

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Belajar

Sejak lahir manusia telah mulai melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan sekaligus mengembangkan dirinya. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan manusia. Belajar memegang peran dalam perkembangan kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan prestasi manusia sehingga seseorang harus mampu memahami bahwa aktifitas belajar itu memegang peran penting dalam proses psikologis.

Menurut Slamento “belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.¹

Menurut Mc. Gooch seperti yang dikutip oleh M. Dalyono: “*learning is a change in performance as a result of practice*”. Belajar adalah perubahan pada perbuatan sebagai akibat dari latihan.²

Menurut Lester D. Crow dan Alice Crow mengartikan belajar dengan “*Learning is the acquisition of habits, knowledge, and attitudes. It involves new ways of doing things, and it operates in an individual’s attempts to overcome obstacles or to adjust to new situations.*”³

Belajar adalah hasil yang dicapai dari kebiasaan, pengetahuan, sikap. Ini mencakup cara baru dalam melakukan sesuatu dan mengoperasikannya atau mengusahakannya di dalam usaha seseorang untuk mengatasi hambatan atau menyesuaikan diri dengan keadaan yang baru.

¹Slamento, *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm.2.

²M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm.212.

³ Lester D. Crow and Alice Crow, *Educational Psychology*, (New York: American Book Company, 1958), hlm 225.

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, baik itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik, yang direncanakan atau tidak. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya.⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya interaksi dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksud sangat luas, bukan semata-mata berupa buku pelajaran, melainkan juga dari sekolah, antar individu, orang tua, masyarakat, alam, kebudayaan, dan lain sebagainya. Seorang dikatakan telah menjadi tahu, dari tidak kompeten dan tidak berkapabilitas, dan dari cara sikapnya memandang suatu masalah yang berbeda yang mengalami peningkatan kualitas dari cara sebelum dia belajar.

Belajar merupakan suatu hal yang sangat dianjurkan, bahkan Allah berjanji akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman lebih tinggi beberapa derajat dari pada orang-orang yang tidak beriman. Seperti firman Allah:



...niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat....(QS. Al-Mujadalah: 11)⁵

2. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental” yang lebih baik bila

⁴Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Cet V, hlm. 155

⁵Depag RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), hlm. 434.

dibanding pada saat pra-belajar.⁶ Jadi hasil belajar adalah suatu perolehan dari suatu proses dengan ditandai dengan perubahan.

Menurut Nana Sudjana, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.⁷

Menurut Abin Syamsudin Makmun pengertian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pertambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip atau hukum atau kaidah prosedur atau pola kerja atau teori sistem nilai-nilai dan sebagainya.
- 2) Penguasaan pola-pola perilaku kognitif (pengamatan) proses berfikir, mengingat atau mengenai kembali, perilaku afektif (sikap-sikap apresiasi penghayatan, dan sebagainya), perilaku psikomotorik (keterampilan-keterampilan psikomotorik) termasuk yang bersifat ekspresi.
- 3) Perubahan dalam sifat-sifat yang baik.⁸

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik dalam menuntut sesuatu pelajaran yang menunjukkan taraf kemampuan peserta didik dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Prestasi belajar ini sering dicerminkan sebagai nilai yang menentukan berhasil tidaknya peserta didik setelah belajar.

b. Aspek-aspek hasil belajar

- 1) Aspek hasil belajar bidang kognitif

Aspek hasil belajar bidang kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses

⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hlm. 250-251

⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Cet. 14, hlm. 22 .

⁸Abin Syamudin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 160-161.

berfikir yang meliputi pengetahuan, hafalan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

- a) *Pengetahuan (knowledge)* adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapka kemampuan untuk menggunakannya.
- b) *Pemahaman (comprehension)* adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
- c) *Penerapan (application)* adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.
- d) *Analisis (analysis)* adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lain.
- e) *Sintesis (synthesis)* adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari berpikir analisis. sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsure-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola baru.
- f) *Evaluasi (evaluation)* adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.⁹

⁹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 49-52.

2) Aspek hasil belajar bidang afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Aspek hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.

Ada beberapa tingkatan aspek afektif sebagai tujuan dan aspek hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkatan yang kompleks yaitu:

- a) *Receiving/ attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain
- b) *Responding* atau menanggapi mengandung arti adanya partisipasi aktif. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu.
- c) *Valuing* (penilaian), yakni menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek.
- d) *Organisasi*, yakni mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.¹⁰

¹⁰*Ibid.*, hlm. 54-56.

3) Aspek hasil belajar bidang psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Hasil belajar bidang psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Wujud nyata dari hasil belajar psikomotorik yang merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif adalah:

- a) Peserta didik bertanya kepada guru.
- b) Peserta didik mencari dan membaca buku-buku, majalah, brosur, dan lain-lain
- c) Peserta didik dapat memberikan penjelasan kepada teman-teman sekelasnya di sekolah.
- d) Peserta didik menganjurkan kepada teman-teman sekolah atau adik-adiknya agar berlaku disiplin.
- e) Peserta didik dapat memberikan contoh-contoh perilaku disiplin di sekolah.
- f) Peserta didik dapat memberikan contoh kedisiplinan di rumah. Seperti disiplin dalam menjalankan shalat, menjaga lingkungan, dan lain-lain.¹¹

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) dan faktor yang berasal dari luar peserta didik (eksternal). Kegiatan belajar dapat dikatakan berhasil apabila perubahan tingkah laku dapat dicapai. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

¹¹*Ibid.*, hlm. 57-59.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh manusia sejak kelahirannya, yakni fitrah suci yang merupakan bakat bawaan.

Faktor dalam merupakan faktor yg berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar diantaranya, yaitu:

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis meliputi kondisi fisiologis umum dan kondisi panca indra. Kondisi fisiologi umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Anak-anak yang kurang gizi, mereka cepat lelah, mudah mengantuk dan tidak mudah menerima pelajaran.

b) Faktor Psikologis

1) Kecerdasan atau Intelligensi

Intelligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelligensi rendah.

2) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada sesuatu obyek (benda/ hal) atau sekumpulan objek.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

5) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisasi yang mendorong untuk berbuat sesuatu.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk member response atau bereaksi.¹²

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar pribadi manusia atau berasal dari orang lain atau lingkungannya.

Adapun faktor-faktor tersebut antara lain:

a) Lingkungan Sosial

Yang termasuk lingkungan sosial adalah masyarakat dan tetangga juga teman sepermainan. Lingkungan sosial yang lebih baik banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga.

b) Lingkungan Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar.¹³

¹²Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2003), hlm. 55-59.

¹³Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 137-138.

Faktor-faktor belajar tersebut menjadikan belajar sebagai kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan.

3. Pengertian Tanggapan

Tanggapan adalah salah satu fungsi kejiwaan yang dapat diperoleh individu setelah proses pengamatan selesai. Sebab, dalam proses pengamatan terdapat gambaran pengamatan dalam jiwa individu. Sementara gambaran tersebut tidak langsung hilang setelah pengamatan selesai. Setiap individu mempunyai kemampuan membayangkan atau menggambarkan kembali kesan-kesan yang telah diamati tersebut.¹⁴

Tanggapan biasa didefinisikan sebagai bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Kesan tersebut menjadi isi kesadaran yang dapat dikembangkan dalam hubungannya dengan konteks pengalaman waktu sekarang serta antisipasi keadaan untuk masa yang akan datang. Dengan uraian ini, maka dapat dikemukakan adanya tiga macam tanggapan, yaitu:

- a. Tanggapan masa lampau yang sering disebut sebagai tanggapan ingatan.
- b. Tanggapan masa sekarang yang dapat disebut sebagai tanggapan imajinatif.
- c. Tanggapan masa mendatang yang dapat disebut sebagai tanggapan antisipatif.

Menanggap dapat diartikan sebagai mereaksi stimuli dengan membangun kesan pribadi yang berorientasi kepada pengamatan masa lalu, pengamatan masa sekarang, dan harapan yang akan datang.¹⁵

Memang dalam tanggapan kita tidak hanya menghidupkan kembali apa yang telah kita amati (di masa lampau), akan tetapi kita juga dapat mengantisipasi yang akan datang, atau mewakili yang sekarang.¹⁶

¹⁴Baharuddin, *Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoretis Terhadap Fenomena*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 104

¹⁵Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 25

Dengan demikian, secara garis besar tanggapan dapat didefinisikan sebagai gambaran pengamatan yang tinggal di kesadaran kita sesudah mengamati. Dengan kata lain, tanggapan sebagai salah satu fungsi jiwa yang pokok dapat diartikan sebagai kesan-kesan imajinatif individu sebagai akibat pengamatan, di mana obyek-obyek yang diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan.

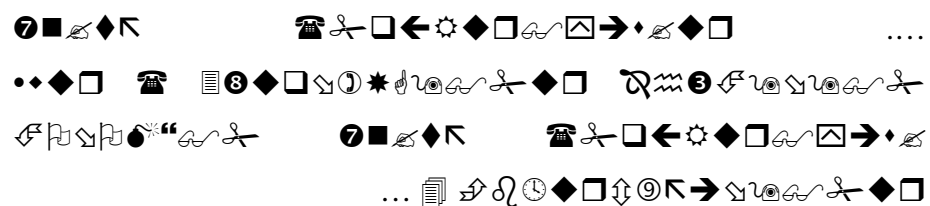
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁷

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.¹⁸ Dengan kata lain, dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lain.

Seperti firman Allah:



¹⁶Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hlm. 36
¹⁷Sugiyanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 37.
¹⁸Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pusaka, 2007), hlm. 41.

“....dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan janganlah tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran...” (Q.S. Al- Maidah:2)¹⁹

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Dengan berkelompok peserta didik dapat berdiskusi dan mengajarkan kepada teman-temannya. Hal ini memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.²⁰

Seperti yang dikutip Agus Suprijono, konstruktivis sosial Vygotsky menekankan bahwa peserta didik mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mereka mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman.²¹

b. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif. TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.²²

Hanya saja, untuk menambah skor perolehan tim/ kelompok setelah pelaksanaan kuis, antar kelompok dipertandingkan suatu permainan edukatif (*educative games*). Jadi, guru harus

¹⁹Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), hlm. 85.

²⁰Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif*, terj. Lita, (Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama penerbit Nuansa, 2004), Cet. I, hlm. 31.

²¹Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), Cet I, hlm.55.

²²Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik, Diterjemahkan dari cooperative learning theory, research and practice (London : Alymand Bacon : 2005) penerjemah Nurulita Nasution, (Bandung: Nusa Media, 2008), cet-1, hlm. 13*

mempersiapkan suatu permainan matematis yang bersifat mendidik yang dimainkan siswa setelah pelaksanaan kuis. Dengan demikian, kelompok siswa melakukan lomba bermain dengan kelompok lain untuk memperoleh tambahan skor/ poin bagi tim mereka.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya.²³

Pembelajaran kooperatif menjadi sangat efektif jika materi pembelajaran tersedia lengkap di kelas, ruang guru, perpustakaan, ataupun dipusat media. Apabila diperhatikan secara seksama, maka pembelajaran kooperatif ini mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- 2) Kelompok dibentuk dari peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu

Dalam uraian tinjauan tentang pembelajaran kooperatif ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut memerlukan kerjasama antar peserta didik dan saling ketergantungan dalam struktur dalam pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan kelompok ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, di mana keberhasilan tersebut

²³Trianto, *op.cit.*, hlm. 42

sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang bekerja.²⁴

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Setidaknya terdapat lima komponen utama dalam TGT yaitu:

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin pendidik. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 7 peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) Permainan (*Game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari

²⁴Robert E. Slavin, *op.cit.*, hlm. 163

penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk menentukan *team* mana yang mendapat skor tertinggi dan akan diberi penghargaan sebagai pemenang dari *game* ini.

4) Tournament

Tournament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Bagi *team* yang telah menyelesaikan soal-soal *game* terlebih dahulu, diminta untuk mempresentasikan hasilnya dengan diwakili oleh masing-masing anggota regunya yang menjawab. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para peserta didik dari semua tingkatan kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik.

5) Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Suatu kelompok akan mendapat julukan “Super Teams” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Teams*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Teams*” apabila rata-ratanya 30-40.

c. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari aktivitas pembelajaran kooperatif diantaranya:²⁵

- 1) Mengurangi kecemasan (*reduction of anxiety*)
 - (a) Menghilangkan perasaan “terisolasi” dan panik.
 - (b) Menggantikan bentuk persaingan (*competition*) dengan saling kerjasama (*cooperation*)
 - (c) Melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.
- 2) Belajar melalui komunikasi (*learning through communication*), seperti:
 - (a) Mereka dapat berdiskusi (*discuss*), berdebat (*debate*), atau gagasan, konsep dan keahlian sampai benar-benar memahaminya.
 - (b) Mereka memiliki rasa peduli (*care*), rasa tanggung jawab (*take responsibility*) terhadap teman lain dalam proses belajarnya.
 - (c) Mereka dapat belajar menghargai (*learn to appreciate*), perbedaan etnis (*ethnicity*), perbedaan tingkat kemampuan (*performance level*), dan cacat fisik (*disability*).
- 3) Dengan pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik dapat belajar bersama, saling membantu, mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ia miliki, dan menemukan pemahamannya sendiri lewat eksplorasi, diskusi, menjelaskan, mencari hubungan dan mempertanyakan gagasan-gagasan baru yang muncul dalam kelompoknya.

Adapun kelemahan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran adalah memerlukan waktu yang relatif lama dan terdapat kemungkinan bagi peserta didik hanya “mendompleng” nama untuk mendapatkan nilai tanpa ikut bekerjasama.

²⁵Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan-DEPAG,2007) hlm.37.

d. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Dalam implementasi nya secara teknis Slavin mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) *Step 1*: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- 2) *Step 2*: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- 3) *Step 3*: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- 4) *Step 4*: Rekognisi Tim, yaitu dengan menghitung skor tim berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.²⁶

Prosedur pelaksanaan game turnamennya adalah, sebagai berikut:

- 1) Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang , kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
- 2) Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- 3) Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- 4) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- 5) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.

²⁶Robert E. Slavin, *op.cit*, hlm. 170.

- 6) Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- 7) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
- 8) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan di akumulasi dengan semua tim.
- 9) Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah).
- 10) Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.²⁷

5. Mata Pelajaran Fiqih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran adalah “Pengetahuan dan pengalaman masa lalu yang disusun secara sistematis, logis melalui proses dan metode keilmuan”.²⁸ Fiqih menurut bahasa artinya “tahu atau paham”.²⁹

Sedangkan fiqih adalah mata pelajaran pendidikan agama Islam di Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengetahui, memahami, melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya. (*way of life*).³⁰ Dalam pelajaran fiqih peserta didik dikenakan pada konsepsi perilaku islami baik secara individu maupun secara sosial. Kaidah fiqih bersumber dari al-Qur’an dan as-sunnah yang di dalamnya

²⁷Mahmuddin, Desember 23, 2009, [http://www.google.com//Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament \(TGT\).html](http://www.google.com//Strategi%20Pembelajaran%20Kooperatif%20Tipe%20Teams%20Games-Tournament%20(TGT).html). Didownload 10 januari 2011 jam 13.30.

²⁸Nana Sudjana, *Dasar-dasar Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hlm.5-6.

²⁹Teungku Muhammad Hasbi Ash-shiddieqy, *Pengantar Ilmu Fiqih*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 1997), hlm. 15.

³⁰Depag RI, *Standar kompetensi*, (Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, 2005), hlm.46.

terkandung berbagai cara beribadah, berperilaku dan bermasyarakat sesuai dengan cara yang diridhai Allah SWT.

Hasil belajar fiqih adalah suatu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran fiqih setelah melalui proses dan aktifitas belajar mengajar dilanjutkan dengan nilai tes atau angka yang diperoleh dari hasil tes.

Dari karakteristik pelajaran fiqih, guru perlu mengembangkannya lebih lanjut sesuai dengan rambu-rambu pelajaran fiqih, sehingga implementasi kurikulum fiqih sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

b. Fungsi Mata pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah berfungsi untuk:³¹

- 1) Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah kepada Allah SWT.
- 2) Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 3) Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab.
- 4) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.
- 5) Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial.

Dari pemaparan fungsi diatas, peserta didik diminta agar bisa mempraktekkan hukum Islam secara benar dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Mata pelajaran Fiqih

Pembelajaran fiqih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tatacara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna).

³¹*Ibid*, hlm.47.

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:³²

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqih muamalah.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Dalam tujuan pembelajaran fiqih yang ada di Madrasah Tsanawiyah peserta didik diharapkan bisa mempraktekkan hukum-hukum Islam yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

d. Ruang lingkup

Ruang lingkup fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi:³³

- 1) Aspek fiqih ibadah meliputi: ketentuan dan tatacara taharah, salat fardu, salat *sunnah*, dan salat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah sholat , puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan aqiqah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah kubur.
- 2) Aspek muamalah meliputi: ketentuan hokum jual beli, qirod, riba, pinjam meminjam, utang piutang, gadai, dan *borg* serta upah.

³²Peraturan Menteri Agama RI No.2 tahun 2008, *Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi PAI dan Bahasa Arab*, (Jakarta: Menteri Hukum dan HAM RI,2008), hlm 50.

³³*Ibid*, hlm.53.

Dengan adanya ruang lingkup mata pelajaran fiqih adalah untuk menyelaraskan pembelajaran yang ada di Madrasah Tsanawiyah agar sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh pemerintah.

6. Tinjauan Materi

Pada dasarnya semua makanan dan minuman yang berasal dari tumbuh-tumbuhan, sayur-sayuran, dan buah-buahan, dan hewan adalah halal kecuali yang beracun dan membahayakan kesehatan manusia.³⁴ Oleh karena itu, semuanya dibolehkan. Tidak ada yang haram kecuali apa yang Allah larang dalam *nas* secara logis dan eksplisit (*nas* adalah ayat Al-Qur'an atau sunnah yang jelas, otentik dan eksplisit baik perkataan atau perbuatan Nabi Muhammad SAW).³⁵

a. Makanan dan Minuman Halal

Makanan tidak hanya berfungsi sebagai konsumsi tubuh, tetapi makanan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap akal dan tingkah laku seseorang. Segala makanan yang baik, maka akan memiliki pengaruh yang baik pula bagi manusia yang mengkonsumsinya. Demikian halnya dengan makanan yang kotor dan tidak baik, akan berpengaruh yang tidak baik pula bagi akhlak orang yang memakannya. Karena itu, Allah memerintahkan kita untuk mengkonsumsi makanan yang baik dan melarang kita mengkonsumsi makanan yang tidak baik.³⁶

1) Pengertian halal

Kata *halalan* berarti halal yaitu membolehkan sesuatu.³⁷ Kata halal berasal dari bahasa arab yang berarti disahkan, diizinkan, dan dibolehkan. Suatu makanan atau minuman yang disebut halal apabila makanan dan minuman tersebut dinyatakan

³⁴Ahsin W. Al-Hafidz, *Fiqih Kesehatan*, (Jakarta: AMZAH,2007), hlm.187.

³⁵Yusuf Qaradhawi, *Halal dan Haram*, (Bandung: Jabal, 2007), hlm. 30.

³⁶Saleh al-Fauzan, *Fiqih Sehari-hari*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2005), hlm 873.

³⁷Departemen Agama RI tahun 2009, *Kesehatan dalam Perspektif Al-Qur'an*,(Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an: 2009) hlm. 267.

sah (boleh) untuk dikonsumsi. Adapun yang berhak untuk menghalalkan atau mengharamkan suatu makanan atau minuman hanya Allah SWT dan Rasul-Nya.³⁸

2) Makanan dan minuman yang halal

Tiap-tiap barang (zat) dipermukaan bumi ini menurut hukum aslinya adalah halal, terkecuali kalau ada larangan dari syara' atau karena mudaratnya.³⁹

Tafsir Depag RI menyebutkan bahwa kata *halalan* diberi kata sifat *tayyiban* oleh Allah, artinya makanan yang dihalalkan Allah adalah makanan yang berguna bagi tubuh; tidak merusak, tidak menjijikkan, enak, tidak kadaluwarsa dan tidak bertentangan dengan perintah Allah.⁴⁰

Menurut imam Syafi'i inti halalnya makanan dan minuman adalah apabila menjadi milik penuh salah seorang anak adam, bukan milik orang lain. Makanan dan minuman seperti ini halal dimakan kecuali yang jelas-jelas diharamkan oleh Allah dalam kitab-Nya atau diharamkan lewat lisan Nabi-Nya, karena sesuatu yang diharamkan oleh Rasullulah berarti juga diharamkan oleh kitab Allah (Al-Qur'an). Begitu juga suatu makanan hukumnya haram apabila seluruh kaum muslimin sepakat mengharamkannya, tentu saja hal ini tidak bisa terlepas dari Al-Qur'an, Sunnah, dan Ijma'.⁴¹

Manusia tidak boleh menyatakan haram terhadap makanan dan minuman yang telah dinyatakan oleh Allah, dan Rasul-Nya (walaupun dirinya tidak suka mengkonsumsinya). Sebaliknya, manusia tidak boleh menyatakan halal terhadap makanan dan

³⁸T. Ibrahim dan Darsono, *Penerapan Fiqih Jilid 2 untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2009), hlm. 92.

³⁹Sulaiman Rajid, *Fiqih Islam*, (Jakarta: Attahiriyah, 1976), hlm. 439.

⁴⁰Departemen Agama RI tahun 2009, *Op.Cit*, hlm. 268.

⁴¹Imam Syafi'i Abu Abdullah Muhammad bin Idris, *Ringkasan Kitab Al umm jilid 1*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008), hlm. 769.

minuman yang dinyatakan haram oleh Allah dan Rasul-Nya (walaupun dia sangat suka mengkonsumsinya).

Halal ada dua, yaitu halal zatnya dan halal cara memperolehnya. Berikut ini penjelasan tentang keduanya:

(a) Halal zatnya

Halal zatnya berarti makanan dan minuman tersebut memang berasal dari yang halal. Seperti nasi, sayur, daging sapi, ayam, unta, kerbau, dan ikan serta minuman yang berasal dari air hujan, air embun, air kelapa, dan air sumur.

(b) Halal cara memperolehnya

Halal cara memperolehnya berarti makanan dan minuman yang dikonsumsi diperoleh dengan cara yang sah (dibenarkan menurut syara'), seperti makanan dan minuman yang diperoleh dengan cara berdagang (jual beli) secara jujur, bertani, mengajar, saling memberi antar sesama, atau diperoleh dari utang piutang.⁴²

3) Jenis-jenis makanan dan minuman yang halal

Menurut Islam, hukum asal semua makanan dan minuman adalah halal dilakukan kecuali ada dalil, baik dari Al-Qur'an maupun Sunnah yang mengharamkannya. Intinya, setiap jenis makanan adalah halal kecuali yang diharamkan oleh agama.⁴³

Jenis-jenis makanan dan minuman yang halal adalah:⁴⁴

(a) Makanan

(1) Semua makanan yang baik-baik dan tidak menjijikkan.

(2) Semua makanan yang dihalalkan oleh Allah SWT, kecuali yang diharamkan.

⁴²T. Ibrahim dan Darsono, *Op.cit*, hlm. 92.

⁴³Qomaruddin Shaleh, dkk, *Ayat-ayat Larangan Dan Perintah Dalam Al-Quran Pedoman Menuju Akhlak Muslim*, (Bandung: CV. Diponegoro, 2002), hlm. 475.

⁴⁴Ahsin W. Al-Hafidz, *op.cit.*, hlm 185.

(3) Semua makanan yang tidak memberi *madharat*, tidak membahayakan kesehatan jasmani dan tidak merusak akal, tidak merusak jiwa, tidak merusak moral dan tidak merusak aqidah.

(4) Bangkai ikan dan belalang.

(5) Binatang yang hidup di laut maupun air tawar.

(6) Hati dan limpa binatang yang halal dimakan dagingnya.

(b) Minuman

(1) Semua jenis air yang tidak membahayakan bagi hidup dan kehidupan manusia

(2) Air dan cairan yang sudah hilang sifat mabuknya, seperti arak yang sudah berubah menjadi cuka.

(3) Air yang tidak mendatangkan *madharat* atau tidak merusak jasmani, akal, jiwa, moral dan aqidah.

(4) Air yang suci dan tidak terkena najis.

b. Manfaat makanan dan minuman yang halal

Adapun manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal antara lain:⁴⁵

1) Makanan dan minuman yang halal dapat menyehatkan badan terpeliharanya diri dari sumber penyakit.

2) Menyebabkan amal ibadah diterima Allah karena sesuatu yang halal akan mendatangkan kerinduan.

3) Dapat menghindarkan diri dari perbuatan dosa karena telah memelihara dan menjaga dari hal-hal yang diharamkan Allah.

4) Termasuk golongan orang yang salah dan berakhlak mulia.

c. Makanan dan minuman haram

1) Pengertian haram

Haram berarti larangan (larangan oleh agama).⁴⁶ Makanan dan minuman yang haram adalah makanan dan minuman yang dilarang oleh agama untuk dikonsumsi manusia.

⁴⁵M. Nasikhin, *Ayo Belajar Agama Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2004), hlm.184.

2) Jenis-jenis makanan dan minuman yang diharamkan

Islam telah menetapkan ada beberapa jenis makanan dan minuman yang diharamkan untuk dikonsumsi manusia, baik yang bersifat nabati maupun hewani.

(a) Makanan

Empat jenis makanan yang dilarang untuk dimakan yaitu:⁴⁷

- (1) Bangkai, ialah seluruh binatang yang mati bukan karena disembelih atau disembelih tidak menurut ketentuan syariat. Allah swt telah mengharamkan bangkai untuk dimakan, kecuali bangkai ikan dan belalang.
- (2) Darah, para ahli fiqih telah sepakat menetapkan tentang haramnya darah yang mengalir dari hewan yang disembelih.
- (3) Daging babi, yang diharamkan dari babi tidak hanya dagingnya tetapi seluruh bagian dari tubuh babi.
- (4) Hewan yang disembelih dengan menyebut nama selain Allah.

(b) Minuman

Semua jenis minuman adalah halal kecuali minuman yang membahayakan kesehatan atau mengancam jiwa manusia, seperti minuman berikut ini.⁴⁸

- (1) *Khamar* dan segala jenisnya, baik berbentuk cair maupun berbentuk serbuk (sabu-sabu).
- (2) Minuman yang jelas-jelas mengandung racun atau zat lain yang mengancam keselamatan jiwa manusia.

⁴⁶Yusuf Qaradhawi, *Op cit.*, hlm 31.

⁴⁷Qomaruddin Shaleh, dkk, *Op cit*, hlm. 476.

⁴⁸Ahsin W. Al-Hafidz, *Op.cit.*, hlm.190.

d. Binatang halal dan haram

1) Binatang yang halal dimakan

Jenis binatang yang dinyatakan halal dalam Al-Qur'an adalah binatang ternak, binatang buruan, dan semua binatang yang berasal dari laut atau sungai. Binatang ternak dihalalkan berdasarkan firman Allah SWT, dalam surat al-Maidah: 1.



....dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu....(Q.S al-Maidah:1)

Jenis binatang yang dihalalkan antara lain ayam, kuda, keledai liar, kelinci dan belalang.⁴⁹

2) Binatang yang haram dimakan

Allah memerintahkan memakan makanan yang halal serta menjauhkan diri dari yang haram.⁵⁰ Binatang yang diharamkan karena empat hal, yaitu nas Al-Qur'an atau hadist, diperintahkan supaya membunuh, dilarang membunuh, dan keadaannya menjijikkan.

1) Haram karena Nas Al-Qur'an atau Hadist.

Binatang yang haram karena nas Al-Qur'an atau hadist, antara lain:⁵¹

- (a) Babi
- (b) *Khimar* jinak
- (c) Binatang buas atau binatang bertaring
- (d) Burung yang berkuku tajam dan berperuh kuat
- (e) Binatang *jalalah*

⁴⁹ T. Ibrahim dan Darsono, *Op.cit*, hlm. 96.

⁵⁰ Qomaruddin Shaleh, dkk, *Op cit*, hlm. 666.

⁵¹ Yusuf Qaradhawi, *Op.cit*, hlm 56.

2) Haram karena diperintah membunuhnya

Binatang yang diharamkan karena kita diperintahkan supaya membunuhnya, antara lain ular, burung gagak, burung elang, tikus dan anjing gila.⁵²

3) Ada beberapa binatang yang haram karena kita dilarang membunuhnya, yaitu semut, lebah madu, burung hud-hud, dan burung Suradi

4) Haram karena keadaannya menjijikkan

Binatang yang diharamkan karena keadaannya menjijikkan, seperti belatung, pacet, dan lintah.

Selain binatang yang diharamkan karena empat hal tersebut. Ada juga binatang yang asalnya halal menjadi haram karena sebab-sebab tertentu. Binatang-binatang tersebut adalah:

- a) Disembelih dengan menyebut nama selain Allah.
- b) Mati tercekik.
- c) Mati karena terpukul atau tertabrak kendaraan.
- d) Mati karena ditanduk binatang lain.
- e) Mati karena diterkam binatang buas.
- f) Disembelih untuk pemujaan berhala.

Adapun mudarat binatang yang diharamkan, antara lain:

- 1) Merusak organ-organ tubuh orang yang memakannya.
- 2) Mengganggu kesehatan badan orang yang memakannya.
- 3) Mempengaruhi jiwa, watak, dan mental, serta akhlak orang yang memakannya.
- 4) Menimbulkan kerakusan dan kebuasan bagi orang yang memakannya.
- 5) Berdosa dan akibatnya akan terkena azab di neraka.

⁵² M. Nashikin, *Op.cit*, hlm 200.

Kita telah mengetahui bahayanya bagi orang yang memakan binatang haram. Oleh karena itu, kita harus menghindari dan menjauhinya, jangan sampai mencicipinya.⁵³

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan deskripsi hubungan antara masalah yang diteliti dengan kerangka teoritik yang dipakai, serta hubungannya dengan penelitian terdahulu yang relevan.⁵⁴ Pada dasarnya urgensi kajian penelitian adalah sebagai bahan atau kritik terhadap penelitian yang ada baik mengenai kelebihan maupun kekurangan sekaligus sebagai bahan perbandingan terhadap kajian yang terdahulu. Dan untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama baik dalam bentuk skripsi, buku dan dalam bentuk lainnya, maka penelitian akan memaparkan karya yang relevan dalam penulisan ini adalah :

- 1 Skripsi yang disusun oleh Pita Indah Setiyowati mahasiswi IAIN Walisongo Semarang, tahun 2009 dengan judul “*Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi dan hasil belajar fisika pada siswa kelas X MAN Semarang2 untuk materi pokok gelombang elektromagnetik (penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas madrasah Aliyah negeri semarang 2 tahun ajaran 2008/2009)*”⁵⁵

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui metode TGT (*teams games tournament*). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Hasil penelitian dari siklus I ke siklus II, menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar serta aktifitas siswa. Motivasi siswa meningkat

⁵³T. Ibrahim dan Darsono, *Op.cit*, hlm. 101

⁵⁴Nasirudin, dkk, *pedoman penulisan skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo*, (Semarang: Tarbiyah Press, 2008), Cet. 4, hlm. 41

⁵⁵Pita Indah Setiyowati(053611434)*Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi dan hasil belajar fisika pada siswa kelas X MAN Semarang2 untuk materi pokok gelombang elektromagnetik (penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas madrasah aliyah negeri semarang 2 tahun ajaran 2008/2009)*, (Semarang: Perputakaan Tarbiyah IAIN Walisongo,2009)

dari 65,18 % pada siklus I menjadi 79,63% pada siklus II. Sementara itu, hasil ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I mencapai 91,42% (32 siswa), siklus II mencapai 100% (35 siswa).

- 2 Skripsi yang disusun oleh Rosa Civiliani Widyastuti mahasiswi UNNES, tahun 2008 dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 37 Semarang*”⁵⁶.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar matematika yang diajar melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams games tournament). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran TGT dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menyerap informasi ilmiah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, karena peserta didik merasa termotivasi untuk berperan aktif dan bekerjasama dengan baik dalam kelompok, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata aktifitas siswa selama dalam kelompok pada siklus I masih berada pada kategori aktivitas cukup yakni 2,3 dan pada siklus II rata-rata aktivitas siswa selama dalam kelompok meningkat menjadi 3,7 yang berarti telah berada pada kategori aktivitas baik. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 6,78 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 67,80% sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 7,82 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 78,40%.

- 3 Skripsi yang disusun oleh Arif Widiyatmoko, Mahasiswa UNNES jurusan Fisika fakultas MIPA, dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Kolaborasi STAD dan TGT Pada Pokok Bahasan Kalor Kelas VIII Semester 1 SMP N 24 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006*” menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran

⁵⁶Rosa Civiliani Widyastuti(4101404082), *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Tournament) Pada Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 37 Semarang*, (Semarang: Perpustakaan UNNES 2008)

kooperatif kolaborasi STAD dan TGT berlangsung, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran meningkat dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan terhadap pembelajaran kooperatif tersebut pada pokok bahasan kalor.⁵⁷

Penelitian di atas merupakan penelitian yang menggunakan salah satu pembelajaran kooperatif yaitu TGT yang diintegrasikan dengan metode lain atau dengan alat bantu (media) yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika dilihat secara sekilas terdapat kemiripan antara penelitian di atas dengan skripsi peneliti, tetapi peneliti lebih menitikberatkan dan memfokuskan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fiqih, mengingat dalam pembelajaran Fiqih di MTs Al-Islam Jepara masih menggunakan metode ceramah yang monoton. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar fiqih.

C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “*Hypo*” yang berarti di bawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai akhirnya terbukti melalui data yang terkumpul.⁵⁸ Hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya.⁵⁹

⁵⁷Arif Widiatmoko (4201402037), “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Kolaborasi STAD dan TGT Pada Pokok Bahasan Kalor Kelas VIII Semester I SMP N 24 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006*”, (Semarang: Perpustakaan UNNES, 2006)

⁵⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm 71.

⁵⁹Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2007), Cet.4, hlm 9.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar fiqih.

Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar fiqih dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, hasil belajar fiqih dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik secara signifikan dari pada hasil belajar fiqih.