

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada intinya adalah transformasi sikap terhadap ilmu, teknologi, dan keterampilan, yang ditujukan kepada anak-anak atau pelajar dalam proses pertumbuhan dan pengembangan menuju matangnya kepribadian dan prestasi akademik. Lebih dari itu, pendidikan merupakan upaya budaya yang terus menerus dalam meningkatkan kualitas individu sepanjang hidupnya. Konsep pembelajaran sepanjang hayat merupakan bagian integral dari pendidikan yang berkelanjutan, dimulai sejak kelahiran hingga akhir hayat, sesuai dengan tahapan perkembangan manusia. Proses pembelajaran dimulai sejak masa anak-anak hingga dewasa, karena setiap tahap pertumbuhan membutuhkan pembelajaran untuk memenuhi tuntutan perkembangan. Pandangan ini sejalan dengan pandangan para ulama salaf.

أُطْلِبُ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

“Tuntutlah ilmu dari buaian hingga liang lahat”

Kehidupan bergantung pada proses pembelajaran atau pencarian ilmu. Aktivitas belajar adalah hal yang sangat penting bagi manusia dan akan berlanjut sepanjang kehidupannya. Tanpa melakukan belajar, seseorang tidak akan memiliki pengetahuan sama sekali.¹ Belajar adalah transformasi dalam perilaku atau kinerja yang terjadi melalui berbagai kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Perubahan ini tidak dipengaruhi oleh faktor genetik, reaksi alami, kematangan, atau kondisi sementara seperti kelelahan, pengaruh obat-obatan, rasa takut, dan sebagainya. Melainkan, perubahan tersebut merupakan hasil dari pemahaman atau

¹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 16.

gabungan dari semua faktor tersebut. Inilah dasar terbentuknya konsep pembelajaran.²

Pembelajaran adalah transformasi perilaku yang timbul dari pengalaman individu. Ratna percaya bahwa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru.³ Oleh sebab itu, pendekatan pengajaran harus ditekankan pada siswa. Pembelajaran yang berhasil membutuhkan guru yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kapabilitas yang sesuai..⁴

Pembelajaran yaitu usaha terencana oleh guru untuk mengajar siswa, melibatkan penerapan sistem atau rencana khusus untuk mencapai tujuan tertentu. Suksesnya pembelajaran tidak hanya tergantung pada apa yang dipelajari siswa, tetapi juga pada bagaimana proses tersebut dapat meningkatkan pemahaman, kecerdasan, ketekunan, keterampilan, dan kemampuan siswa, serta kemampuannya untuk mengubah perilakunya yang dapat diterapkan sepanjang hidup. Oleh karena itu, pembelajaran adalah kegiatan yang direncanakan oleh seorang guru dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar belajar secara aktif, dengan fokus pada penyediaan sumber belajar.⁵

Di tingkat menengah, studi fikih adalah salah satu dari banyak mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah atau madrasah. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk melatih peserta didik agar dapat mengenal, memahami, merasakan, dan menerapkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar bagi kehidupan mereka. Ini dicapai melalui berbagai metode pembelajaran seperti pengajaran, pelatihan, pendidikan, dan penggunaan alat

² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 14.

³ Ratna Wijayanti, Suryanti, Eko Haryanto, "Development of Learning Device With Model Inkuiri Guided to Improve Cognitive Outcomes of Students In Grade IV SDN Wonokusumo VII46 Surabaya". *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 4, Issue 12, (2019), 833.

⁴ M. Ainur Rofiq, Muchammad Eka Mahmud, Imroh Atul Musfiroh, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Tournament (Tgt) Kelas V Mi At Tarbiyah Loa Janan", *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran* 6, No. 2 (2019): 111.

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 2013), 4.

bantu pembelajaran. Studi fikih sangat penting dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, termasuk dalam aspek-aspek seperti thaharah, shalat, haji, puasa, dan kurban.

Materi Fikih adalah studi terstruktur mengenai hukum Islam. Guru perlu menunjukkan kreativitas dalam menyampaikan materi karena ruang lingkungannya yang luas, melibatkan berbagai keterampilan, dan bertujuan untuk mendukung pemahaman yang mendalam serta kemampuan generalisasi siswa yang akan meningkatkan berbagai kemampuan mereka. Untuk mencapai hal ini, guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memastikan partisipasi penuh siswa dalam proses belajar.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah mereka terlibat dalam proses belajar. Keterampilan ini hanya dapat dilihat dalam konteks pembelajaran, dan tidak akan terjadi produk pembelajaran tanpa aktivitas belajar.⁶ Sesuai dengan Firman Allah QS. An-Najm ayat 39, kegiatan belajar merujuk pada upaya atau tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran yang terkait dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik..

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (سورة النجم : ٣٩)

Artinya: *bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya,* (Q.S. An-Najm [53]: 39)⁷

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kolaborasi antara siswa, guru, dan elemen pendukung lainnya diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Ada dua kategori yang dapat memengaruhi proses dan hasil pembelajaran siswa: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek psikologis seperti minat, kecerdasan, keterampilan, sifat kepribadian, sikap belajar, motivasi, tingkat konsentrasi, keterampilan pengolahan

⁶ Muhammad Afandi, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di Mi Muhammadiyah Tanjung Inten", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6, No. 1 (2019): 2.

⁷ Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 773.

informasi, dan proses kognitif. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, termasuk lingkungan alam dan sosial, serta ketersediaan sumber belajar. Peran guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa; Pemilihan guru yang sesuai dan implementasi model pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi cara siswa memahami materi pelajaran.

Meskipun ada banyak teori belajar yang beragam, namun seberapa bermanfaatnya masing-masing teori, tidak akan ada yang berhasil secara optimal jika tidak relevan dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perencanaan yang teliti sangat penting dalam setiap proses pembelajaran. Pendekatan umum menerapkan satu teori pada setiap situasi pembelajaran dianggap kurang efektif karena tidak ada satu teori pembelajaran pun yang sesuai untuk setiap konteks. Setiap teori memiliki landasan yang unik dan bisa berguna dalam situasi tertentu.⁸

Kondisi saat ini, guru berperan sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, sedangkan siswa hanya menjadi pendengar pasif. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode mengajar klasikal, seperti ceramah, yang berdampak pada suasana belajar mengajar yang monoton. Akibatnya, siswa merasa bosan, minat belajar menjadi kurang, dan anak-anak menjadi sendiri. Untuk penyampaian materi, guru harus mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran agar materi yang diajarkan selanjutnya lebih baik.

Guru harus diikutkan dalam merancang pembelajaran dan memiliki tanggung jawab agar pembelajaran yang disampaikan dapat berhasil dengan baik. Keberhasilan suatu pembelajaran tergantung pada usaha guru dalam membangkitkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas belajar mengajar meliputi keaktifan siswa selama mengikuti pelajaran di kelas dan di luar kelas, seperti bertanya, mencatat, menjadi pendengar yang baik, berpikir kritis, dan segala kegiatan yang dapat menunjang keberhasilan prestasi belajar.

⁸ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 8.

Secara esensial, hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang dihasilkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Menurut Mudjiono dalam Pitriani et al., hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, yang kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, atau simbol.

Studi dokumentasi yang dilakukan di MAN 2 Kota Cilegon menunjukkan bahwa pada tanggal 03 September 2018, hasil belajar ulangan harian kelas X MAN 2 Kota Cilegon pada mata pelajaran Fiqih masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1

Nilai Ulangan Harian Kelas X Mata Pelajaran Fiqih

Kelas	KKM	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Jumlah Siswa	Presentase ketuntasan	Presentase ketidaktuntasan
X Olg	75	17	19	36	47%	52%
X Thf	75	16	17	33	48%	51%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase kelulusan siswa kelas X MAN 2 Kota Cilegon pada mata pelajaran Fiqih masih sangat rendah.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasikan antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa.

Study yang dilakukan oleh Dian Kusuma Wardani dan Ahmad Burhanuddin dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MAPK

pada Mata Pelajaran Ushul Fikih di MAN 4 Jombang" menyatakan bahwa kejenuhan di kelas dan kesulitan dalam mengingat ayat-ayat Al-Qur'an dalam pelajaran Fikih menjadi alasan utama rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁹ Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Legina Novita Dewi berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAND (*Student Team Achievement Division*) untuk meningkatkan prestasi belajar fikih siswa kelas V MI Miftahul Huda Sidodadi Garum Blitar"¹⁰ Penelitian tersebut menemukan bahwa persepsi bahwa pelajaran fikih hanya mengandalkan hafalan dan tidak memiliki dampak signifikan pada akhir sekolah, mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa banyak guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang usang, menyebabkan siswa kehilangan minat dalam apa yang diajarkan oleh guru dan berdampak negatif pada pencapaian akademik siswa.

Berdasarkan pengalaman saya selama Program Pengenalan Lembaga Pendidikan Integratif (PPLP) yang dilaksanakan pada semester 7 selama 2 bulan di MAN 2 Kota Cilegon, di mana saya bertanggung jawab mengajar mata pelajaran Fikih kepada siswa kelas X dan memiliki tugas awal untuk membantu siswa, saya menemukan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik karena hanya melibatkan satu arah komunikasi, sehingga menyebabkan kejenuhan dan kebosanan pada siswa. Akibatnya, banyak siswa yang tidak memahami materi ketika guru mengajukan pertanyaan. Saya percaya bahwa guru tidak seharusnya hanya menyampaikan pelajaran dengan cara yang monoton; mereka perlu mencoba pendekatan yang beragam, seperti memanfaatkan model pembelajaran yang berbeda dan media pembelajaran. Dari sinilah saya mulai menyadari pentingnya masalah ini.

⁹ Dian Kusuma Wardani, dan Ahmad Burhanuddin. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih di MAN 4 Jombang." *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 4, no. 3 (2021): 29-36.

¹⁰ Legina Novita Dewi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (*Student Team Achievement Division*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Sidodadi Garum Blitar." (2015).

Peneliti berpendapat bahwa pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dapat mengatasi tantangan yang telah disebutkan. Metode pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap sebagai solusi yang tepat untuk menghadapi permasalahan tersebut. Salah satu jenis pembelajaran kooperatif, yaitu *Teams Games Tournament* (TGT), mengorganisir empat hingga lima siswa ke dalam kelompok yang berbeda berdasarkan bakat, jenis kelamin, serta latar belakang etnis atau ras mereka. Proses pembelajaran dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran, memperkenalkan materi, melibatkan diskusi, melaksanakan turnamen, dan memberikan penghargaan.

Metode pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan proses belajar siswa dengan cara membuat mereka tertarik dan bersemangat untuk memahami, menemukan, dan menyelesaikan masalah yang ada dalam permainan. TGT juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan berkontribusi dengan pendapat mereka sendiri dalam menyelesaikan masalah, sehingga mereka dapat belajar menghargai pandangan dari rekan sekelompok. Prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, tetapi juga oleh pencapaian akademik yang meningkat. Kegiatan pembelajaran kooperatif seperti "*Make a Match*", "*Simulasi Demonstrasi*", dan varian lainnya adalah contoh-contoh dari berbagai jenis pendekatan yang dapat membantu siswa memahami cara belajar. Kali ini, penulis akan membahas **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fikih di MAN 2 Kota Cilegon**, salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang ada dan mungkin dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada deskripsi latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam study ini dapat dikelompokkan ke dalam berbagai kategori sebagai berikut:

1. Masih ada nilai siswa pada mata pelajaran Fikih yang dibawah KKM.
2. Proses pembelajaran siswa sangat pasif.
3. Guru kurang menguasai dengan baik model pembelajaran.
4. Keterkaitan yang kurang baik antara guru dan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang buruk dalam pelajaran Fikih.

C. Batasan Masalah

Penulis mempersempit masalah ini dan berkonsentrasi pada hal-hal berikut agar penelitian ini lebih terorganisir, terfokus, jelas, dan tidak terlalu luas:

1. Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang kurang baik.
2. Sulitnya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, khususnya pada mata pelajaran fikih materi haji dan umrah.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih di MAN 2 Kota Cilegon?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 2 Kota Cilegon?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fikih siswa di MAN 2 Kota Cilegon?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih di MAN 2 Kota Cilegon

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 2 Kota Cilegon.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fikih siswa di MAN 2 Kota Cilegon.

F. Manfaat Penelitian

Semua pemangku kepentingan diharapkan dapat memperoleh manfaat dari hasil studi ini, baik secara konseptual maupun praktis, termasuk:

1. Secara Teoritis

Diharapkan guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai sumber informasi atau sebagai pedoman dalam memperkenalkan materi yang menarik kepada siswa. Siswa didorong untuk aktif mencari pengalaman belajar yang baru dan bervariasi dengan menerapkan teknik pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Pendekatan ini menawarkan alternatif penyampaian informasi dalam lingkungan yang santai dan menyenangkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai cara untuk memperdalam pemahaman dan menerapkan apa yang telah dipelajari, terutama selama perkuliahan dan sebagai salah satu pengalaman.

- b. Bagi Peserta Didik

Metode belajar *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menghadirkan beragam pengalaman belajar, memotivasi siswa untuk belajar karena bersifat menghibur, menarik dan tidak membosankan, serta mengikutsertakan peserta didik dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

- c. Bagi Guru

Meningkatkan pemahaman guru tentang penerapan teknik metode belajar *Teams Game Tournament* (TGT) pada materi fikih. Mereka juga terdorong untuk menggunakan strategi dan model

pembelajaran yang lebih luas untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif.

d. Bagi Madrasah

Memberikan informasi yang relevan kepada madrasah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di bidang Fikih, dan peningkatan standar pendidikan. Untuk mendorong komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa dan memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan, madrasah juga berkewajiban untuk secara teratur menggunakan berbagai metode pengajaran yang kreatif dan inovatif.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang akan peneliti akan membagi ke dalam lima bab. Kelima bab tersebut terdiri dari:

Bab Kesatu, Pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

Bab Kedua, Landasan teoretik yang meliputi: model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *teams games tournament* (TGT), hasil belajar, fikih, tinjauan pustaka terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

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

Bab Keempat, Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi: deskripsi hasil, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab Kelima, penutup terdiri simpulan dan saran-saran.