

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang

Pendidikan termasuk salah satu hal yang sangat penting untuk menghadapi perkembangan era globalisasi saat ini. Seiring berjalannya dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan di Indonesia juga semakin berkembang untuk menuju perbaikan dalam kualitas pendidikan. Pemerintah juga telah menunjukkan perhatiannya dalam sistem pendidikan antara lain dengan melakukan pembaharuan dalam metode pembelajaran, perbaikan buku-buku pelajaran, dan pembenahan kurikulum.<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang secara sendiri telah terencana, dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran. Usaha perencanaan pengajaran diupayakan agar peserta didik mempunyai kemampuan maksimal dan meningkatkan motivasi, tantangan, dan kepuasan sehingga mampu memenuhi harapan baik oleh guru sebagai pembawa materi maupun peserta didik sebagai pencari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Peningkatan tersebut dapat dilaksanakan dengan menerapkan sistem pembelajaran aktif.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Diah Megasari Tyasning. *Penerapan model pembelajaran TGT (teams games tournaments) lks untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi minyak bumi siswa kelas x-4 sma batik 1 surakarta tahun pelajaran 2011/2012*. Jurnal pendidikan, 2012. 1 (1): 26. Diakses 28 Apr. 2018.

<sup>2</sup> Anonim. *Materi Pelatihan Pembelajaran Konstektual*. (Surabaya : Dinas Pdan K, 2007), hlm. 43.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran Fqih di MI Miftahul Ulum Puntir masih belum bisa menumbuhkan minat siswa untuk belajar secara aktif. Selama proses pembelajaran ditemukan kelemahan-kelemahan, yaitu: 1) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 2) Kurang adanya motivasi siswa untuk merespon penjelasan dari guru, 3) Tingkat pemahaman materi siswa masih rendah, 4) Siswa merasa jenuh karena penyajian materi yang monoton, 5) Siswa kesulitan memahami konsep-konsep FIQIH serta kaitannya dengan permasalahan dalam penerapan konsep di kehidupan sehari-hari, 6) Kurang berani mengutarakan ide atau gagasan. Kelemahan-kelemahan di atas menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini dibuktikan belum tercapainya beberapa kompetensi yang harus dicapai siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam memilih strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kondisi siswa sebagai subjek dalam pembelajaran (kelompok atau individual). Strategi pembelajaran dapat diwujudkan melalui suatu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT).

Berbagai macam model pembelajaran untuk peningkatan kualitas proses belajar mengajar, terdapat beberapa variasi diantaranya tipe yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu *Numbered Heads Together* (

NHT), *Group Investigation*, *Two Stay Two Stray*, *Concept Mapping*, *Think Fiqih Share (TPS)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Giving Question and Getting Answer*, *Question Student Have*, *Talking Stick*, *STAD*, *JIGSAW*, *Everyone is Teacher Here*.

Pembelajaran kooperatif sendiri merupakan aktifitas belajar kelompok yang teratur dan terstruktur, dan tiap anggota bertanggung jawab untuk kelompoknya, dirinya sendiri serta dimotivasi untuk meningkatkan pembelajaran lainnya.<sup>3</sup>

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* atau Pertandingan Permainan Tim merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan pemahaman siswa, oleh karenanya perlu dilakukan penelitian dengan judul : ‘‘ Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Mata Pelajaran FIQIH di MI Miftahul Ulum Puntir’’.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

---

<sup>3</sup>Carolyn, Kessler. *Cooperative Language Learning*. (USA : Prentice Hall Regents, 1992), hal. 64.

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih di MI Miftahul Ulum Puntir?
2. Bagaimana hasil implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih di MI Miftahul Ulum Puntir?
3. Apa faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih di MI Miftahul Ulum Puntir?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih di MI Miftahul Ulum Puntir
2. Untuk mengetahui hasil implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih di MI Miftahul Ulum Puntir.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games*

*Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih di MI Miftahul Ulum  
Puntir

D. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang akan diteliti tidak berkembang lebih lanjut maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Subjek Penelitian ini adalah siswa MI Miftahul Ulum Puntir kelas 4.
2. Objek Penelitiandalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, khususnya dalam mata pelajaran FIQIH.

2. Bagi guru dan calon guru

A. Diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan pemahaman kepada guru dan calon guru FIQIH mengenai model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran, khususnya *Teams Games Tournaments* (TGT)

B. Dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi guru FIQIH dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar proses pembelajaran dapat menarik dan siswa menjadi aktif.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan ilmiah dan mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang ilmu pendidikan dan sebagai masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.