhayati, *Penerapan Pembelajaran Koopertai Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012*, Kediri : Jurusan Pendidikan Teknik Informatika KARMAPATI (2012).

dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 64.82 dengan standar deviasi 13.505. sehingga berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dengan melihat hasil t_{hitung} dan t_{tabel} , maka yang dihasilkan $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang di ajar dengan menggunakan model TGT pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun.²⁶

4. Jurnal yang ditemukan oleh Dina Fitriyah dengan judul, “Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang”. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen quasi dengan subjek siswa MI pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa 1) Tingkat hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran TGT lebih tinggi yaitu 80.5 daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode TGT yaitu 71 pada subtema usaha pelestarian lingkungan. 2) Terdapat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan metode TGT, hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,008 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dan ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan metode TGT pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.²⁷

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, perbedaannya dengan penelitian peneliti adalah peneliti menentukan metode pembelajaran TGT pada mata pelajaran Fiqh Bab Puasa yang tidak digunakan pada beberapa penelitian terdahulu di atas. Sedangkan persamaan peneliti dengan beberapa penelitian terdahulu di atas adalah menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil

²⁶Rabiatul Khairiah, *Pengaruh Model Pembelajaran TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun 2017-2018*, Kediri : Jurusan PGMI Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, (2018).

²⁷Dina Fitriyah, *Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*, Malang : Jurusan PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2018).

belajar siswa. Apabila di tuangkan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Sulistyo Saputro	“Efektifitas Pemberian Problem Posing Pada Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournaments</i>) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kimia Pada Materi Pokok Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Penggunaan model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan menggunakan model diskusi informatif terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. (2) penggunaan model pembelajaran TGT dilengkapi <i>problem posing</i> lebih efektif disbanding metode diskusi informatif terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. (3) Penggunaan	a. Sama-sama meneliti metode pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournaments</i>) untuk menyelesaikan masalah guna meningkatkan hasil belajar siswa. b. Objek penelitian pada lembaga pendidikan	a. Periode pengamatan tahun 2014 b. Penelitian Sulistyo Saputro menggunakan metode eksperimen dengan desain “ <i>Randomized Control Group Postest Only Design</i> ”. c. Ojek yang diambil adalah siswa SMA mata pelajaran IPA

			model pembelajaran TGT dilengkapi <i>problem posing</i> lebih efektif disbanding model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. ²⁸		
2	Ni Wayan Eva Nurhayati	“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012”	Hasil penelitian ini adalah (1) terdapat peningkatan hasil motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata motivas belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 64,6 dengan kualifikasi cukup tinggi sedangkan pada siklus II sebesar 75,77 dengan	a. Sama-sama meneliti metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk meningkatkan hasil belajar siswa b. Objek penelitian dilembaga pendidikan Sekolah Menengah Pertama	a. Periode pengamatan tahun 2012 b. Penelitian Ni Wayan Eva Nurhayati menggunakan metode Penelitian Tinakan Kelas c. Ojek yang diambil adalah siswa SMP mata pelajaran TIK

²⁸Sulistyo Saputro, Mukaromah dan Sugiharto, *Efektifitas Pemberian Problem Posing Pada Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Semester 2 SMA Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Surakarta : Program Studi Pendidikan Kimia PMIPA, FKIP, UNS Surakarta 2014).

			<p>kualifikasi tinggi. (2) nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 10% yakni dari 70,53 pada siklus I menjadi 77,86 pada siklus II dengan kualifikasi tuntas.</p> <p>Sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari siklus I sebesar 67% menjadi 93% pada siklus II. (3) respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer adalah positif dengan rata-</p>	
--	--	--	--	--

			rata sebesar 85,70. ²⁹		
3	Rabiatul Khairiah	<p>“Pengaruh model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun 2017-2018”</p>	<p>Hasil penelitiannya :</p> <p>1) penerapan model pembelajaran TGT ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari berfikir, bekerja sama, hingga memberikan kontribusi tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan tournamen. 2) berdasarkan kegiatan pembelajaran TGT ini siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap</p>	<p>a. Sama-sama meneliti metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk meningkatkan hasil belajar siswa</p> <p>b. Objek penelitian dilembaga pendidikan Sekolah Menengah Pertama</p>	<p>a. Periode pengamatan tahun 2018</p> <p>b. Penelitian Rabiatul Khairiah menggunakan metode <i>Quast Eksperimen</i></p> <p>c. Ojek yang diambil adalah siswa SMP mata pelajaran IPS</p>

²⁹Ni Wayan Eva Nurhayati, *Penerapan Pembelajaran Koopertai Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012*, Kediri : Jurusan Pendidikan Teknik Informatika KARMAPATI (2012).

			<p>teman kelompoknya. Juga siswa dapat menerima suatu perbedaan jawaban dari temannya. 3) berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari model pembelajaran TGT ini memiliki rata-rata 83.44 dengan setandar deviasi 9.370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 64.82 dengan standar deviasi 13.505. sehingga berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dengan melihat hasil t_{hitung} dan t_{tabel}, maka yang dihasilkan $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a</p>	
--	--	--	--	--

			diterima, jadi terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang di ajar dengan menggunakan model TGT pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. ³⁰ .		
4	Dina Fitriyah	“Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yasपुरi Malang”	Hasil penelitiannya adalah : 1) tingkat hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran TGT lebih tinggi yaitu 80.5 daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode TGT yaitu 71 pada subtema usaha pelestarian	a. Sama-sama meneliti metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk meningkatkan hasil belajar siswa b. Objek penelitian dilembaga pendidikan	a. Periode pengamatan tahun 2018 b. Penelitian Dina Fitriyah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen quasi. c. Ojek yang diambil adalah siswa MI pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa.

³⁰Rabiatul Khairiah, *Pengaruh Model Pembelajaran TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun 2017-2018*, Kediri : Jurusan PGMI Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, (2018).

			<p>lingkungan. 2) terdapat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan metode TGT , hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,008 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dan ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan metode TGT pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.³¹</p>	
--	--	--	--	--

C. Kerangka Berpikir

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam aktivitas pembelajaran, tentunya membutuhkan sebuah media pembelajaran yang cocok dan bisa membuat semangat siswa bertambah. Media pembelajaran adalah awal bagi dunia pendidikan jika ingin membuat

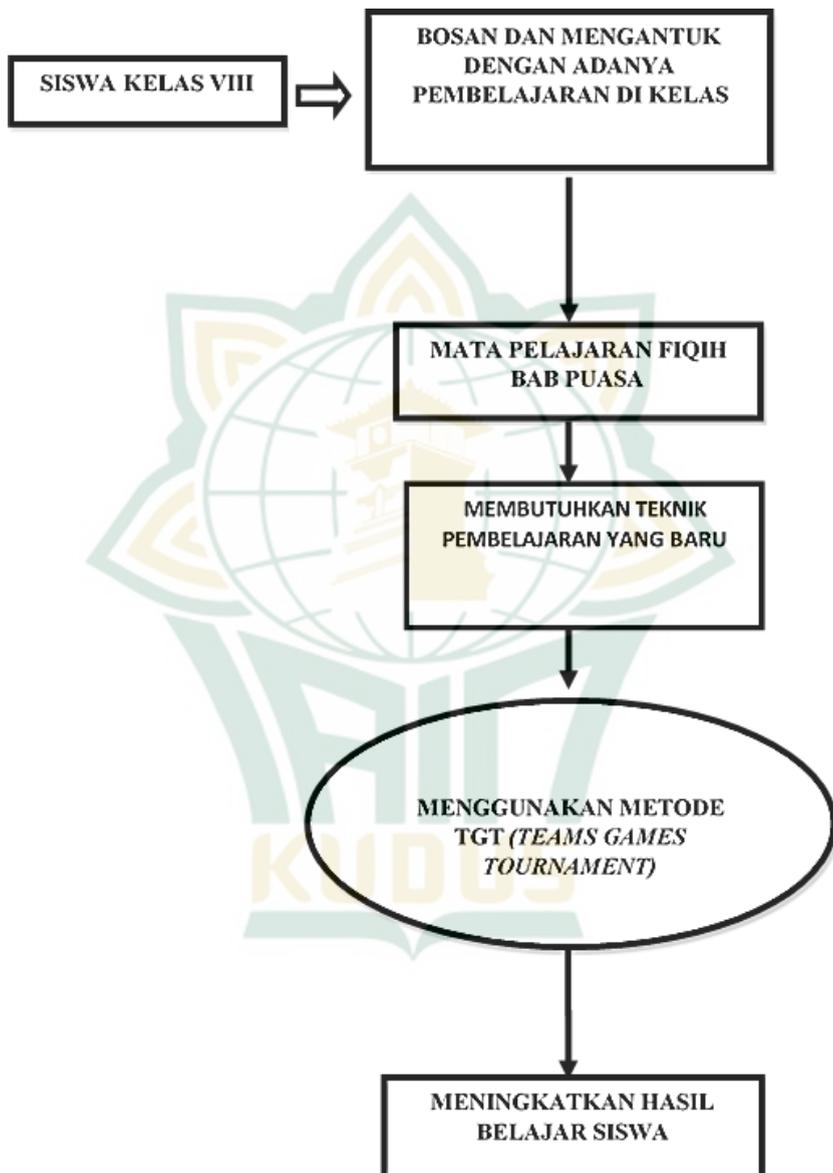
³¹Dina Fitriyah, *Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*, Malang : Jurusan PGMI Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang (2018).

peserta didik semakin bersemangat belajar untuk mencapai prestasi yang unggul. Pemilihan metode pembelajaran yang baik, maka ini akan sangat berpengaruh sekali terhadap hasil belajar siswa. Guru memiliki tugas yang utama untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Tepatnya pemilihan media pembelajaran, akan sangat mudah lembaga pendidikan itu sendiri melahirkan generasi-generasi penerus yang berkualitas.

Selain itu bisa meningkatkan semangat belajar, pemilihan metode yang tepat dan benar juga membantu guru agar siswa cepat dalam memahami bahan yang diajarkan. Pemahaman yang maksimal akan berdampak baik bagi prestasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa membuat semangat siswa bertambah adalah media pembelajaran TGT. Di mana media ini adalah media yang mengandung unsur permainan dengan mengindikasikan pada perlombaan untuk menghasilkan nilai prestasi yang unggul. Dengan media ini siswa akan lebih aktif lagi dalam mengutarakan pendapat, dan tidak membuat siswa jenuh dan bosan.

Membangun suasana di kelas juga merupakan tugas pendidik untuk membuat kondisi belajar tetap semangat dan tidak mengantuk. Diharapkan dengan teknik ini anak-anak tidak bosan lagi yang biasanya hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak ada tantangan untuk lebih maju lagi.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Adalah suatu prediksi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Apabila hasil uji yang dilakukan diterima, ini berarti prediksi yang dibuat sudah sesuai dengan masalahnya.³²

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan hipotesis terdiri dari dua hipotesis:

1. Pelaksanaan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih bab puasa di kelas VIII Mts Tarbiyatul Mubtadiin Wilalung Gajah Demak pada tahun pelajaran 2020-2021.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1 = Metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Ada peningkatan hasil belajar signifikan dengan menggunakan metode TGT pada mata pelajaran fiqih bab puasa di kelas VIII MTs Tarbiyatul Mubtadiin Wilalung Gajah Demak pada tahun pelajaran 2020-2021.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H2 = Peningkatan hasil belajar mata pelajaran fiqih bab puasa dapat dicapai dengan menggunakan secara signifikan dengan metode TGT

³²Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), 110-112.