

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didik memerlukan proses yang sangat panjang, seperti menanam pohon yang harus dirawat dengan baik agar menghasilkan pohon yang tumbuh subur dan buah yang baik. Begitu pula dengan kehidupan, agar dapat mewujudkan insan-insan yang berilmu dan menguasai pengetahuan, maka perlu diajarkan sedari dini, tidak dengan cara *instant* sebagaimana konsep dari belajar sepanjang hayat.

Pendidikan dan pembelajaran sepanjang hayat merupakan ekspansi potensi manusia melalui proses dukungan berkelanjutan yang mendorong dan memotivasi individu agar memperoleh pelbagai pengetahuan, nilai, keterampilan, dan pemahaman. Semua ini diperoleh sepanjang kehidupan individu dan diterapkan dalam perannya masing-masing. Dapat disimpulkan bahwa belajar sepanjang hayat berperan penting dalam tugas seseorang. Tentunya jika peran tersebut terpenuhi maka dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan seseorang, baik secara psikologis maupun sosiologis.²

Untuk meningkatkan harkat dan martabat, belajar merupakan suatu hal penting dan suatu keharusan bagi seseorang untuk keberlangsungan hidupnya

² Mustakim *et al*, "Memupuk Keberaksaraan: Berinovasi Dalam Perspektif Belajar Sepanjang Hayat", *Comm-Edu (Community Education Journal)*, Vol. 4, No.1, (Januari, 2021), 8.

selama di dunia. Sebagaimana hadis Nabi SAW di bawah ini yang menegaskan bahwa belajar atau menimba ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ ﴿رواه ابن ماجه﴾

Artinya : Dari Anas bin Malik r.a berkata: Rasulullah SAW bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim." (HR. Ibnu Majah no. 224).³

Sebuah tanda ketika seseorang telah melalui proses belajar, maka perilakunya pun akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut berkaitan dengan nilai kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan sikap (emosional).

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9, sebagai berikut:

أَمَّنْ هُوَ قِنْتُءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ٩ (الزمر: 9)

Artinya : "(Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah). Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran." (Q.S Az-Zumar [39]:9).⁴

³ Muhammad Ibn Yazid Abu 'Abd Allah al-Qazwayni, *Sunan Ibn Majah*, (Beirut: Dar al-fikr, t.th), Juz 1, 81.

⁴ Al-Qur'an dan Terjemah Tafsir Untuk Wanita, (Bandung: Marwah, 2009). 459

Kegiatan pembelajaran tak luput dari peran seorang guru, kedudukannya pun sangatlah penting dalam proses belajar siswa. Di mana perannya sebagai pemimpin pembelajaran, dan tugasnya mengarahkan jalannya proses pembelajaran selama di kelas. Oleh karena itu, berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran bergantung pada seorang guru.

Sebagaimana menurut teori dramaturgi yang menyatakan bahwa, guru mempunyai dua area, yaitu panggung depan dan panggung belakang. Peran guru di panggung depan ialah menjadi pusat perhatian, profesi guru dianggap sebagai sesuatu yang dikagumi atau dijadikan teladan oleh siswa. Sedangkan panggung belakang guru adalah dunia tersembunyi, di mana setiap orang bisa menjadi dirinya sendiri tanpa harus menjalankan profesinya seperti di depan panggung.⁵

Penguatan dan peningkatan peran serta pengaruh guru dalam proses pembelajaran merupakan prioritas utama yang harus dijalankan. Jika ingin mengubah dan meningkatkan proses pembelajaran lebih baik, maka guru harus berusaha semaksimal mungkin dalam meningkatkan kualitas dan mengutamakan seluruh kegiatan pembelajaran, kiranya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini diatur dalam UU No. 20 Pasal 39 Ayat 2 UU tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 yang menyatakan:

"Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran,

⁵ Macionis, J. John, *Society the Basic* (Jakarta: New Jersey, Upper Saddle River, 2006), 9596.

melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik bagi perguruan tinggi." ⁶

Motivasi merupakan hal yang penting untuk mendorong siswa agar semangat dalam belajar, kegiatan pembelajaran pun akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru haruslah kreatif, mampu meningkatkan motivasi belajar dan memastikan munculnya perilaku belajar efektif bagi siswa.⁷

Salah satu peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ialah menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi. Menurut Ilyas dan Syahid kegunaan metode pembelajaran ialah untuk mempermudah proses dan hasil belajar siswa agar apa yang direncanakan dapat terlaksana oleh siswa dengan baik dan semudah mungkin.⁸ Tak ada kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan metode. Artinya metode pembelajaran berperan penting dan berfungsi sebagai alat motivasi ekstrinsik. Dapat dikatakan demikian, sebab kemungkinan besar keadaan dalam diri siswa bisa mengalami perubahan, dan terdapat komponen proses pembelajaran lainnya yang kurang menarik bagi siswa sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.⁹ Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang sebagai

⁶ Undang-Undang Sisdiknas Th 2003, (Jogjakarta: Media Wacana, 2003) Bab XI Pasal 39, 28.

⁷ Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Kependidikan*, Vol.12, No.2, (Desember, 2018), 120.

⁸ M. Ilyas, Abd. Syahid, "Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru", *Jurnal Al-Aulia*, Vol. 04, No.01, (Januari-Juni, 2018), 63.

⁹ Syarifan Nurjan. *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2016), 159.

pendorong dalam usaha pencapaian seseorang.¹⁰ Maka dari itu, peran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan motivasi eksternal agar mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan juga termotivasi untuk belajar.

Guru merupakan faktor dominan yang menentukan kesuksesan pembelajaran di kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dilakukan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika proses belajar. Oleh karena itu, diciptakanlah metode pembelajaran yang bervariasi, yang bertujuan untuk menunjang serta menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan proses belajar. Namun, realita yang terjadi di lapangan, masih banyak pendidik yang masih terjebak dengan metode konvensional (ceramah) atau pembelajaran hanya menitikpusatkan pada guru (*Teacher Centered*), di mana guru menjelaskan lebih banyak materi pembelajaran dan siswa hanya berperan sebagai pendengar.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan tugas PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di MAN 2 Pandeglang tahun 2023, penulis menemukan permasalahan ketika mengajar mata pelajaran fikih di kelas. Permasalahan tersebut ialah banyaknya siswa yang merasa jenuh ketika pembelajaran hanya memfokuskan satu arah. Maka, dari sinilah penulis ingin mengangkat masalah ini.

Salah satu upaya memecahkan masalah banyaknya siswa yang jenuh saat proses pembelajaran fikih yaitu dengan menggunakan sebuah metode

¹⁰ Nur Hidayah *et al.* *psikologi Pendidikan* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2017), 131.

pemelajaran yang menarik motivasi belajar siswa agar aktif dan dinamis. Pada penelitian ini penulis ingin meneliti menggunakan metode *Cooperative Learning* (pemelajaran kooperatif) dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Question Card*. Penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas pada pemelajaran fikih.

Metode *cooperative* merupakan metode yang menekankan pemelajaran kelompok dalam proses belajar siswa, sedangkan *Team Game Tournament* (TGT) ialah metode pemelajaran yang memanfaatkan pemelajaran tim dan mengaplikasikan unsur kompetisi *games* untuk mendapatkan *point* sesuai dengan skor tim.¹¹ Pelbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa manfaat pemelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan prestasi akademik seluruh siswa, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan bersosialisasi, kemampuan mengembangkan rasa saling percaya, bahkan kemampuan belajar baik secara individu maupun kelompok.

Mencermati persoalan yang dipaparkan di atas dan mengkaji sejauh mana pengaruh metode *Cooperative Learning* tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa, maka penulis melakukan penelitian ini dengan harapan dan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pemelajaran fikih dapat terlaksana dengan baik dan siswa lebih semangat dalam belajar. Adapun penulis mengangkat topik masalah ini dengan judul "**Pengaruh Metode *Cooperative***

¹¹ Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, "Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli", *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 05, No. 2, (Novembar, 2021), 133.

Learning Tipe TGT (Team Games Tournament) terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen di MAN 2 Pandeglang pada Pemelajaran Fikih)".

B. Identifikasi Masalah

1. Banyaknya guru yang masih terjebak dengan metode konvensional.
2. Kurangnya perhatian guru terhadap metode pembelajaran sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal.
3. Penerapan metode *cooperative learning* yang belum banyak diterapkan di sekolah.
4. Kecenderungan motivasi belajar siswa dalam belajar fikih masih kurang.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini akan ditentukan batasan masalah yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa yang memfokuskan pada satu variabel bebas (X) yaitu metode *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan variabel terikatnya (Y) yaitu motivasi belajar siswa kelas X MAN 2 Pandeglang. Untuk kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan metode konvensional (ceramah).

D. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan permasalahannya ialah:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X yang diberi perlakuan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X yang diberi perlakuan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol?
3. Apakah metode *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MAN 2 Pandeglang pada pembelajaran fikih?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas X yang diberi perlakuan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas X yang diberi perlakuan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 2 Pandeglang pada pembelajaran fikih.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian:

1. Bagi Kepala Sekolah

Untuk lebih memperhatikan serta mengambil peran dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran fiqih.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Fiqih

Alat evaluasi agar lebih kreatif serta inovatif dalam menghadirkan pembelajaran yang atraktif, dan siswa pun dapat memahami serta mengamalkan materi fiqih yang telah diajarkan.

3. Bagi Peserta Didik

Mengajak kepada peserta didik agar aktif ketika belajar dan sebagai motivasi agar lebih meningkatkan lagi semangat belajar di manapun berada.

4. Bagi Penulis

Untuk memperluas wawasan mengenai bagaimana pemilihan metode yang tepat untuk peserta didik agar dapat menyampaikan materi dengan baik serta sebagai bahan pengalaman.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini penulis membagi menjadi 5 (lima) bab, sebagai berikut:

Bab kesatu, Pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab kedua, Kajian teoretis, kerangka berpikir, dan pengajuan hipotesis. Kajian teoretis dalam penelitian ini meliputi metode kooperatif, model *team games tournament* (TGT), motivasi belajar siswa, media *question card* serta pengertian fikih muamalah dan jual beli.

Bab ketiga, Metodologi penelitian yang meliputi tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

Bab keempat, Hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi deskripsi data, uji persyaratan analisis, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima, penutup terdiri dari simpulan dan saran-saran.