

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha kelompok mengembangkan kemampuan masyarakat generasi muda mengenali dan menghayati nilai-nilai kebaikan dan kemuliaan hidup melalui potensi dan transformasi budaya masyarakat. Pendidikan dalam kehidupan aspek yang sangat penting, bahkan bagi bangsa dan negara. Bagi Indonesia pendidikan merupakan sarana untuk mencapai cita-cita. Fungsi pendidikan nasional sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan kebutuhan sepanjang hidup manusia yang harus dipenuhi sejak ia terlahir ke dunia sampai manusia itu meninggalkan alam dunia ini. Tanpa pendidikan, mustahil manusia bisa bertahan hidup dan bisa berkembang dengan baik, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup manusia. Manusia terdidik tentu akan memiliki pengetahuan dan manusia yang memiliki pengetahuan akan jauh berbeda

¹Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (Sikdisnas) beserta penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 7.

dengan manusia lainnya yang tidak memiliki pengetahuan.² Sebagaimana firman Allah SWT dalam Alquran surah Az-Zumar (39) ayat 9 yang berbunyi:

أَمَّنْ هُوَ فُتِنٌ أَنْآءَ اللَّيْلِ سَآجِدًا وَقَآئِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Ayat di atas dapat disimpulkan bahwa tidaklah sama orang yang memiliki ilmu pengetahuan dengan orang yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Karena orang yang sudah memiliki ilmu pengetahuan akan lebih mudah menghadapi perubahan zaman yang selalu berubah. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah menjadi salah satu komponen mata pelajaran Fiqih dan mata pelajaran Fiqih sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari bahkan akan menjadi suatu proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri anak didik. Pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk dirinya secara positif dalam kondisi tertentu. Jadi, tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran akan dilihat dari hasil belajar.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan pengalaman belajar dan mendeskripsikan pembelajaran mencapai suatu tujuan belajar tertentu, dan model pembelajaran berfungsi

² Istigfarotur Rahmaniah, *Pendidikan Etika*, (Malang: Maliki Press, 2010), h. 1.

sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.³ Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dapat digunakan berbagai macam mata pelajaran pada jenjang Madsarah Ibtidaiyah (MI). TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan satu jawaban yang benar. TGT salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengelompokan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menempuh proses pembelajaran.⁴ Menurut Nawawi dan Ahmad Susanto menegaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.⁵

³Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 sebagai alternatif Pembelajaran di Era Global*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), h. 4.

⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2014), h. 2.

⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2003), cet. Ke-1, h. 5.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah salah satu lembaga di bawah naungan Kementerian Agama. Rumpun mata pelajaran pada agama di Madrasah Ibtidaiyah terdapat adalah seperti, Bahasa Arab, Fiqih, Al-qur'an Hadits, Akidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Mata pelajaran Fiqih membutuhkan seorang guru yang mempunyai keterampilan agar siswa dengan mudah dapat memahami apa yang disampaikan dan Fiqih tidak terpisah, melainkan berhubungan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, seorang guru dalam kegiatan mengajar hendaknya secara bervariasi baik itu, variasi pendekatan, model pembelajaran, strategi, maupun media pembelajaran. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang dapat menghasilkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Fiqih, dengan menggunakan model pembelajaran.

Berdasarkan peninjauan awal di MIN 3 Kota Banjarmasin, guru mata pelajaran Fiqih menyampaikan materi dan menjelaskan dalam pembelajaran, terlihat sebagian siswa ada yang tidak memperhatikan dan berbicara dengan temannya. Sehingga banyak siswa yang tidak paham saat guru mengajukan pertanyaan. Guru tidak seharusnya hanya memberikan pembelajaran secara monoton saja, akan tetapi mencoba menggunakan hal-hal lain seperti model pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan media.

Ketika guru melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media gambar kepada

peserta didik terlihat sangat antusias dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru oleh guru.

Dari observasi awal di MIN 3 Kota Banjarmasin, peneliti menemukan, beberapa permasalahan diantaranya proses pembelajaran secara monoton saja sehingga penjelasan dari guru kurang dapat dipahami peserta didik dan membuat pembelajaran membosankan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan materi pelajaran. *Model Teams Games Tournament* dapat menjadi solusi agar dalam proses pembelajaran peserta didik tidak merasakan bosan ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Sedangkan, media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik, dan peserta didik dapat antusias melihat gambar-gambar yang bervariasi sehingga pembelajaran bermakna dengan menggunakan media gambar.

Sehubungan dengan masalah tersebut maka model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar pada proses pembelajaran dapat digunakan mengaktifkan peserta didik, melatih peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan kelompok, dan melatih keberanian peserta didik bersaing. Adapun pemilihan kelas pada kelas IV ini berdasarkan dilihat dari siswa pada kelas tinggi lebih memahami dan menggapai untuk dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik berkelompok yang mengharuskan mempunyai kemampuan dan mengharuskan keberanian serta kerjasama. Untuk meningkatkan penggunaan model *Teams Games Tournament* saat proses pembelajaran akan divariasikan dengan menggunakan media gambar, karena proses pembelajaran yang divariasikan TGT dengan menggunakan media gambar lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Fiqih terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar pada model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar mata pelajaran Fiqih siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Fiqih terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Fiqih terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.

D. Hipotesis Masalah

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis adalah bentuk suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian.

Hipotesis Alternatif (H_a): ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan media gambar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin

Hipotesis Nol (H_0): tidak ada pengaruh signifikan penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan media gambar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan didapat dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk bahan masukan dan informasi pengetahuan dalam pendidikan agar meningkatkan kualitas pendidikan agama yang menyenangkan bagi siswa melalui model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar di MIN 3 Kota Banjarmasin
- b. Sebagai koleksi kumpulan penelitian ilmiah yang ada di perpustakaan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Fiqih di MI.
- c. Untuk dijadikan bahan kajian dan referensi lebih lanjut mengenai model pembelajaran yang lebih luas dan mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai informasi dan bahan masukan upaya dalam kegiatan pembelajaran meningkat di kelas dan pemilihan model pembelajaran.

b. Bagi Penulis

Dapat memperbanyak dan memperluas pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament*, media gambar, dan dapat menerapkan langsung ketika terjun ke lokasi penelitian.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian menjadi salah satu upaya perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran Fiqih. Sehingga kualitas pendidikan meningkatkan di Madsarah Ibtidaiyah (MI).

d. Bagi Pembaca/Peneliti Lain

Sebagai menambah pengetahuan dan wawasan yang baru mengenai sistematik penulisan skripsi dan model pembelajaran yang digunakan dalam skripsi ini. Hasil penelitian dapat digunakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pelaksanaan penelitian dengan *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar.

F. Ruang Lingkup

Agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas, maka dalam bahasan penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Penelitian dilaksanakan menggunakan *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar.
3. Hasil belajar mata pelajaran Fiqih dilihat dari nilai siswa yang berupa tes.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini, maka peneliti memberikan penegasan istilah atau definisi operasional pada judul desain proposal skripsi ini sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ditimbulkan oleh sesuatu (benda, orang) yang dimana ikut membentuk watak, atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang dimaksud peneliti adalah suatu daya yang timbul dari penggunaan model *Teams Games Tournament* pada hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Model Pembelajaran Kooperatif merupakan pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok (bekerjasama) yang memiliki kemampuan berbeda-beda.
3. *Teams Games Tournament* ialah salah satu model pembelajaran atau permainan yang menyenangkan bagi siswa dan menguji keberanian dengan pertandingan sehingga pembelajaran tidak membosankan.
4. Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Media gambar yang digunakan adalah karton berisi gambar-gambar orang berinfak dan sedekah.
5. Mata pelajaran Fiqih adalah salah satu ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di MI yang membahas tentang sifat, sikap dan perilaku-perilaku terpuji yang diharapkan mampu diteladani dan diamalkan di kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini membahas tentang materi infak dan sedekah .

6. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Tujuannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Menggunakan Media Gambar pada mata pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar adalah suatu daya yang timbul dari pembelajaran bekerjasama, bermain, dan bertanding dengan gambar-gambar agar meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

H. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti tertarik memilih judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengingat seberapa penting pelajaran Fiqih untuk jenjang dasar sebagai modal siswa untuk masa depan mereka, sehingga dalam proses pembelajaran harus dioptimalkan.
2. Peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar untuk menguji model pembelajaran yang baru dan peserta didik kurang aktif serta sangat cocok digunakan dikelas 4 termasuk kelas tinggi.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu mengaktifkan peserta didik dan bekerjasama agar hasil belajar lebih optimal.

4. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut, lebih khususnya di kelas IV, sehingga peneliti tertarik untuk mengujicobakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media gambar.

I. Penelitian Terdahulu

1. Dina Fitriyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Tahun 2018.

Judul “ *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaasuri Malang*, berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan penggunaan model praktikum terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dimana kelas eksperimen atau kelas yang diberikan memiliki motivasi dan hasil belajar yang meningkat dari sebelumnya, sedangkan untuk kelas kontrol motivasi dan hasil belajar siswanya masih tetap seperti awal.

2. Nor Aina, UIN Antasari Banjarmasin, Tahun 2013.

Judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengenal Kita-kitab Allah melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Hikun Tabalong*, berdasarkan hasil dari penelitian membuktikan bahwa hasil belajar melalui tes yang dilaksanakan nampak bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Mentari, UIN Raden Fatah Palembang, Tahun 2016.

Judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Amalul Khair Palembang*, berdasarkan hasil dari penelitian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Jadi, terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis. Penelitian terdahulu hanya meneliti pengaruh model TGT terhadap hasil belajar sedangkan penulis meneliti pengaruh model TGT dengan menggunakan media gambar sehingga dalam proses pembelajaran siswa aktif dan bersemangat.

J. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan terperinci lagi menjadi beberapa sub bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis masalah, manfaat penelitian, ruang lingkup, definisi operasional, alasan memilih judul, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi deskripsi teori tentang model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran TGT, media gambar, pembelajaran Fiqih MI, materi Fiqih, serta hasil belajar.

Bab III Metode Penelitian, berisi jenis penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.

Bab IV Penyajian data dan analisis, berisi deskripsi lokasi penelitian, penyajian data, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi prestasi belajar siswa, uji beda prestasi belajar siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, berisi simpulan dan saran-saran.