BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ditangani secara langsung oleh pemerintah dengan melakukan, bimbingan, pembelajaran, serta pelatihan sepanjang hidup, baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan menyiapkan siswa dalam berkembang dengan cepat di berbagai lingkungan hidup dengan sempurna pada masa yang akan datang. Maka dari itu pendidikan berperan sangat besar unutk mempersiapkan individu siswa menghadapi tantangan hidup yang selalu berubah-ubah.[1]

Karena ketiga komponen pendidikan kognitif, afektif, dan psikomotorik saling melengkapi dan keberhasilan dalam bidang-bidang ini berdampak signifikan terhadap kesiapan siswa menghadapi berbagai situasi kehidupan, pendidikan harus direncanakan secara holistik untuk mencakup pengembangan keterampilan intelektual, emosional, dan praktis siswa[2].

Berdasarkan penjelasan Pasal 15 UU No. 20 Tahun 2003, jenis pendidikan adalah kelompok pendidikan yang didasarkan pada kekhususan tujuan pendidikan suatu satuan pendidikan. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum pendidikan kejuruan, pendidikan akademik, pendidikan vokasi, pendidikan keagamaan dan Pendidikan khusus. Pendidikan umum merupakan dasar dan menengah yang mengutamakan perluasan pengetahuan yang diperlukan oleh siswa untuk

[1] Abudin Nata, *Tafsir Ayat-ayat Pendidikan,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 47.

[2] Wisnu D.Yudianto *Jurnal of Mechanical Engineering Education,* Vol 1, No.2, Desember 2014

melanjutkan Pendidikan kejenjang yang lebih tinggi diperlukan dalam dunia kerja, dan sangat penting bagi pembangunan ekonomi suatu negara. Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam pembangunan, dan kedua proses tersebut saling terkait erat. Orang memperoleh informasi, pemahaman, dan keterampilan melalui pendidikan yang sejalan dengan tuntutan masyarakat dan tren terkini.[3]

Berdasarkan nilai rata-rata harian siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas VII SMP 2 kertak hanyar, menunjukkan bahwa hasil pembelajaran fiqih menunjukkan nilai tertinggi siswa adalah 100 dan nilai terendah 10. Sekolah telah menetapkan KKM 70. Presentase jumlah siswa bedasarkan banyak siswa yaitu 32 siswa, yang tidak tuntas pada kelas A sebesar 46,67% hasil ini didapat dari nilai harian siswa dimana ada 8 orang siswa yang tidak masuk dalam KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan pada kelas B yang tidak tuntas sebesar 53,33%, sedangkan ada 25 siswa pada kelas A yang tuntas mencapai KKM dimana sesuai dengan nilai hariannya diperolehlah presentase 51,02% dan pada kelas B sebesar 48,98% dengan jumlah siswa tuntas 24. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang masih jauh daru nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, agar hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran fiqih, meningkat dan memenuhi nilai kriteria yang ditetapkan, maka perlu diupayakan peningkatan mutu pembelajaran yang dapat mencapai nilai kriteria yang ditetapkan.

Menguasi materi pelajaran saja tidak menjadikan anda seorang guru. Namnun mengajar juga memerlukan kreativitas tinggkat tinggi, khususnya

[3] Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h. 10

kemampuan memilih model pembelajaran yang menarik dan tentunya sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Siswa akan mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik jika menggunakan model pembelajaran yang tepat.[4]

Pada dasarnya, terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membangkitkan kembali minat belajar siswa. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Model ini tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menjadi dasar yang efektif dalam mendorong prestasi belajar. Peneliti memilih model pembelajaran TGT karena di dalamnya terdapat aktivitas turnamen yang mengharuskan siswa untuk berkompetisi secara sehat dengan teman sekelas. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mampu mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kahoot adalah situs web yang sangat edukatif karena banyak fitur-fitur yang disedikan dan dapat digunakan untuk media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik minat siswa agar lebih interaktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang menggunakan media dan sumber belajar yang monoton cenderung membosankan, sehingga diperlukan inovasi media berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.[5]

---

[4] Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 141.

[5] Nurul Fazriyah Dkk, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD, *Jurnal Ilmiah PGSD Stikip Subang,* Volume VI Nomor 01, Juni 2020, h. 139

Dengan adanya hadiah (reward) di akhir permainan, pembelajaran seperti ini juga memberikan perhatian lebih pada sisi permainan. Diharapkan pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar fiqih dan bisa memahami pelajaran dengan mudah serta mendapatkan hasil yang bagus.

Permainan akademik digunakan dalam pengembangan model pembelajaran semacam ini untuk mendorong partisipasi siswa dan membuat proses belajar mengajar akan semakin menarik.

Pada model pembelajaran ini dapat menumbuhkan daya saing atau kemampuan mengumpulkan nilai kelompok selama proses pembelajaran, model ini diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang positif bagi siswa.[6]

Berdasarkan Q.S Al-anfal /8: 46 diterangkan tentang:

وَاَطِيْعُوا اللّٰهَ وَرَسُوْلَهٗ وَلَا تَنَازَعُوْا فَتَفْشَلُوْا وَتَذْهَبَ رِيْحُكُمْ وَاصْبِرُوْاۗ اِنَّ اللّٰهَ مَعَ الصّٰبِرِيْنَ ٤٦

Surah ini diterangkan bahwa taatilah Allah dengan mematuhi semua perintah dan larangan-Nya, mengesampingkan argumen yang melemahkan dan memecah belah anda, dan memiliki kesabaran dan ketabahan ketika menghadapi tantangan yang dapat melemahkan anda.[7]

Caranya ialah dengan kompak bekerja sama di dalam satu kelompok, kerja sama yang baik, bantu membantu agar mendapatkan nilai kelompok, dan bersikap sprotif antar kelompok lain, proses pembelajaran melibatkan sejumlah langkah yang harus

---

[6] Trianto, Mendesain, *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 65

[7] M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah: Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 4 (Jakarta: Lenteran Hati, 2002), h. 553.

diselesaikan. Pada langkah pertama, siswa belajar dalam kelompok dan diberikan materi yang telah disiapkan oleh instruktur. Siswa kemudian berpartisipasi dalam kompetisi untuk memenangkan hadiah kelompok. Selain itu, ada turnamen kelompok yang dikemas sebagai permainan untuk menjaga agar semuanya tetap menarik.[8]

Salah satu sekolah yang telah meningkatkan fasilitasnya dalam upaya menghasilkan siswa yang berprestasi ialah SMP 2 Kertak Hanyar. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperkenalkan inovasi baru dalam proses pembelajaran sehingga SMP 2 Kertak Hanyar memiliki inovasi pembelajaran baru dengan mempergunakan fasilitas yang memadai..

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan suatu penelitian yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP 2 Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.**

[8] Anita Lie, Cooperatif Learning: Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 8

B. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman, maka peneliti menjelaskan kata-kata atau makna operasional yang terdapat pada judul skripsi sebagai berikut:

1. TGT (*Team Game Tournament*)

TGT (*Team Game Tournament*) berbasis Kahoot adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas kelompok tanpa perbedaan status. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 3 hingga 5 orang. Dalam model ini, digunakan Turnamen Akademik, di mana setiap kelompok bersaing dengan kelompok lain.[9] Kahoot adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media di sekolah. Menurut peneliti, model pembelajaran TGT yang dimaksud adalah yang berbasis Kahoot.[10] Dengan fitur-fiturnya yang menarik dan mudah digunakan, aplikasi ini cocok untuk pengguna dari segala usia. Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kahoot adalah perangkat lunak permainan intruksional yang sederhana namun menghibur.[11]

2. Hasil Belajar

Umumnya hasil adalah sesuatu yang didapatkan dari sebuah usaha atau aktivitas. Belajar, merupakan serangkaian latihan mental dan fisik yang bertujuan untuk menghasilkan suatu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi setiap orang dengan lingkungannya yang berkait denan nilai kognitif. Maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai kognitif dari proses belajar siswa pada pokok bahasan fiqih

---

[9] Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013,* (Rembang: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 203

[10] Eva Yulia Puspaningrum, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game,

[11] Nurul Fazriyah Dkk, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD, *Jurnal Ilmiah PGSD Stikip Subang,* Volume VI Nomor 01, Juni 2020, h. 142

pada materi pelaksanaan shalat Jumat menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berbasis Kahoot.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Team Game Tournament (TGT) berbasis Kahoot di kelas VII SMP 2 Kertak Hanyar?
2. Apakah hasil pembelajaran yang memakai model TGT berbasis Kahoot berbeda secara signifikan dari hasil siswa yang memakai pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fikih di kelas VII SMP 2 Kertak Hanyar?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih setelah diterapkan *model Team Game Tournament (TGT) berbasis Kahoot* di kelas VII SMP 2 Kertak Hanyar.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan *model Team Game Tournament (TGT) berbasis Kahoot* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fiqih.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka manfaat yang harus diperoleh dari penelitian ini adalah:

a. Buat bahan masukan dan info pengetahuan pada pendidikan supaya mempertinggi kualitas pendidikan kepercayaan yang menyenangkan bagi siswa melalui contoh *Team Game Tournament* berbasis Kahoot pada SMP 2 Kertak Hanyar.
b. Sebagai koleksi gugusan penelitian ilmiah yang terdapat pada perpustakaan, khususnya yang berkaitan dengan mata pelajaran fiqih di SMP 2 Kertak Hanyar.
c. Buat dijadikan bahan kajian serta referensi lebih lanjut tentang model pembelajaran yg 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

Supaya dapat memperbanyak dan memperluas pengetahuan perihal contoh pembelajaran *Team Game Tournament* berbasis Kahoot, serta dapat menerapkan pribadi ketika terjun ke lokasi penelitian.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian menjadi salah satu upaya perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya di mata pelajaran fiqih. Sehigga kualitas pendidikan meningkat.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu diuji secara empiris. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 (Hipotesis Nol): Hasil belajar siswa yang menggunakan *model pembelajaran Team Game Tournament bebasis* kahoot dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pelajaran fikih tidak ada perbedaan secara signifikan.
- Ha (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan model *Team Game Tournament berbasis kahoot* dan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pelajaran fiqih.

Hipotesis ini akan diuji melalui uji statistik komparatif menggunakan *independent sample t-test* dan uji Mann–Whitney U sebagai validasi tambahan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengetahuan penulis dan penelusuran pustaka internet, penulis menemukan beberapa penelitian yang terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament dalam* beberapa versi.

1. Skripsi karya Hidayat, Rizqi tahun 2020 yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dengan Menggunkan Media Gambar Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin Yang membahas tentang siswa yang kurang aktif dan hasil belajar kurang maksimal karena di saat pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru.[12]

   Persamaan dengan penelitian saya : Kedua penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih.

   Pendekatan Kuantitatif: Keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian, yang memungkinkan analisis data secara statistik.

   Desain Penelitian: Meskipun desainnya sedikit berbeda, kedua penelitian melibatkan pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran (pretest dan posttest).

   Perbedaan dengan penelitian saya : Subjek Penelitian: Penelitian pertama dilakukan di kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin, sedangkan penelitian kedua

[12] Hidayat Rizqi, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dengan Menggunkan Media Gambar Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin, (*Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2020).

dilakukan di kelas VII SMP 2 Kertak Hanyar. Ini menunjukkan perbedaan tingkat pendidikan dan konteks sekolah.

Model Pembelajaran: Penelitian pertama menggunakan model TGT dengan media gambar, sedangkan penelitian kedua menggunakan model TGT berbasis Kahoot, yang merupakan platform digital.

Hasil dan Efektivitas: Penelitian kedua menunjukkan ukuran efek yang sangat besar (Cohen's d sebesar 2,10 dan 3,38), sedangkan penelitian pertama tidak menyebutkan ukuran efek yang sama, tetapi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

2. Nurul Fazriyah Dkk, 2020 "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD", yang membas tentang hasil belajar antar kelas menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi Kahoot. Perbedaan peneliti terdahulu terletak pada sumber belajar .[13]

   Persamaan penelitian saya : kedua penelitian menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

   Pendekatan Kuantitatif: Keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data hasil belajar siswa.

[13] Nurul Fazriyah, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD", *Jurnal Ilmiah* Vol.VI, No.1, (2020), 142

Tujuan Meningkatkan Hasil Belajar: Keduanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Perbedaan dengan penelitian saya : Subjek Penelitian: Penelitian pertama dilakukan pada mahasiswa semester 5 di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sedangkan penelitian kedua dilakukan pada siswa kelas VII di SMP 2 Kertak Hanyar.

Model Pembelajaran: Penelitian pertama hanya menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian kedua menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbasis Kahoot.

Analisis Data: Penelitian pertama menggunakan Uji Mann-Whitney untuk analisis data, sedangkan penelitian kedua menggunakan uji paired sample t-test dan independent sample t-test, serta perhitungan efektivitas menggunakan Cohen's d.

Hasil dan Efektivitas: Penelitian kedua menunjukkan ukuran efek yang sangat besar (Cohen’s d sebesar 2,10 dan 3,38), sedangkan penelitian pertama hanya menyebutkan nilai asymp.sig tanpa ukuran efek yang spesifik.

nggunakan Cohen’s d.

3. Icha Timart Diany Sinaga Dkk, 2022 "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau", yang membahas tentang motivasi belajar siswa dengan menggunakan media kahoot.[14]

   Persamaan dengan penelitian saya : Pendekatan Kuantitatif Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data yang berkaitan dengan pembelajaran.

   Desain Quasi Eksperimen: Keduanya menggunakan desain quasi-experiment, meskipun dengan variasi dalam jenis desain yang diterapkan (kelas eksperimen dan kontrol).

   Penggunaan Aplikasi Kahoot: Kedua penelitian memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

   Kelas Kontrol: Keduanya memiliki kelas kontrol yang tidak menggunakan metode yang sama dengan kelas eksperimen, untuk membandingkan hasilnya.

   Perbedaan dengan penelitian saya : Fokus Penelitian pertama berfokus pada pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV, sedangkan penelitian kedua berfokus pada pengaruh model

[14] Icha Timart Diany," Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau", *Journal of Environment and Management* (2020).

pembelajaran TGT berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII.

Subjek Penelitian: Penelitian pertama melibatkan siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 dengan populasi 138 siswa dan sampel 56 siswa, sedangkan penelitian kedua melibatkan siswa kelas VII di SMP 2 Kertak Hanyar dengan dua kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil Penelitian: Penelitian pertama melaporkan kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% pada kelas eksperimen dan 2,75% pada kelas kontrol, sedangkan penelitian kedua menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dengan ukuran efek Cohen’s d yang sangat besar (2,10 dan 3,38).

H. Sistematika Penelitian

Penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, tujuan penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP 2 Kertak Hanyar.

Bab III : Metode Penelitian yang membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV : Laporan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V : Penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.[15]

[15] UIN Antasari, *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah Skripsi* (Banjarmasin: UIN Antasari, 2021).