

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN FIQH DI KELAS V
MIN 44 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Oleh

**NURIZIANI
NIM. 140201081
Prodi Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1440 H / 2019 M**

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN FIQH DI KELAS V MIN 44 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus Serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

NURIZIANI

NIM. 140201081

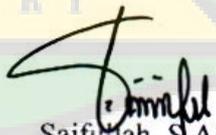
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Agama Islam

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197506092006041005


Saifulah, S.Ag., MA.
NIP. 197505102008011001

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIQH
DI KELAS V MIN 44 ACEH BESAR**

SKRIPSI

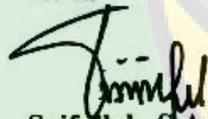
Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus Serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari / Tanggal:

Jum'at, 04 Januari 2019 M
11 Rabiul Akhir 1440 H

Pauitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



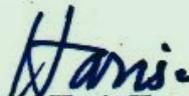
Saifulah, S.Ag., M.A
NIP. 197505102008011001

Sekretaris



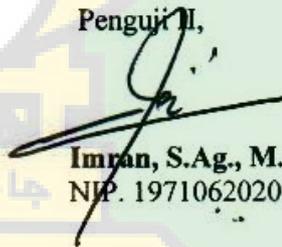
Maulida Sari, S.Pd

Penguji I,



Abdul Haris Hasmar, M. Ag
NIP.197204062014111001

Penguji II,



Imran, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197106202002121003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag.
NIP: 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nuriziani
NIM : 140201081
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Team Games Tournament* terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Fiqh di kelas V MIN 44 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mempertanggung jawabkannya
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

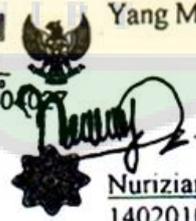
Banda Aceh, 8 Desember 2018

Yang Menyatakan

METERAI
TEMPEL

TO
EC8AHF14360027

000
RIBU RUPIAH


Nuriziani
140201081

ABSTRAK

Nama : Nuriziani
NIM : 140201081
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PAI
Judul : Penerapan Model *Team Games Tournament* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V MIN 44 Aceh Besar
Tebal Skripsi : 71 Halaman
Pembimbing I : Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing II : Saifullah, S.Ag., MA.
Kata Kunci : Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar.

Proses pembelajaran Fiqh yang selama ini dilakukan di kelas V MIN 44 Aceh Besar belum mampu membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, seperti semangat dan belajar, bertanya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran yang disebabkan kurang sesuainya metode pembelajaran dengan karakteristik materi sehingga peserta didik tidak tertarik terhadap materi yang diajarkan. Kejadian seperti ini diperlukan solusi yang efektif untuk mengatasinya. Belajar akan lebih berhasil bila situasinya lebih menyenangkan, maka pembelajaran pada materi Fiqh di kelas V perlu dikembangkan metode atau model mengajar yang melibatkan peserta didik untuk aktif. Penelitian ini mencoba menerapkan model *Team Games Tournament*, dengan rumusan masalah; 1). Bagaimana aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Fiqh menggunakan model *Team Games Tournament* kelas V MIN 44 Aceh Besar? 2) Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap model *Team Games Tournament* kelas V MIN 44 Aceh Besar dalam pembelajaran Fiqh?. Subjek penelitian ini adalah kelas V MIN 44 Aceh Besar menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan skala sikap. Penelitian dilaksanakan dalam dua tahap yaitu siklus I dan siklus II, dan diperoleh kesimpulan; 1). Aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dikategorikan “baik sekali” yaitu 88,15 pada siklus I dan 94,73 pada siklus II. Adapun aktivitas peserta didik secara klasikal pada siklus I mencapai 71, dan pada siklus II meningkat mencapai 92. 2). Minat belajar peserta didik tergolong “minat peserta didik sangat tinggi” yaitu 86 pada siklus I dan meningkat hingga 100 pada siklus II.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur hanya milik Allah karena dengan rahmat dan kasih sayang-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyusun skripsi dengan judul Penerapan Model *Team Games Tournament* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V MIN 44 Aceh Besar.

Shalawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad saw, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Upaya penulisan skripsi ini merupakan salah satu tugas dan beban studi yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa yang hendak mengakhiri program S-1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dari awal program perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini tentu tidak akan tercapai apabila tidak ada bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini dengan penuh hormat penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua Ayahanda Zainal Arifin (Alm) dan Ibunda Alawiyah beserta suami tercinta yang telah memberikan motivasi serta do'a sehingga dapat menyelesaikan kripsi ini.
2. Bapak Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag., selaku pembimbing I dan Bapak Saifullah, S.Ag., MA., selaku pembimbing II yang telah bersedia memberi bimbingan, pengarahan, saran, kritik yang membangun dan memberi motivasi dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam dan para staf prodi PAI yang telah mendidik dan membekali dengan

ilmu pengetahuan selama menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag, Bapak wakil dekan, dan dosen, serta karyawan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu untuk mengadakan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Warul Walidin, AK., MA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
6. Ibu Suriyati S.Pd., selaku Kepala Sekolah MIN 44 Aceh Besar dan Ibu Raziah S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Fiqh dan siswa-siswa kelas V MIN 44 Aceh Besar yang telah member izin dan banyak membantu penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi.
7. Kawan-kawan seperjuangan yang telah banyak memberi motivasi dan belajar bersama dalam menempuh dunia pendidikan selama ini.

Semoga atas partisipasi dan motivasi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala yang setimpal disisi Allah swt. Dengan segala kerendahan hati disadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi penulisan, isi dan metode. Untuk itu, sangat diharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 22 Oktober 2018

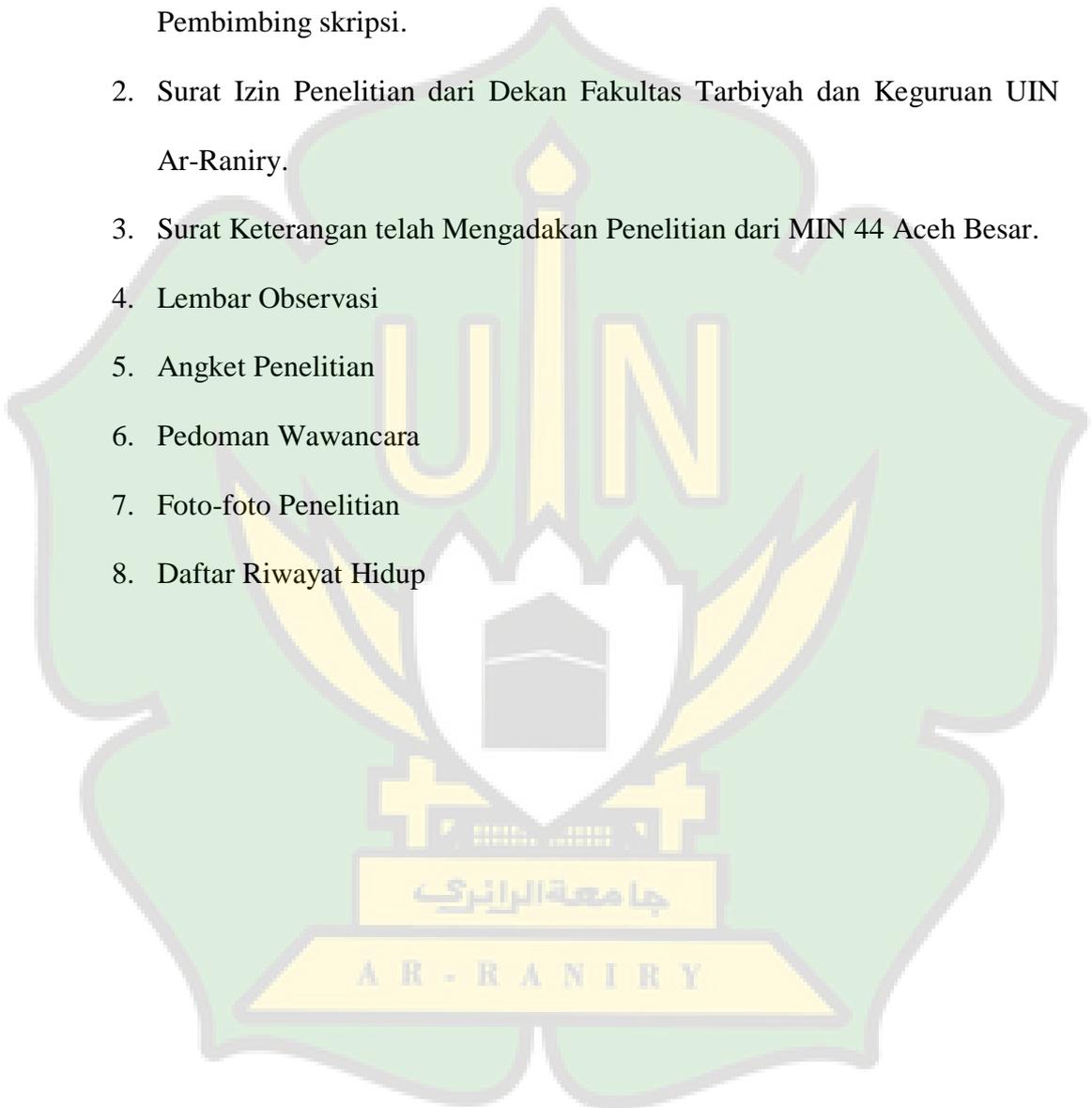
Nuriziani

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Gambaran Umum Madrasah MIN 44 Aceh Besar	37
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana	38
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik di MIN 44 Aceh Besar	38
Tabel 4.4 Jumlah tenaga pengajar di MIN 44 Aceh Besar	39
Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Guru Siklus I	39
Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	44
Tabel 4.7 Angket Minat Peserta Didik Siklus I	47
Tabel 4.8 Observasi Aktivitas Guru Siklus II	52
Tabel 4.9 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	55
Tabel 4.10 Angket Minat Peserta Didik Siklus II.....	58
Tabel 4.11 Perbandingan Aktivitas Guru	62
Tabel 4.12 Perbandingan Aktivitas Peserta Didik	63
Tabel 4.13 Perbandingan Minat Siswa	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Dekan Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pembimbing skripsi.
2. Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Surat Keterangan telah Mengadakan Penelitian dari MIN 44 Aceh Besar.
4. Lembar Observasi
5. Angket Penelitian
6. Pedoman Wawancara
7. Foto-foto Penelitian
8. Daftar Riwayat Hidup



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBARAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II : LANDASAN TEORITIS	10
A. Landasan Teori	10
B. Minat Belajar	14
C. Pembelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah	17
D. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	18
E. Prosedur Penerapan Model TGT dalam Pembelajaran Fiqh	21
F. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT	24
BAB III : METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Sumber Data	31
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV: ANALISIS HASIL PENELITIAN	38
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
B. Pelaksanaan Penelitian	40
C. Penyajian Hasil Penelitian.....	41
D. Analisis Hasil Penelitian.....	62
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67

DAFTAR KEPUSTAKAAN 70
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Observasi awal terlihat kurangnya minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas V. Disebabkan tidak adanya penghargaan/ reward yang berkesan pada akhir pembelajaran, seperti halnya penobatan top skor atau top tim. Kurang sesuainya metode pembelajaran dengan karakteristik materi merupakan salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik tidak tertarik terhadap materi yang diajarkan, sehingga indikator pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai.

Beberapa faktor penyebab lain yang berhasil diidentifikasi, diantaranya: media belajar yang kurang menarik dalam menumbuhkan minat peserta didik. Metode yang digunakan dan suasana pembelajaran kurang menyenangkan serta teknik belajar yang kurang menarik, sehingga belum efektif mempercepat pemahaman materi Fiqh. Sejalan dengan itu, maka terdapat beberapa alternatif solusi yang diperlukan, diantaranya: diperlukan media baru yang dapat menumbuhkan minat belajar serta model pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi Fiqh.

Kelas V MIN 44 Aceh Besar cenderung masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan mencatat. Kekreatifan dari guru yang bersangkutan dalam menerapkan model pembelajaran sangat diperlukan. Akibatnya peserta didik yang terlihat malas dan tidak bersemangat jika belajar materi Fiqh. Disamping itu, kurangnya minat itu terlihat dari tidak ada gairah

dalam proses pembelajaran Fiqh. Peserta didik kelas V masih banyak yang acuh hanya diam saja, bercanda, mengobrol. Apabila diberi tugas ada yang masih malas mencari jawaban di buku paket sehingga menjawab secara asal-asalan atau tidak fokus. Di samping itu, ketika guru masuk kelas V kemudian membuka pelajaran, kebanyakan peserta didik yang duduk di belakang tidak memperhatikan, sehingga masih ada peserta didik yang belum paham dikarenakan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Persoalan tersebut antara lain disebabkan karena metode atau model yang digunakan kurang bervariasi, oleh sebab itu masih ada peserta didik yang prestasinya rendah dikarenakan kurangnya minat belajar, yang ditandai dengan rendahnya hasil nilai ujian yang didapatkan dari guru bidang studi fiqh pada setiap ujian ulangan.

Kejadian seperti ini diperlukan solusi yang efektif untuk mengatasinya. Menurut teori, belajar akan lebih baik jika siswa memiliki minat terhadap kegiatan belajar.¹ Belajar akan lebih berhasil bila situasinya menyenangkan, atas dasar teori tersebut, maka pembelajaran pada materi Fiqh di kelas V perlu dikembangkan metode atau model mengajar yang melibatkan peserta didik untuk aktif.

Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan kemampuan serta minat belajar peserta didik tersebut adalah model *team games*

¹Sutikno, Sobri M. *Belajar dan Pembelajaran; Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang berhasil*, (Bandung: Prospect, 2009), hal. 16.

tournament.² Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang di harapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan di atas. Model TGT menuntut kerja sama antar peserta didik sehingga para peserta didik memiliki kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi, dengan demikian diharapkan para peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan cara berpikir yang berbeda.

Team games tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar. Satu tim beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.³ *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan, dan sudah dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari presentasi guru di kelas dan pelaksanaan kerja *team*.

Kelebihan yang dimiliki model *team games tournament* (TGT) ialah: peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri menjadi lebih tinggi, perilaku mengganggu terhadap peserta didik menjadi lebih kecil, serta motivasi belajar siswa menjadi bertambah. Adapun kekurangan model ini ialah: tidak semua peserta didik ikut serta dalam menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu untuk proses

²Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran; Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 100.

³Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: Elex Media, 2014), hal. 61.

pembelajaran, dan kemungkinan terjadi kegaduhan jikalau guru tidak dapat mengelola kelas.⁴

Selanjutnya, peneliti sangat tertarik menggunakan model TGT ini karena, model TGT ini membuat peserta didik, baik dalam kategori akademis tergolong rendah maupun sedang, mereka merasa tertantang dan terpacu untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan. Peserta didik juga mempunyai kesempatan untuk berbicara tanpa perasaan takut dan penuh rasa percaya diri. Selanjutnya dalam proses pembelajaran, tercipta suatu pola belajar yang menyeluruh, dari segi kemampuan akademis rendah, sedang dan tinggi. Masing-masing mempunyai peluang dan kesempatan yang sama untuk membuat gelar Top Skor. Artinya, tercipta suasana berlomba yang sehat didalam proses belajar.

Penerapan model pembelajaran TGT dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat serta pola aktivitas belajar ilmiah siswa. Oleh sebab itu penelitian ini sangat menarik untuk diteliti.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat masalah inti dalam penelitian ini adalah kurangnya minat belajar peserta didik di MIN 44 Aceh Besar, oleh karenanya untuk mengetahui lebih mendalam tentang hal tersebut. Kiranya perlu dilakukan sebuah penelitian ilmiah yang bermaksud dengan tema: “Penerapan Model *team games tournament* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V MIN 44 Aceh Besar”.

⁴Tukiran Taniredja, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 72-73.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang tergambar dalam latar belakang masalah, yang menjadi persoalan inti adalah kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Fiqh dan menerapkan model *team games tournament* (TGT).

Untuk rumusan masalah ini kiranya dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian dibawah ini.

1. Bagaimanakah aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Fiqh menggunakan model *team games tournament* kelas V MIN 44 Aceh Besar?
2. Bagaimanakah minat belajar peserta didik terhadap model *team games tournament* kelas V MIN 44 Aceh Besar dalam pembelajaran Fiqh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Fiqh menggunakan model *team games tournament* kelas V MIN 44 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik terhadap model *team games tournament* kelas V MIN 44 Aceh Besar dalam pembelajaran Fiqh.

D. Manfaat Penelitian

Terlihat dari permasalahan diatas penelitian ini penting diadakan karena metode guru dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta

didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti

- a. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan untuk proses pembelajaran di kelas secara langsung.
- b. Menjadikan peneliti dapat memperbaiki diri dalam menerapkan model *team games tournament* (TGT).
- c. Mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT).

2. Guru/Sekolah

- a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru MIN memiliki pengetahuan tentang teori model pembelajaran *team games tournament* (TGT) sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di MIN 44 Aceh Besar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT).
- c. Sebagai bahan acuan dan masukan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan pengembangan alternatif pembelajaran Fiqh di MIN 44 Aceh Besar.

3. Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Fiqh melalui pembelajaran model *team games tournament* (TGT).

- b. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Fiqh pada mata pelajaran fiqh melalui model *team games tournament* (TGT).

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pemasangan, penanganan dan perihal mempraktikkan.⁵ Jadi penerapan dapat didefinisikan sebagai sesuatu proses yang akan dilaksanakan.

Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perihal mempraktikkan atau menggunakan model TGT dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Fiqh.

2. Team Games Tournament (TGT)

Team games tournament (TGT) adalah suatu permainan melibatkan team untuk melakukan turnamen/perlombaan. Permainan ini ada pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran kepada peserta didik di kelas.

Salah satu anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan membaca serta berusaha untuk menjawab pertanyaan tersebut.

⁵WJS. Poerdawinta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 153.

Kemudian penantang akan memberikan jawaban yang berbeda jika jawabannya berbeda, dan seterusnya hingga bergantian posisi. Permainan ini dimainkan dimeja *tournament*.

3. Minat Belajar Peserta Didik

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* minat dapat diartikan gerak hati atau keinginan terhadap sesuatu (gairah).⁶ Menurut Morgan seperti yang dikutip oleh Ngalim Purwanto dalam buku *Introduction to Psychology* (1978) mengemukakan: Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman.⁷ Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* peserta didik dapat diartikan murid.⁸ Sedangkan minat belajar peserta didik yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu dorongan atau tindakan yang dilakukan oleh guru untuk menghasilkan kemauan atau minat peserta didik terhadap suatu bidang ilmu pengetahuan.

4. Mata Pelajaran Fiqh

Kata Fiqh dalam bahasa Arab adalah berasal dari kata *faqih*-*yafqahu*-*fiqhan* yang bermakna mengerti atau memahami. Mata pelajaran fiqh adalah salah satu bidang studi agama yang membahas tentang hukum-hukum syara' yang

⁶ Amran Y.S. Chariago, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Bandung CV. Pustaka Setia, 2009), hal. 400.

⁷ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 84.

⁸ Ratu Aprilia Senja, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Aneka Ilmu, 2008), hal. 767.

bersifat amaliyah. Pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami tentang hukum-hukum syara'.⁹

Jadi pembelajaran fiqh merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, dan mengamalkan hukum-hukum Islam yang menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.



⁹ Nurhayati, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), hal. 1.

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Landasan Teori

Pada landasan teori, akan dijelaskan tentang teori-teori yang membantu pelaksanaan penelitian, yaitu:

1. Hakikat Belajar

Dalam pengertian psikologi, belajar merupakan suatu proses internal. Perubahan yang menjadi fokus pengertian belajar tidak dapat terlihat secara kasat mata, dalam arti konkrit. Ia terjadi dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar.¹ Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid sebagai anak didik.²

Menurut Oemar Hamalik belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior trough experiencing*). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.³

¹Mahmud, *Psikologi Pendidikan Mutakhir*, (Bandung: SAHIFA, 2005), hal. 59-60.

²Abu Ahmadi, dkk., *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004), hal. 125.

³Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2011), hal. 27-28.

Menurut pengertian psikologi belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.⁴

Dapat disimpulkan dari pengertian di atas bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip Belajar diantaranya sebagai berikut:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - 1) Setiap siswa dalam belajar harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan dibimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
 - 2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat dari siswa untuk mencapai mencapai tujuan intruksional.
 - 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar efektif.
 - 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.⁵
- b. Sesuai hakikat belajar
 - 1) Belajar adalah proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, dan discovery.

⁴Abu Ahmadi, dkk., *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004), hal. 128.

⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 27-28

- 3) Belajar adalah kontiguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.⁶

c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari

- 1) Belajar bersifat keseluruhan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.

Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.⁷

d. Syarat keberhasilan belajar

- 1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.

Repetisi, dalam proses belajar perlu adanya pengulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada diri siswa.⁸

3. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar terletak pada unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa, yakni motivasi belajar, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi subjek belajar.⁹

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, . . . , hal. 27-28.

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, . . . , hal. 28.

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, . . . , hal. 28.

⁹ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hal. 26.

a. Motivasi Belajar

Dalam suatu kegiatan pembelajaran motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang direncanakan dapat tercapai.

b. Bahan Belajar

Bahan belajar merupakan segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

c. Alat bantu/media belajar

Alat bantu/media belajar merupakan alat (sarana) yang dapat membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan belajar. Apabila proses belajar disampaikan dengan alat bantu/media belajar baik berupa kertas warna-warni, gambar video, maupun peragaan dari guru itu sendiri maka akan lebih menarik dan menyenangkan.

d. Suasana Belajar

Suasana belajar sangat penting dan akan mempengaruhi terhadap tujuan pembelajaran. Suasana belajar akan berjalan dengan baik apabila terjadi komunikasi dua arah, yaitu antara guru dengan siswa, serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.¹¹

e. Kondisi siswa

Setiap siswa memiliki sifat yang berbeda, tetapi juga mempunyai kesamaan, yaitu langkah-langkah perkembangan dan potensi yang perlu

¹⁰ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, . . ., hal. 27.

¹¹ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, . . ., hal. 27.

diaktualisasikan melalui pembelajaran. Dengan kondisi demikian, maka akan dapat berpengaruh terhadap partisipasinya dalam proses belajar.¹²

B. Minat Belajar

1. Definisi Minat

Menurut pusat Bahasa Depdiknas, kata “minat” memiliki arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, perhatian, kesukaan. Jadi, harus ada sesuatu yang ditimbulkan, baik dari dalam dirinya maupun dari luar untuk menyukai sesuatu. Hal ini menjadi sebuah landasan penting untuk mencapai keberhasilan suatu hal karena adanya minat, seseorang menjadi termotivasi dan tertarik untuk melakukan sesuatu yang disenanginya.¹³

Menurut Bimo Walgito, minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap suatu objek, disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari dan akhirnya dibuktikan lebih lanjut dengan objek tertentu. Oleh karena itu minat itu timbul dikarenakan adanya perasaan senang atau ada rasa ketertarikan terhadap objek yang dilihat.¹⁴

Menurut Dwi Sunar P, minat ditandai dengan rasa suka dan terikat pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Artinya ialah ada kerelaan dari seseorang untuk melakukan sesuatu yang disukai, adanya minat dalam diri seseorang juga dapat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang cenderung lebih menyukai suatu hal dari pada hal yang lainnya.

¹² Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, . . . ,hal. 27.

¹³ Depdiknas, *Minat dan Perkembangan Siswa*, (Jakarta: Pusat Press, 2008), hal. 957.

¹⁴ Dwi Sunar P, *Membentuk Minat dan Motivasi Siswa*, (Jakarta: Pustaka Press, 2008), hal. 51-52.

Seseorang yang menyukai suatu hal, biasanya akan termotivasi dan mau melakukan aktivitas tersebut.¹⁵

Elisabeth Hurlock mengatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat.¹⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian, suka terhadap sesuatu objek, serta keinginan untuk mengetahui dan mempelajari yang memberi kepuasan tanpa ada yang menyuruh.

2. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Menurut Zulfitri, mengemukakan pendapat Muhibbin Syah yaitu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat yang meliputi:

- 1) Faktor internal, faktor ini dibagi menjadi dua aspek, yaitu:
 - a) Aspek fisiologi yang terdiri dari kondisi umum jasmani.
 - b) Aspek psikologis yang terdiri dari intelegensi, sikap, bakat dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal, faktor ini dibagi menjadi dua aspek, yaitu:
 - a) Aspek lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, teman dan masyarakat.

¹⁵ Dwi Sunar P, *Membentuk Minat dan Motivasi Siswa*,, hal. 52.

¹⁶ Elisabeth Hurlock, *Media Pengajaran dalam Pendidikan*, (Bandung: Cipta Persada, 2008), hal. 114.

b) Aspek non lingkungan sosial yang terdiri dari rumah dan sekolah.¹⁷

3. Aspek-Aspek Minat

Menurut Zulfitri di ambil dari buku “media pengajaran dalam pendidikan” mengemukakan pendapat dari Elisabeth Hurlock ialah semua minat mempunyai dua aspek, yaitu:

a) Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Misalnya, aspek kognitif dari minat anak terhadap sekolah.¹⁸ Bila mereka menganggap sekolah sebagai tempat mereka dapat belajar tentang hal-hal yang telah menimbulkan rasa ingin tahu mereka dan tempat mereka akan mendapatkan kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya yang tidak didapat dari masa prasekolah. Minat mereka terhadap sekolah akan sangat berbeda dibandingkan bila minat itu didasarkan atas konsep sekolah seperti kerja keras untuk menghafal.

b) Aspek Afektif

Aspek afektif atau bobot emosional konsep yang membangun aspek kognitif minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat. Seperti halnya aspek kognitif, aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, dari sikap orang yang penting yaitu orang tua, guru, dan teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut, dan dari sikap yang

¹⁷ Zulfitri, *Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Kepramukaan di SMP Negeri Banda Aceh Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi, (Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekah), hal. 7.

¹⁸ Zulfitri, *Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Kepramukaan di SMP Negeri Banda Aceh Tahun Ajaran 2014/2015*, . . . , hal. 8.

dinyatakan atau tersirat dalam berbagai bentuk media massa terhadap kegiatan itu.¹⁹ Sebagai contoh, anak yang mempunyai hubungan yang menyenangkan dengan para guru, biasanya mengembangkan sikap yang positif terhadap sekolah dan minat mereka terhadap sekolah diperkuat.

C. Pembelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah

1. Pengertian Fiqh

Kata Fiqh dalam bahasa Arab yang berasal dari kata *Faqiha-yafqahu-fiqhan* yang bermakna mengerti atau memahami. Secara definitif, fiqh berarti “ilmu tentang hukum-hukum *Syar’i* yang bersifat amaliyah.”²⁰

Menurut istilah *Syar’i* fiqh adalah ilmu yang membahas ajaran Islam dalam aspek hukum atau *Syar’at*.

2. Pembelajaran Fiqh

Pembelajaran fiqh adalah salah satu bidang studi agama yang membahas tentang hukum-hukum *syara’* yang bersifat amaliyah.²¹ Mata pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah dapat diberi pengertian sebagai mata pelajaran dalam kelompok pendidikan agama Islam yang memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam dalam segi hukum *Syara’* dan membimbing anak didik ke arah timbulnya keyakinan dan kebenaran hukum-hukum tersebut serta membentuk kebiasaan untuk melaksakannya.

¹⁹ Zulfitri, *Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Kepramukaan di SMP Negeri Banda Aceh Tahun Ajaran 2014/2015*, . . . , hal. 8.

²⁰ Nurhayati, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 1

²¹ Nurhayati, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, . . . , hal. 1

D. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teori-teori yang akan dibahas mengenai model pembelajaran *team games tournament* (TGT) diantaranya adalah pengertian model pembelajaran *team games tournament* (TGT), karakteristik model pembelajaran *team games tournament* (TGT), Prosedur model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Fiqh.

1. Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *team games tournament* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward yang merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model ini menggunakan presentasi guru untuk menyampaikan pelajaran, dibentuknya tim kerja, dan adanya turnamen dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menambah poin bagi skor timnya.²² *Team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.²³

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa, model pembelajaran *team games tournament* adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, dengan berbentuk

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasaan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hal. 83.

²³ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 55.

permainan yang akan membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan pada turnamen. Adanya turnamen inilah yang membedakan TGT dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif Model TGT

Abdurrahman dan Bintoro dalam Nurhadi mengatakan bahwa, “Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup dan masyarakat.”²⁴

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para peserta didik melaksanakan kegiatan belajar dalam kelompok-kelompok kecil (antara 4-5 orang peserta didik atau lebih). Di dalam pembelajaran kooperatif, masing-masing anggota bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggota kelompoknya. Para peserta didik harus saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mendapatkan hasil yang optimal. Selanjutnya pada pembelajaran TGT yang perlu dipersiapkan oleh guru adalah kartu soal dan jawaban, lembar kerja siswa, dan alat atau bahan.²⁵

Team games tournament yaitu pertandingan permainan *team*, model ini menekankan pada persaingan suatu anggota kelompok dengan anggota kelompok lainnya, melalui suatu *tournament* atau lomba, sesuai dengan tingkat

²⁴ Nurhadi, dkk., *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapan dalam KBK*, (Surabaya: UNB, 2000), hal. 2.

²⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, . . . hal. 84.

kemampuannya. Penilaian kelompok diberikan berdasarkan skor yang diperoleh, untuk setiap anggota kelompok yang diperoleh selama perlombaan.

Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu:

a. Penyajian Kelas

Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung dengan ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena apabila siswa paham akan materi yang disampaikan oleh guru hal tersebut akan membantu peserta didik pada saat kerja kelompok dan *games* karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras/suku. Kelompok ini berfungsi agar siswa lebih mendalami materi secara bersama.

c. *Games*

Games terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Masing-masing peserta didik mewakili kelompoknya untuk bermain dimeja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 3-4 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Pemenang dari tim yang mendapatkan skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan.

d. *Tournament* (turnamen)

Meja turnamen akan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok, biasanya tournament akan dilakukan setelah guru menjelaskan pembelajaran (presentasi kelas) dan sudah mengerjakan lembar kerja. Pertama guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen, kemudian dipisahkan 3-4 peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, 3-4 peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Soal yang diberikan sesuai kemampuan peserta didik.

e. Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata memenuhi kriteria yang ditentukan. *Team* mendapatkan julukan “*Super team*” jika mendapatkan skor terbanyak. “*Great team*” dan “*Good team*” jika dibawah nilai super tim.

E. Prosedur Penerapan Model TGT dalam Pembelajaran Fiqh

1. Tahap Persiapan

a. Penyusunan Materi Pelajaran

Sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran meliputi analisis materi pembelajaran, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

b. Pembentukan *Team*

Pada pembentukan tim peserta didik ditempatkan dalam meja turnamen beranggotakan tiga sampai empat orang peserta yang kemampuan setara. Setiap meja terdapat lembar soal dan lembar jawaban.

c. Penentuan Skor Awal

Skor awal merupakan skor peserta didik secara individual yang dinilai dengan cara memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD).

2. Tahap Pembelajaran

TGT modifikasi dari Robert E. Slavin bahwa TGT terdiri dari siklus regular dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut:

a. Persentasi kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Di samping itu, guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan peserta didik dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru. Hal tersebut akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games/* turnamen karena skor *games/* turnamen akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar Kelompok (Tim)

Guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil. Peserta didik bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang anggotanya heterogen. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri peserta didik bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

Setiap anggota membawa kartu yang berisi soal-soal yang telah diberikan oleh guru di kelas. Setiap kelompok harus memastikan bahwa setiap anggotanya telah memahami semua materi yang telah dibahas. Selanjutnya peserta didik menentukan pembaca I dan yang lain menjadi penantang I, II dan seterusnya. Pembaca I bertugas membaca soal dan mencoba menjawabnya, dan seterusnya hingga peserta didik berganti posisi.

c. *Tournament*

Setelah semua materi dipelajari dalam kelompok, maka diadakan permainan atau *tournament*. Pola permainan adalah berupa permainan yang terlebih dahulu guru memberikan kartu bernomor di berikan secara acak yang berisi soal yang terdiri dari pembaca dan penantang. Selanjutnya akan diberikan skor yang akan menentukan skor tim.

d. *Penghargaan Team*

Setelah *tournament* berlangsung, guru segera menghitung hasil dan menentukan skor *team*, guru memilih dan mengelompokkan *team* kedalam tiga kelompok terbaik yang mendapatkan skor tertinggi, dan guru memberikan penghargaan.

F. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Adapun kelebihan model *team games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.

- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil serta motivasi belajar siswa bertambah.
- 4) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
- 5) Meningkatkan kepekaan dan toleransi sesama siswa.
- 6) Membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Adapun kekurangan model *team games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta dalam menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.²⁶

²⁶ Tukiran Taniredja,hal. 73.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

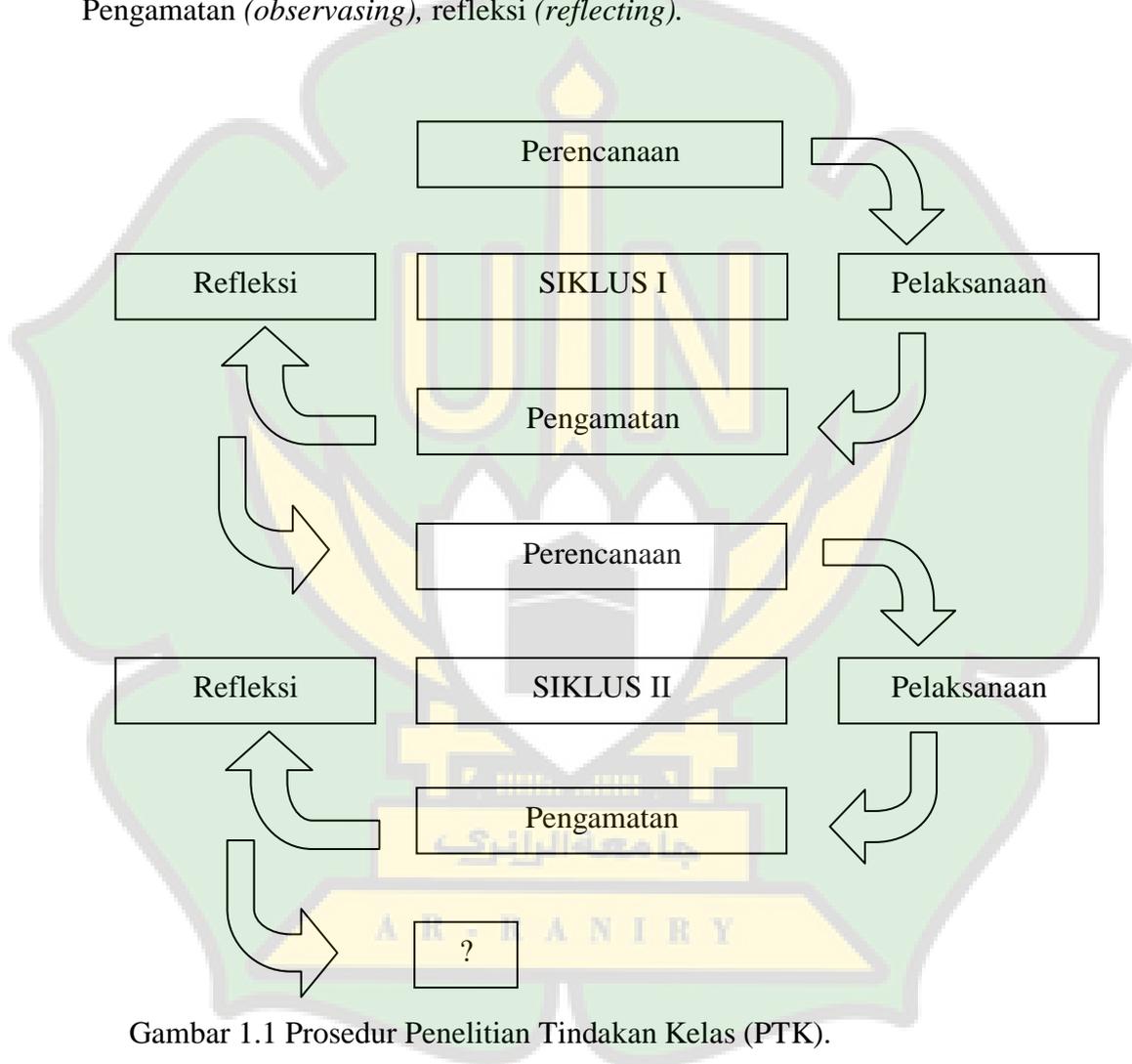
Pada penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan bentuk pembelajaran untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran fiqh. Dengan demikian data yang akan dikumpulkan dalam penelitian bersifat deskriptif yaitu mengenai uraian-uraian kegiatan pembelajaran peserta didik. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu salah satu cara yang bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK), merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus-menerus, dengan cara melakukan refleksi diri (*self reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses-proses pembelajaran yang dilakukannya, kemudian merencanakan untuk proses perbaikan serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusunnya, dan diakhiri dengan melakukan refleksi. Oleh karena itu pentingnya PTK untuk

proses perbaikan, maka PTK merupakan bagian dari kemampuan professional guru.¹

Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian tindakan kelas yang ada pada setiap siklus yaitu: perencanaan (*Planning*), tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).



Gambar 1.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Prosedur penelitian tindakan kelas memiliki siklus, “Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu),

¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 13.

kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya sampai peneliti merasa puas”. Pada setiap siklus kegiatan pembelajaran dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi.

Perencanaan pembelajaran pada siklus I didasarkan pada identifikasi masalah yang ditemukan, apakah masalah tersebut terjadi karena kondisi pembelajaran siswa atau guru, sedangkan perencanaan tindakan pada siklus II didasarkan pada hasil koreksi dan refleksi hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I, begitu juga untuk pelaksanaan siklus berikutnya dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus II.²

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk setiap siklus pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan (*Planning*) penelitian merupakan tindakan yang tersusun secara sistematis untuk menjelaskan tentang prosedur pelaksanaan kegiatan, seperti apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Rancangan yang disusun secara logis dan sistematis oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Perencanaan tindakan kelas yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) serta LKPD.

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 17.

- c. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik dalam pembelajaran yang menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).
- d. Menyiapkan lembar skala sikap minat siswa terhadap mata pelajaran Fiqh dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

2. Tindakan (*Acting*)

Tindakan (*acting*) adalah tindakan yang dilaksanakan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana.³ Langkah yang akan dilakukan mengacu pada kurikulum yang berlaku, dengan langkah adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran materi Fiqh.
- b. Guru menjelaskan prosedur model *Team Games Tournament* (TGT).
- c. Guru meminta siswa memindahkan bangku untuk membentuk kelompok, dan mengerjakan LKPD. Selanjutnya, membentuk meja tim.
- d. Guru menyampaikan kepada perwakilan kelompok bahwa, mereka akan bersaing dengan tim lain untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka. Selanjutnya, diberitahukan 3 tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapatkan penghargaan.
- e. Guru meminta kepada pembaca untuk mengambil satu kartu yang berisi soal dan membaca soal, kemudian mencoba menjawabnya, jika pembaca tidak dapat menjawab, maka soal di lemparkan kepada penantang I dan seterusnya hingga peserta didik berganti posisi.

³Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, . . . , hal. 72.

- f. Guru menjelaskan jika jawaban yang benar akan diberikan skor.
- g. Tiga tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan (*Observing*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan pengamatan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan ketika guru melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran atau siklus selanjutnya.⁴ Data yang diamati dalam observasi adalah kegiatan aktivitas guru dan minat peserta didik melalui aktivitas yang dijalankan selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi (*Reflecting*).

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan observer, dari hasil refleksi, guru dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.⁵ Refleksi artinya merenungkan apa yang telah dikerjakan. Kegiatan ini bertujuan mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan melalui kegiatan pada siklus selanjutnya.

⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,, hal. 79-80.

⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,, hal. 80.

B. Sumber Data

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.⁶ Yang dimaksud dengan sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.⁷ Pada penelitian tindakan kelas, kegiatan-kegiatan ini dilakukan secara sadar, dan bertujuan memperoleh suatu informasi yang diperlukan. Berbagai sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Sumber data dari tata usaha dan guru di MIN 44 Aceh Besar
- b. Hasil lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

Observasi dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati peserta didik secara langsung, sekaligus mengukur minat belajar dengan melakukan observasi.

c. Hasil wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada guru Fiqh di MIN 44 Aceh Besar. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung untuk menerangkan hal-hal yang tidak dapat diamati pada saat pengamatan berlangsung dan dilakukan berdasarkan pedoman wawancara.

⁶Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 127.

⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 107.

d. Lembar skala sikap (angket)

Penyebaran angket dilakukan setelah proses pembelajaran. Penyebaran angket dilakukan peneliti untuk mengetahui minat peserta didik, terhadap proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran fiqh.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh bukan secara langsung dari sumbernya. Penelitian ini sumber data sekunder yang dipakai adalah sumber tertulis seperti sumber buku yang mengenai dengan masalah minat belajar peserta didik dan model *Team Games Tournament* (TGT).

C. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti adalah peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di MIN 44 Kecamatan Seulimeum Kabupaten Aceh Besar tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 17 orang. Peneliti memilih kelas V sebagai subjek penelitian karena didasarkan hasil observasi dan interview dengan guru mata pelajaran fiqh bahwa terlihat kurangnya minat belajar peserta didik.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.⁸ Adapun instrument pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁸Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas,*, hal. 84.

a. Lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik

Instrument lembar pengamatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berbentuk daftar cek, yang terdiri dari lembar pengamatan aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan lembar aktivitas peserta didik. Lembar observasi ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas guru dan peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Instrumen pengamatan minat peserta didik meliputi 6 aspek penilaian dengan 16 item pengamatan. Adapun instrument pengamatan aktivitas guru terdiri dari 19 aspek pengamatan.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru bidang studi Fiqh tentang pelaksanaan pembelajaran Fiqh di MIN 44 Aceh Besar dan upaya dalam peningkatan minat peserta didik serta hambatan-hambatan dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Skala Sikap

Skala sikap yang peneliti terapkan dalam penelitian ini bertujuan mendapatkan informasi tentang respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Instrumen yang digunakan terdiri dari 19 item pertanyaan dan berupa skala Likert, yaitu pertanyaan persetujuan yang berbentuk Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau teliti.⁹ Jenis observasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, yaitu observasi yang melibatkan peneliti atau observer secara langsung dalam kegiatan pengamatan dilapangan. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru dan melibatkan diri di tengah-tengah kegiatan *observer*.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan percakapan antara dua pihak dengan tujuan tertentu. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya mengenai objek kajian penelitian. Informasi tersebut diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan mengkontruksikan suatu objek atau pandangan mengenai orang, peristiwa, kegiatan, pengalaman, motivasi dan sebagainya.¹⁰

Wawancara ini dilakukan kepada guru bidang studi Fiqh tentang pelaksanaan pembelajaran Fiqh di MIN 44 Aceh Besar dan upaya dalam peningkatan minat peserta didik serta hambatan-hambatan dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik

⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, . . . , hal. 86.

¹⁰ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Perpus Nasional, 2000), hal. 81.

c. Skala sikap (Angket)

Skala adalah alat untuk mengukur nilai, sikap, minat, dan perhatian, dan lain-lain, yang disusun dalam bentuk pernyataan untuk dinilai responden dan hasilnya dalam bentuk rentangan nilai sesuai dengan kriteria yang ditentukan.¹¹ Skala sikap dalam penelitian ini terdiri dari pernyataan positif dan negatif, dan memiliki rentang skor 1-5.

F. Teknis Analisis Data

Analisis dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan minat peserta didik dalam belajar melalui model *Team Games Tournamen* (TGT). Analisis ini dilakukan dengan menggunakan rumus yaitu:

1. Analisis Data Observasi Aktivitas Guru dan Peserta didik

Dalam menganalisis pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik yang diamati selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan penerapan model *Team Games Tournamen* (TGT), maka analisis yang digunakan dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria penilaian aktivitas guru dan peserta didik:¹²

¹¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2014), hal. 77.

¹²Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), hal. 43.

- a. 80 – 100 = Baik sekali
- b. 66 – 79 = Baik
- c. 56 – 65 = Cukup
- d. 40 – 55 = Kurang
- e. 30 – 39 = Gagal

Dalam penelitian tindakan kelas ini juga ditentukan indikator keberhasilan, penentuan indikator keberhasilan dapat dilihat juga dari jumlah pencapaian klasikal sekurang-kurangnya 85 dari jumlah seluruh siswa yang ada dikelas tersebut.¹³ Demikian pula data yang diperoleh dari hasil observasi guru. Menurut Nana Sudjana, guru dikatakan sudah berhasil dalam mengajar apabila guru telah mencapai nilai 85.¹⁴ Adapun keberhasilan siswa secara individual dilihat dari nilai A/B yang diperolehnya.

2. Analisis Data Hasil (Kuesioner) Angket

Data tentang minat dan tanggapan peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) diambil dengan angket atau kuesioner. Angket respon peserta didik analisis dengan cara menghitung dengan rata-rata keseluruhan skor, yang telah dibuat dengan model skala *likert*.

Adapun kriteria penskoran sebagai berikut:

Nilai Positif:

- | | |
|------------------------------|-----|
| 1. Sangat setuju (SS) | : 5 |
| 2. Setuju (S) | : 4 |
| 3. Kurang setuju (KS) | : 3 |
| 4. Tidak setuju (TS) | : 2 |
| 5. Sangat tidak setuju (STS) | : 1 |

¹³ Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 43

¹⁴ Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 239.

Nilai Negatif:

1. Sangat tidak setuju (STS) : 5
2. Tidak setuju (TS) : 4
3. Kurang setuju (KS) : 3
4. Setuju (S) : 2
5. Sangat setuju (SS) : 1

Dalam menganalisis data pengamatan peserta didik yang telah diamati selama proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Untuk mengetahui presentase peserta didik dari data angket yang diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁵

$$\text{nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Adapun kriteria motivasi peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. 80 – 100 = Minat peserta didik sangat tinggi
- b. 66 – 79 = Minat peserta didik tinggi
- c. 56 – 65 = Minat peserta didik cukup tinggi
- d. 40 – 55 = Minat peserta didik kurang tinggi

¹⁵ Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1997), hal. 102.

BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 44 Aceh Besar yang beralamat Jln. Banda Aceh Medan KM. 48, Desa Lambaro Tunong, Kecamatan Seulimeum, Kabupaten Aceh Besar. Madrasah MIN 44 Aceh Besar yang dipimpin oleh ibu Suriyati, S. Pd.

Adapun batas-batas wilayah letak Lokasi Madrasah MIN 44 Aceh Besar adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah Barat : Berbatasan dengan jalan raya Banda Aceh-Medan
- b. Sebelah Timur : Berbatasan dengan sawah milik warga
- c. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan kebun warga
- d. Sebelah Utara : Berbatasan dengan perumahan warga.

Tabel 4.1. Gambar umum MIN 44 Aceh Besar

Gambaran Umum	Keterangan
Nama Madrasah	MIN 44 Aceh Besar
Tempat/Lokasi	Banda Aceh – Medan Km 48 Lambaro Tunong
Status Madrasah	Negeri
Nomor Statistik Madrasah (NSM)	111111060013
Kode Pos	23952
Prov/Kab/Kecamatan	Nanggroe Aceh Darussalam/Aceh Besar/Seulimeum
Gedung Sendiri/Menumpang	Gedung Sendiri

Sumber: *Dokumentasi tata usaha MIN 44 Aceh Besar*

1) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar dalam sebuah lembaga pendidikan. Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Tabel 4.2. Sarana dan Prasarana

No	Jenis Bangunan	Jumlah	Kondisi	Status Kepemilikan
1	Kelas	6	Baik	Milik Sendiri
2	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik	Milik Sendiri
3	Ruang Guru	1	Baik	Milik Sendiri
4	Lab. Komputer	-	-	-
5	Perpustakaan	1	Baik	Milik Sendiri
6	Toilet Siswa	1	Baik	Milik Sendiri
7	Toilet Guru	1	Baik	Milik Sendiri
8	Ruang Ibadah	-	-	-

Sumber: Dokumentasi tata usaha MIN 44 Aceh Besar

2) Keadaan Siswa

Jumlah Peserta didik di MIN 44 Aceh Besar adalah sebanyak 120 orang yang terdiri dari 64 laki-laki dan 56 perempuan.

Tabel 4.3. Jumlah peserta didik di MIN 44 Aceh Besar

No	Tingkat Kelas	Jumlah Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	1	1	16	9	25
2	2	1	8	8	16
3	3	1	8	11	19
4	4	1	11	6	17
5	5	1	8	9	17
6	6	1	13	13	26
Jumlah Total		6	64	56	120

Sumber: Dokumentasi tata usaha MIN 44 Aceh Besar

3) Profil Pegawai

MIN 44 Aceh Besar memiliki sejumlah tenaga pengajar dan tenaga administrasi sebagai mana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Jumlah tenaga pengajar di MIN 44 Aceh Besar

No	Jenis Bangunan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Guru Pegawai Negeri Sipil	-	7	7
2	Guru Honorer	1	7	8
3	Pegawai TU Tetap	-	-	-
4	Pegawai TU Tidak Tetap	1	-	1
5	Pesuruh Tetap	-	-	-
6	Pesuruh Tidak Tetap	1	-	1

Sumber: *Dokumentasi tata usaha MIN 44 Aceh Besar*

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 44 Aceh Besar pada tanggal 09 Agustus s/d 07 September 2018. Hasil penelitian diperoleh dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menghubungi kepala madrasah terlebih dahulu untuk meminta izin melakukan penelitian dan sekaligus memberikan surat pengantar dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Selanjutnya peneliti diberi izin untuk mengamati keadaan kelas dan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran Fiqh kelas V tentang rencana penelitian yang akan dilakukan di kelas.

Sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan segala perangkat instrumen penelitian. Terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran siklus I dan siklus II, lembar observasi guru dan siswa, dan angket minat peserta didik.

C. Penyajian Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan sebanyak dua siklus. Dalam setiap siklus dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun perencanaan dan pelaksanaan dilakukan oleh peneliti sendiri. Sedangkan kegiatan observasi dan refleksi dibantu oleh pengamat yaitu guru mata pelajaran Fiqh. Penelitian ini dilakukan di MIN 44 Aceh Besar mulai tanggal 09 Agustus s/d 07 September 2018. Kelas yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa 17 orang peserta didik. Tahapan penelitian tersebut sebagaimana diuraikan berikut ini.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Adapun pada tahap-tahap perencanaan pada siklus I yaitu 1 pertemuan, pertama peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi “Bersuci dari Haid”, mempersiapkan materi yang sebelumnya dikonsultasikan dengan pembimbing dan guru mata pelajaran Fiqh pada madrasah tersebut. Selain itu, peneliti juga merancang lembar observasi yang digunakan oleh pengamat dan menyusun angket minat yang diberikan kepada siswa. Peneliti mengajak pengamat yang merupakan guru bidang studi Fiqh untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan kelas peneliti lakukan pada tanggal 10 Agustus 2018 yaitu pada hari jum'at, pukul 8.00 sampai 9.30 Wib, berdasarkan roster yang telah ditetapkan oleh madrasah. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti terlebih dahulu

berkonsultasi dengan guru mata pelajaran Fiqh. Guru tersebut sekaligus menjadi observer, tentang prosedur pengamatan yang akan dilaksanakan saat pelaksanaan proses pembelajaran, dengan model *team games tournament* (TGT). Dalam hal ini, peneliti memberikan dan menerangkan apa-apa saja yang akan dinilai dalam aktivitas guru dan peserta didik.

c. Pengamatan (*Observing*)

1. Observasi Aktivitas Guru dan Peserta didik

Guru mata pelajaran Fiqh sebagai pengamat atau observer melakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Lembar observasi aktivitas peserta didik dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati minat belajar peserta didik.

Selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru melaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6.

Tabel: 4.5. Observasi Aktivitas guru siklus I.

No	Kegiatan	Skor Pengamatan	kategori
1	Melakukan Apersepsi	3	Baik
2	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan	3	Baik
3	Membagi Kelompok (Tim) belajar	4	Sangat Baik
4	Mengarahkan siswa dalam bermain	4	Sangat Baik
5	Mengarahkan tiap-tiap tim untuk menjawab soal-soal yang diberikan	3	Baik

6	Mengarahkan setiap anggota tim untuk menuliskan jawaban.	4	Sangat Baik
7	Mengarahkan setiap tim untuk mempresentasikan hasil diskusi	4	Sangat Baik
8	Mengarahkan tanggapan atau komentar dari tim lain.	3	Baik
9	Penguasaan kelas.	4	Sangat Baik
10	Penggunaan media pembelajaran	4	Sangat Baik
11	Mengelola kegiatan diskusi	4	Sangat Baik
12	Membimbing siswa dalam kerja kelompok.	4	Sangat Baik
13	Memandu kegiatan diskusi	3	Baik
14	Memberikan pertanyaan atau quis	3	Baik
15	Melakukan evaluasi	3	Baik
16	Menentukan nilai individu/kelompok	3	Baik
17	Menyimpulkan materi pembelajaran	4	Sangat Baik
18	Melakukan refleksi	4	Sangat Baik
19	Menutup pembelajaran	3	Baik

Keterangan:

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Jumlah nilai untuk aktivitas guru = $\frac{67}{76} \times 100 = 88,15$

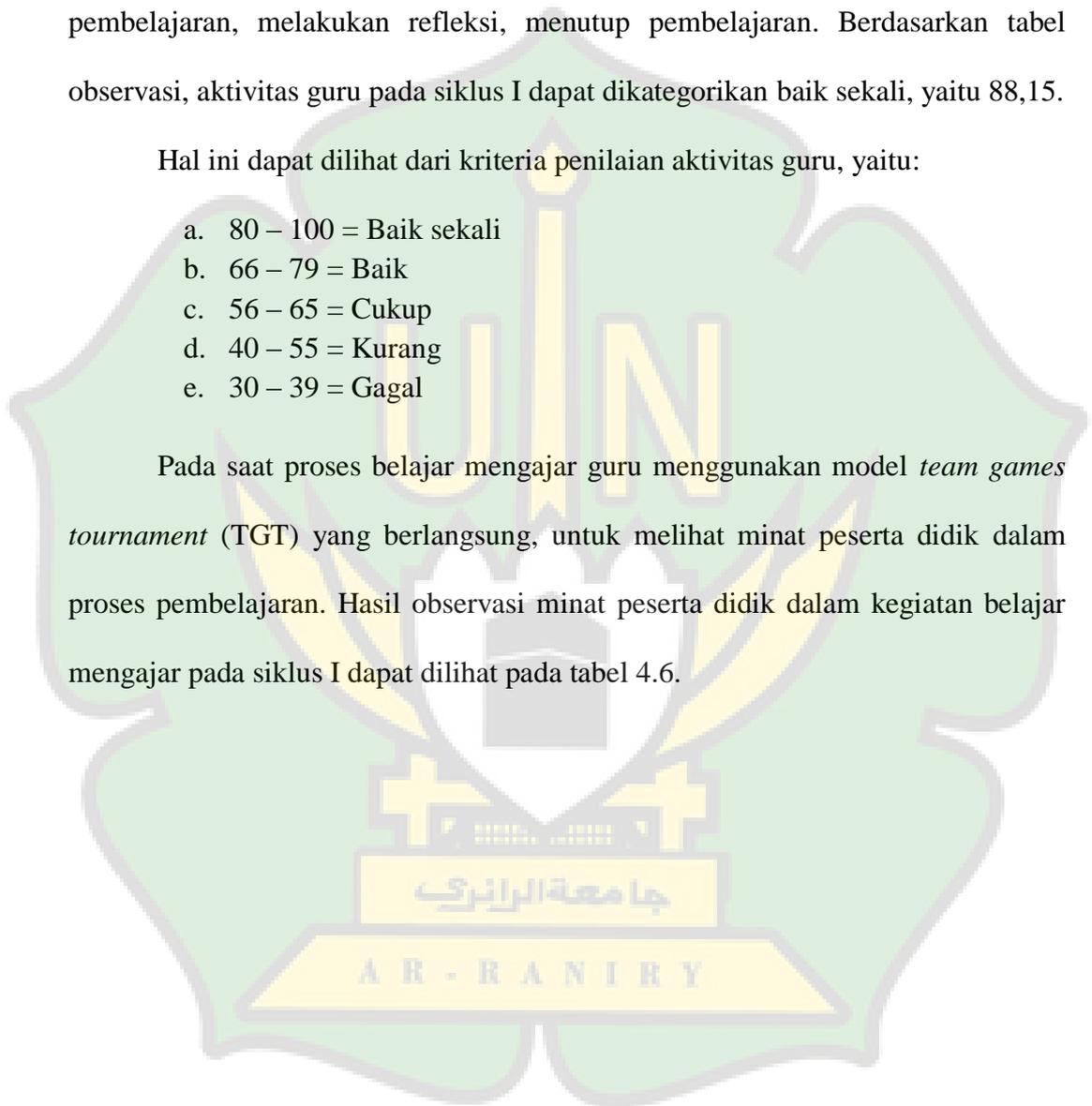
Berdasarkan tabel pengamatan di atas, dalam pembelajaran Fiqh dengan model *team games tournament* (TGT), aktivitas guru yang diamati/dinilai adalah melakukan apersepsi, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, membagi kelompok (Tim) belajar, mengarahkan siswa dalam bermain, mengarahkan tiap-tiap tim untuk menjawab soal-soal yang diberikan, mengarahkan setiap anggota tim untuk menuliskan jawaban. Selanjutnya mengarahkan setiap tim untuk mempresentasikan hasil diskusi, menguasai kelas, penggunaan media

pembelajaran, mengelola kegiatan diskusi, membimbing siswa dalam kerja kelompok, memandu kegiatan diskusi, memberikan pertanyaan atau kuis, melakukan evaluasi menentukan nilai individu/kelompok, menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan refleksi, menutup pembelajaran. Berdasarkan tabel observasi, aktivitas guru pada siklus I dapat dikategorikan baik sekali, yaitu 88,15.

Hal ini dapat dilihat dari kriteria penilaian aktivitas guru, yaitu:

- a. 80 – 100 = Baik sekali
- b. 66 – 79 = Baik
- c. 56 – 65 = Cukup
- d. 40 – 55 = Kurang
- e. 30 – 39 = Gagal

Pada saat proses belajar mengajar guru menggunakan model *team games tournament* (TGT) yang berlangsung, untuk melihat minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil observasi minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6.



Keterangan:

1. *Visual Activities* (Kegiatan-kegiatan melihat)
 - a. Membaca
 - b. Memperhatikan presentase
 - c. Memperhatikan soal yang diberikan
2. *Oral Activities* (Kegiatan-kegiatan lisan)
 - a. Bertanya
 - b. Mengeluarkan pendapat
 - c. Diskusi
 - d. Menjawab pertanyaan
3. *Listening Activities* (Kegiatan-kegiatan mendengar)
 - a. Mendengarkan uraian teman
 - b. Diskusi
4. *Writing Activities* (Kegiatan-kegiatan menulis)
 - a. Membuat rangkuman
5. *Mental Activities* (Kegiatan-kegiatan mental)
 - a. Menganalisis
 - b. Mengambil keputusan
6. *Emotional Activities* (Kegiatan-kegiatan emosional)
 - a. Menaruh minat
 - b. Gembira
 - c. Berani
 - d. Tenang

Pengolahan skor observasi minat peserta didik menggunakan rumus:

$$nilai = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Adapun Kriteria penilaian observasi minat peserta didik, yaitu:

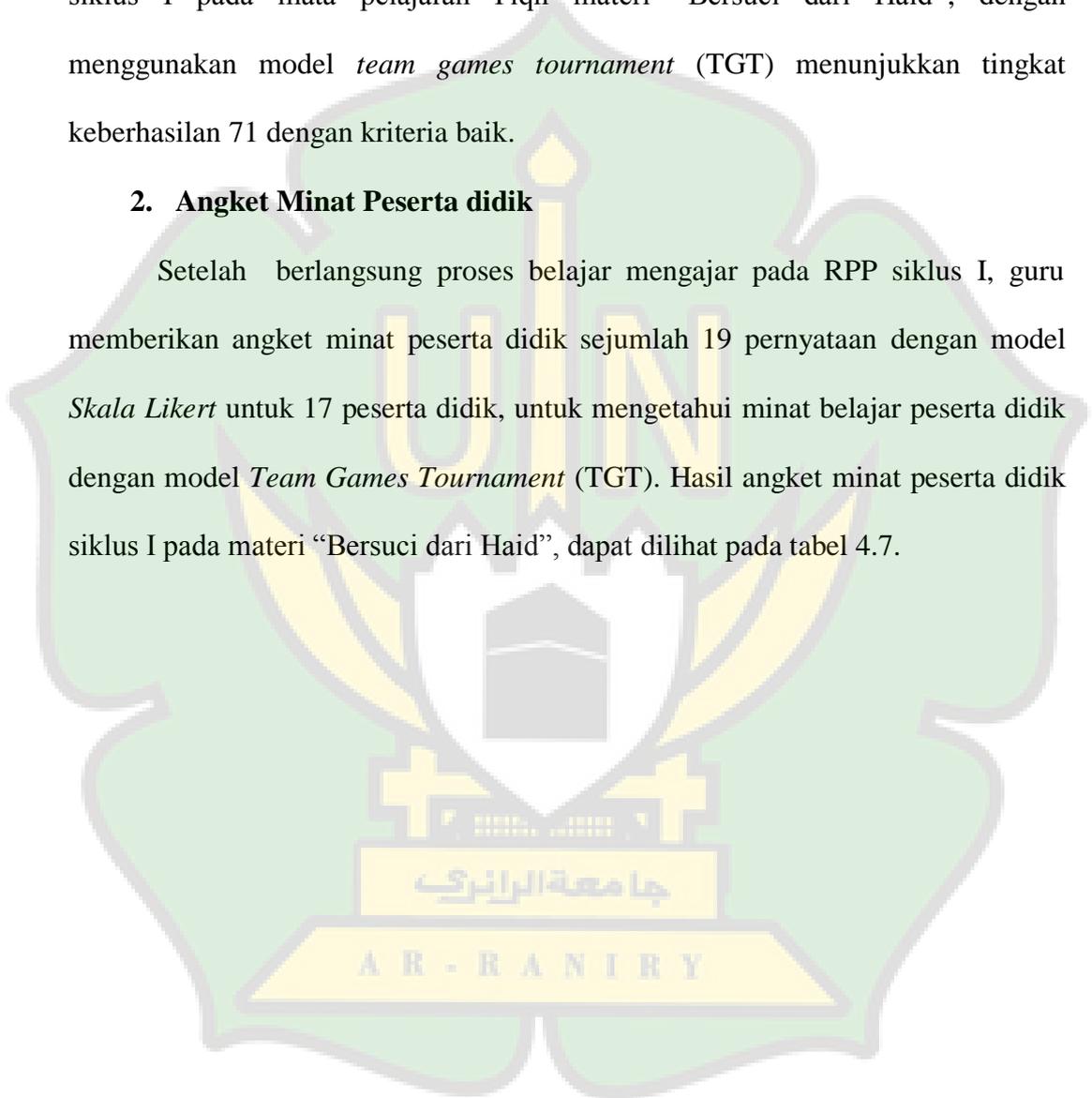
- a. 80 – 100 = Baik sekali
- b. 66 – 79 = Baik
- c. 56 – 65 = Cukup
- d. 40 – 55 = Kurang
- e. 30 – 39 = Gagal

$$\text{Jumlah nilai aktivitas peserta didik} = \frac{1,218,75}{1,700} \times 100 = 71$$

Berdasarkan tabel pengamatan 4.6. di atas, aktivitas peserta didik pada siklus I pada mata pelajaran Fiqh materi “Bersuci dari Haid”, dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) menunjukkan tingkat keberhasilan 71 dengan kriteria baik.

2. Angket Minat Peserta didik

Setelah berlangsung proses belajar mengajar pada RPP siklus I, guru memberikan angket minat peserta didik sejumlah 19 pernyataan dengan model *Skala Likert* untuk 17 peserta didik, untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Hasil angket minat peserta didik siklus I pada materi “Bersuci dari Haid”, dapat dilihat pada tabel 4.7.



Keterangan:

1. Saya memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran.
2. Saya memperhatikan soal yang diberikan guru
3. Saya bertanya kepada guru apa yang tidak dimengerti.
4. Dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) pada pembelajaran Fiqh membuat saya merasa bosan.
5. Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman.
6. Saya ikut menjawab pertanyaan yang diberikan.
7. Saya lebih aktif belajar menggunakan model *team games tournament* (TGT) dibandingkan dengan metode ceramah.
8. Saya mendengarkan uraian teman disaat proses pembelajaran.
9. Saya mendengarkan hasil diskusi yang diuraikan oleh kelompok lain.
10. Belajar dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) pada pembelajaran fiqh saya tidak merasakan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran.
11. Saya mengambil keputusan selama dalam kegiatan pembelajaran.
12. Saya sangat senang belajar Fiqh menggunakan model *team games tournament* (TGT).
13. Belajar Fiqh dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) membuat saya sulit memahaminya.
14. Saya berani mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran.
15. Belajar Fiqh dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) tidak menarik bagi saya.
16. Saya merasa lebih berminat dalam belajar menggunakan model *team games tournament* (TGT).
17. Saya sangat termotivasi untuk belajar dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran Fiqh.
18. Saya tidak merasakan adanya perbedaan antara belajar menggunakan model *team games tournament* (TGT) dengan belajar biasa.
19. Bagi saya belajar Fiqh menggunakan model *team games tournament* (TGT) menjadikan saya lebih berani, seperti bertanya, menanggapi dan lain-lainnya.

Keterangan Nilai Positif:

1. Sangat setuju (SS) : 5
2. Setuju (S) : 4
3. Kurang setuju (KS) : 3
4. Tidak setuju (TS) : 2
5. Sangat tidak setuju (STS) : 1

Keterangan Nilai Negatif:

1. Sangat tidak setuju (STS) : 5
2. Tidak setuju (TS) : 4
3. Kurang setuju (KS) : 3
4. Setuju (S) : 2
5. Sangat setuju (SS) : 1

Presentase peserta didik dari data angket yang diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Adapun kriteria motivasi peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. 80 – 100 = Minat peserta didik sangat tinggi
- b. 66 – 79 = Minat peserta didik tinggi
- c. 56 – 65 = Minat peserta didik cukup tinggi
- d. 40 – 55 = Minat peserta didik kurang tinggi

Berdasarkan tabel 4.7. di atas, terlihat bahwa minat peserta didik, terhadap penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqh mencapai 86 dari jumlah seluruh siswa. Jika dikaitkan dengan kriteria motivasi peserta didik, dapat dikatakan bahwa minat peserta didik kelas V MIN 44 Aceh

Besar sangat tinggi, dengan pembelajaran Fiqh yang menerapkan model *team games tournament* (TGT).

d. Refleksi

Refleksi adalah untuk mengingat semua kegiatan belajar pada tiap siklus untuk menyempurnakan pelaksanaan siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ada beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu:

1. Aktivitas guru dan peserta didik

Aktivitas guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran pada siklus I masih memiliki kekurangan, walaupun dalam penilaian observer sudah sangat baik. Diantara kekurangannya adalah guru kurang maksimal dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan, disebabkan peserta didik yang terlalu banyak bertanya. Selain itu, waktu untuk menerapkan model *team games tournament* (TGT) menjadi terbatas disebabkan kondisi siswa yang belum begitu paham dengan model *team games tournament* (TGT).

Adapun secara keseluruhan, aktivitas peserta didik belum begitu efektif, ketika pembagian kelompok dikarenakan laki-laki tidak mau bergabung dengan perempuan sehingga menghabiskan banyak waktu ketika mengatur kelompok. Kebanyakan peserta didik belum berani tampil untuk mempresentasikan tugas kelompok. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT).

2. Minat Peserta didik

Berdasarkan angket minat peserta didik terhadap pembelajaran yang digunakan oleh guru, dengan menerapkan model *team games tournament* (TGT) yaitu minat peserta didik sangat tinggi.

2. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus II guru masih menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Hukum dan Tata cara bersuci dari Haid, persiapan materi yang sebelumnya dikonsultasikan dengan guru Fiqh pada madrasah tersebut. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi yang digunakan oleh pengamat. Dalam mengamati aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, peneliti meminta bantuan guru mata pelajaran Fiqh, untuk menjadi pengamat.

b. Tindakan (*Acting*)

Setelah peneliti mempersiapkan sejumlah perangkat pembelajaran, pelaksanaan tindakan dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2018. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan pada hari Jum'at pukul 08.00 s/d 09.30 WIB. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memberikan appersepsi dan motivasi kepada peserta didik.

c. Pengamatan (*Observing*)

1. Aktivitas guru dan peserta didik

Sama halnya pengamatan pada siklus I yaitu pengamatan pada siklus II dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqh. Pengamat atau *observer* melakukan

pengamatan terhadap jalannya pembelajaran serta aktivitas guru dan peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dipersiapkan terlebih dahulu oleh peneliti. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9.

Tabel: 4.8. Observasi Aktivitas Guru dan Peserta didik

No	Kegiatan	Skor Pengamatan	kategori
1	Melakukan Apersepsi	4	Sangat Baik
2	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan	4	Sangat Baik
3	Membagi Kelompok (Tim) belajar	4	Sangat Baik
4	Mengarahkan siswa dalam bermain	4	Sangat Baik
5	Mengarahkan tiap-tiap tim untuk menjawab soal-soal yang diberikan	4	Sangat Baik
6	Mengarahkan setiap anggota tim untuk menuliskan jawaban	4	Sangat Baik
7	Mengarahkan setiap tim untuk mempresentasikan hasil diskusi	4	Sangat Baik
8	Mengarahkan tanggapan atau komentar dari tim lain.	3	Baik
9	Penguasaan kelas.	4	Sangat Baik
10	Penggunaan media pembelajaran	4	Sangat Baik
11	Mengelola kegiatan diskusi	4	Sangat Baik
12	Membimbing siswa dalam kerja kelompok.	3	Baik
13	Memandu kegiatan diskusi	3	Baik
14	Memberikan pertanyaan atau quis	4	Sangat Baik
15	Melakukan evaluasi	4	Sangat Baik
16	Menentukan nilai individu/kelompok	3	Baik
17	Menyimpulkan materi pembelajaran	4	Sangat Baik
18	Melakukan refleksi	4	Sangat Baik
19	Menutup pembelajaran	4	Sangat Baik

Keterangan:

- 4 = Baik Sekali
- 3 = Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Tidak Baik

$$\text{Jumlah nilai untuk aktivitas guru} = \frac{72}{76} \times 100 = 94.73$$

Berdasarkan tabel pengamatan di atas, dalam pembelajaran Fiqh dengan model *team games tournament* (TGT), aktivitas guru yang diamati/dinilai adalah melakukan appersepsi, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, membagi kelompok (Tim) belajar, mengarahkan siswa dalam bermain, mengarahkan tiap-tiap tim untuk menjawab soal-soal yang diberikan, mengarahkan setiap anggota tim untuk menuliskan jawaban. Selanjutnya mengarahkan setiap tim untuk mempresentasikan hasil diskusi, menguasai kelas, menggunakan media, mengelola kegiatan diskusi, membimbing siswa dalam kerja kelompok, memadu kegiatan diskusi, memberikan pertanyaan atau kuis, melakukan evaluasi menentukan nilai individu/kelompok, menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan refleksi, menutup pembelajaran. Berdasarkan tabel observasi, aktivitas guru pada siklus II dapat dikategorikan baik sekali, yaitu 94.73.

Hal ini dapat dilihat dari kriteria penilaian aktivitas guru, yaitu:

- a. 80 – 100 = Baik Sekali
- b. 66 – 79 = Baik
- c. 56 – 65 = Cukup
- d. 40 – 55 = Kurang
- e. 30 – 39 = Gagal

Pada saat proses belajar mengajar guru menggunakan model *team games tournament* (TGT) berlangsung terhadap minat belajar peserta didik, hasil observasi aktivitas peserta didik dalam siklus II dapat dilihat pada tabel 4.9.



Keterangan:

1. *Visual Activities* (Kegiatan-kegiatan melihat)
 - a. Membaca
 - b. Memperhatikan presentase
 - c. Memperhatikan soal yang diberikan
2. *Oral Activities* (Kegiatan-kegiatan lisan)
 - a. Bertanya
 - b. Mengeluarkan pendapat
 - c. Diskusi
 - d. Menjawab pertanyaan
3. *Listening Activities* (Kegiatan-kegiatan mendengar)
 - a. Mendengarkan uraian teman
 - b. Diskusi
4. *Writing Activities* (Kegiatan-kegiatan menulis)
 - a. Menyusun laporan
5. *Mental Activities* (Kegiatan-kegiatan mental)
 - a. Menganalisis
 - b. Mengambil keputusan
6. *Emotional Activities* (Kegiatan-kegiatan emosional)
 - a. Menaruh minat
 - b. Gembira
 - c. Berani
 - d. Tenang

Pengolahan skor aktivitas peserta didik menggunakan rumus:

$$nilai = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Adapun Kriteria penilaian aktivitas peserta didik, yaitu:

- a. 80 – 100 = Baik sekali
- b. 66 – 79 = Baik
- c. 56 – 65 = Cukup
- d. 40 – 55 = Kurang
- e. 30 – 39 = Gagal

$$\text{Jumlah nilai aktivitas peserta didik} = \frac{1,568.5}{1,700} \times 100 = 92$$

Berdasarkan tabel pengamatan 4.9. di atas, minat melalui aktivitas peserta didik pada siklus II pada pembelajaran materi “Hukum dan tata cara bersuci dari haid” dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan tingkat keberhasilan 92 dengan kriteria baik sekali.

2. Angket Minat Peserta didik

Setelah berlangsung proses belajar mengajar pada RPP siklus II, guru memberikan angket untuk mengetahui minat peserta didik, dengan 19 pertanyaan dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Hasil angket minat belajar peserta didik siklus II pada materi “Hukum dan tata cara bersuci dari haid”, dapat dilihat pada tabel 4.10.



Keterangan yang diamati:

1. Saya memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran.
2. Saya memperhatikan soal yang diberikan guru
3. Saya bertanya kepada guru apa yang tidak dimengerti.
4. Dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) pada pembelajaran Fiqh membuat saya merasa bosan.
5. Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman.
6. Saya ikut menjawab pertanyaan yang diberikan.
7. Saya lebih aktif belajar menggunakan model *team games tournament* (TGT) dibandingkan dengan metode ceramah.
8. Saya mendengarkan uraian teman disaat proses pembelajaran.
9. Saya mendengarkan hasil diskusi yang diuraikan oleh kelompok lain.
10. Belajar dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) pada pembelajaran fiqh saya tidak merasakan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran.
11. Saya mengambil keputusan selama dalam kegiatan pembelajaran.
12. Saya sangat senang belajar Fiqh menggunakan model *team games tournament* (TGT).
13. Belajar Fiqh dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) membuat saya sulit memahaminya.
14. Saya berani mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran.
15. Belajar Fiqh dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) tidak menarik bagi saya.
16. Saya merasa lebih berminat dalam belajar menggunakan model *team games tournament* (TGT).
17. Saya sangat termotivasi untuk belajar dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran Fiqh.
18. Saya tidak merasakan adanya perbedaan antara belajar menggunakan model *team games tournament* (TGT) dengan belajar biasa.
19. Bagi saya belajar Fiqh menggunakan model *team games tournament* (TGT) menjadikan saya lebih berani, seperti bertanya, menanggapi dan lain-lainnya.

Keterangan Nilai Positif:

1. Sangat setuju (SS) : 5
2. Setuju (S) : 4
3. Kurang setuju (KS) : 3
4. Tidak setuju (TS) : 2
5. Sangat tidak setuju (STS) : 1

Keterangan Nilai Negatif:

1. Sangat tidak setuju (STS) : 5
2. Tidak setuju (TS) : 4
3. Kurang setuju (KS) : 3
4. Setuju (S) : 2
5. Sangat setuju (SS) : 1

Presentase peserta didik dari data angket yang diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Adapun kriteria motivasi peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. 80 – 100 = Minat peserta didik sangat tinggi.
- b. 66 – 79 = Minat peserta didik tinggi
- c. 56 – 65 = Minat peserta didik cukup tinggi
- d. 40 – 55 = Minat peserta didik kurang tinggi

Berdasarkan tabel 4.7. di atas, terlihat bahwa minat peserta didik terhadap penerapan model *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqh mencapai 100 dari jumlah seluruh siswa. Jika dikaitkan dengan kriteria minat peserta didik, dapat dikatakan bahwa minat peserta didikpeserta didik kelas V

MIN 44 Aceh Besar sangat tinggi, dengan pembelajaran Fiqh yang menerapkan model *team games tournament* (TGT).

d. Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus II berlangsung aktivitas guru dan peserta didik sudah sangat baik, guru lebih berkompeten dalam melaksanakan pembelajaran. Di samping itu peserta didik sangat berminat dan lebih serius karena sudah paham dengan model pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini ditunjukkan oleh aktivitas guru dan peserta didik yang baik sekali dan minat peserta didik terhadap model *team games tournament* (TGT) yaitu “minat peserta didik sangat tinggi”.

D. Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk mengetahui adanya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqh, dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT). Berikut ini peneliti akan membahas tentang kualifikasi keaktifan guru dalam pembelajaran Fiqh melalui model *team games tournament* (TGT) dan minat peserta didik terhadap model *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran Fiqh.

1. Kualifikasi keaktifan guru pada mata pelajaran Fiqh melalui model *team games tournament* (TGT) di MIN 44 Aceh Besar

Dari hasil yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru untuk setiap siklusnya. Hal ini terlihat jelas dari analisis tingkat aktivitas guru untuk siklus I dan II dengan kategori “baik sekali” (tabel 4.5 dan 4.8), yaitu 88,15 pada siklus I dan 94,73 pada siklus II. Adapun

observasi minat melalui aktivitas peserta didik, secara keseluruhan/klasikal pada siklus I mencapai 71 (tabel 4.6.), dan sudah mencapai ketuntasan minimal 68. Sedangkan siklus II, observasi minat melalui aktivitas peserta didik mencapai 92 (tabel 4.9.). data tersebut menunjukkan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dan lebih baik.

Tabel 4.11. Perbandingan Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Nilai		Selisih
		Siklus I	Siklus II	
1	Melakukan Apersepsi	3	4	1
2	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan	3	4	1
3	Membagi Kelompok (Tim) belajar	4	4	0
4	Mengarahkan siswa dalam bermain	4	4	0
5	Mengarahkan tiap-tiap tim untuk menjawab soal-soal yang diberikan	3	4	1
6	Mengarahkan setiap anggota tim untuk menuliskan jawaban	4	4	0
7	Mengarahkan setiap tim untuk mempresentasikan hasil diskusi	4	4	0
8	Mengarahkan tanggapan atau komentar dari tim lain.	3	3	0
9	Penguasaan kelas.	4	4	0
10	Penggunaan media pembelajaran	4	4	0
11	Mengelola kegiatan diskusi	4	4	0
12	Membimbing siswa dalam kerja kelompok.	4	3	1
13	Memandu kegiatan diskusi	3	3	0
14	Memberikan pertanyaan atau kuis	3	4	1
15	Melakukan evaluasi	3	4	1
16	Menentukan nilai individu/kelompok	3	3	0
17	Menyimpulkan materi pembelajaran	4	4	0
18	Melakukan refleksi	4	4	0
19	Menutup pembelajaran	3	4	1
	Jumlah	88.15	94.73	6.58

Berdasarkan data pada tabel 4.11 di atas, terlihat dengan jelas bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT). Dengan kata lain, penerapan model *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqh dapat meningkatkan aktivitas guru dalam belajar.

Tabel 4.12. Perbandingan Aktivitas Peserta didik

No	Nama Peserta didik	Nilai		Selisih
		Siklus I	Siklus II	
1	Ajrna	62.50	75.00	12.5
2	Alifa Sadratul M.	75.00	87.50	12.5
3	Asdaqul Kamalia	87.50	100	12.5
4	Asmiranda	75.00	81.25	6.25
5	Muhammad Azakia	56.25	75.00	18.75
6	Muhammad Ikram	68.75	75.00	6.25
7	Muhammad Fazil	100	100	0
8	Muhammad Yani	81.25	87.50	6.25
9	Mufatli	68.75	81.25	12.5
10	Nabila	81.25	62.50	18.75
11	Nadia Ulfa	68.75	81.25	12.5
12	Razia Kamal	87.50	95.75	8.25
13	Salsabila Azra	56.25	75.00	18.75
14	Saryulis	62.50	95.75	33.25
15	Safatul Khaira	68.75	75.00	6.25
16	Ulil Amri	37.50	81.25	43.75
17	Yunita	81.25	95.75	14.5

Berdasarkan data pada tabel 4.12 di atas, terlihat dengan jelas bahwa dari 17 orang peserta didik, hanya satu orang peserta didik yang mengalami penurunan nilai keaktifan, sementara yang lain mengalami peningkatan nilai keaktifan. Dengan demikian, minat melalui aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan model *team games tournament* (TGT). Dengan

kata lain, penerapan model *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqh dapat meningkatkan minat peserta didik belajar.

2. Minat Peserta didik terhadap Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Fiqh di MIN 44 Aceh Besar

a. Minat Peserta didik terhadap Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Fiqh

Berdasarkan hasil analisis data (Tabel 4.7. dan 4.10.) tentang minat peserta didik kelas V pada mata pelajaran Fiqh dengan penerapan model *team games tournament* (TGT), dapat dikatakan minat peserta didik tergolong kedalam kriteria “minat peserta didik sangat tinggi” yaitu 86 pada siklus I dan meningkat hingga 100 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat berminat dengan pembelajaran Fiqh yang menerapkan model *team games tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh yang dilakukan oleh peneliti, bahwa peserta didik merasa senang dengan model pembelajaran yang diterapkan yaitu model *Team Games Tournament* (TGT), karena mereka bisa bertukar pikiran untuk memecahkan suatu permasalahan sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami. Selain itu, mereka juga senang sekali karena proses pembelajaran menjadi tidak menjenuhkan karena dalam proses pembelajaran ada gamenya, dan model ini sangat cocok untuk diterapkan karena dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.¹²

¹ Wawancara dengan Raziah S.Pd.I, guru Fiqh MIN 44 Aceh Besar, 8 Oktober 2018.

Tabel 4.13. Perbandingan Minat Peserta didik

No	Nama Peserta didik	Nilai		Selisih
		Siklus I	Siklus II	
1	Ajirna	77.89	84.21	6.32
2	Alifa Sadratul M.	88.42	89.47	1.05
3	Asdaqul Kamalia	85.26	92.63	7.37
4	Asmiranda	84.21	84.21	0
5	Muhammad Azakia	91.57	91.57	0
6	Muhammad Ikram	82.10	84.21	2.11
7	Muhammad Fazil	84.21	86.31	2.1
8	Muhammad Yani	87.36	90.52	3.16
9	Mufatli	93.68	93.68	0
10	Nabila	91.57	92.63	1.06
11	Nadia Ulfa	80.00	88.42	8.42
12	Razia Kamal	89.47	91.57	2.1
13	Salsabila Azra	84.21	84.21	0
14	Saryulis	88.42	88.42	0
15	Safatul Khaira	78.97	78.94	0.03
16	Ulil Amri	87.36	86.31	1.05
17	Yunita	89.47	89.47	0

Data dalam tabel 4.13. di atas menunjukkan bahwa hanya dua orang siswa yang mengalami penurunan nilai minat, sementara yang lain mengalami peningkatan dan setara. Data dalam tabel 4.13. di atas menunjukkan bahwa semua peserta didik merasa lebih berminat dengan model *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqh yang diterapkan di kelas V MIN 44 Aceh Besar.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kualifikasi aktivitas guru pada siklus I dan II dikategorikan “baik sekali” yaitu 88.15 pada siklus I dan 94.73 pada siklus II. Adapun kualifikasi aktivitas peserta didik secara klasikal pada siklus I sudah mencapai target ketuntasan minimal 68 dan sudah mencapai 71. Sedangkan pada siklus II, aktivitas peserta didik sudah mencapai 92, dan lebih meningkat dari siklus I. dengan demikian dapat dikatakan.
2. Peserta didik kelas V MIN 44 Aceh Besar sangat berminat dengan pembelajaran Fiqh yang menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Minat peserta didik tergolong “minat peserta didik sangat tinggi” yaitu 86 pada siklus I dan meningkat hingga 100 pada siklus II.

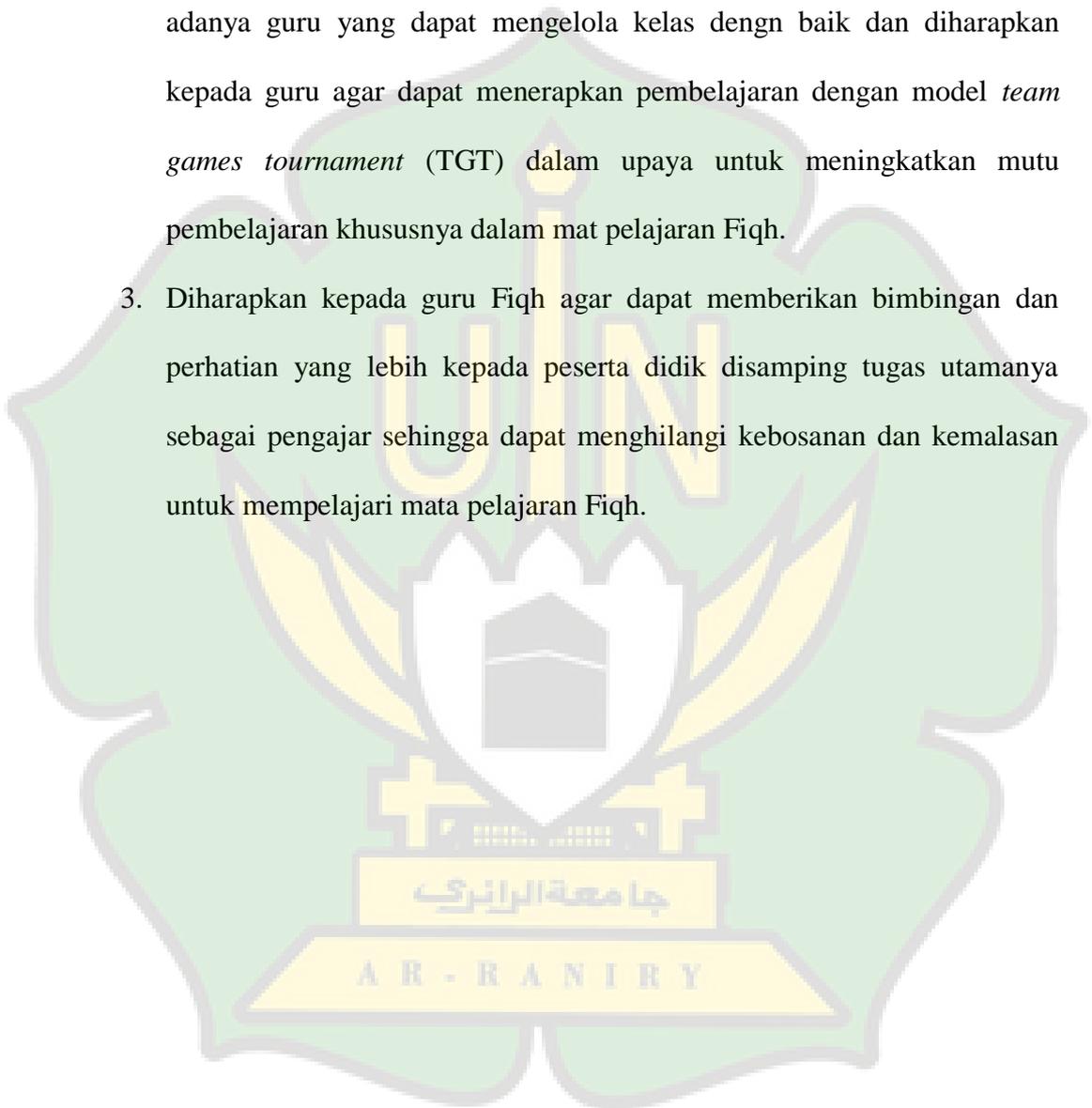
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran Fiqh khususnya pada pokok bahasan bersuci dari haid dan khitan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena pembelajaran dengan menggunakan model *team games*

tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan minat serta keaktifan dalam belajar.

2. Pada pembelajaran *team games tournament* (TGT) ini menghendaki adanya guru yang dapat mengelola kelas dengan baik dan diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan pembelajaran dengan model *team games tournament* (TGT) dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Fiqh.
3. Diharapkan kepada guru Fiqh agar dapat memberikan bimbingan dan perhatian yang lebih kepada peserta didik disamping tugas utamanya sebagai pengajar sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kemalasan untuk mempelajari mata pelajaran Fiqh.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, dkk., *Psikologi Belajar*, Jakarta: RenikaCipta, 2004.
- Amran Y.S. Chariago, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Depdiknas, *Minat dan Perkembangan Siswa*, Jakarta: Pusat Press, 2008.
- Dwi Sunar P, *Membentuk Minat dan Motivasi Siswa*, Jakarta: Pustaka Press, 2008.
- Elisabeth Hurlock, *Media Pengajaran dalam Pendidikan*, Bandung: Cipta Persada, 2008.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*.
- Mahmud, *Psikologi Pendidikan Mutakhir*, Bandung: Sahifa, 2005.
- Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005.
- Nana Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2014.
- Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Nurhadi, dkk., *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*, Surabaya: UNB, 2000.
- Nurhayati, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Nurhayati, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, 2011.
- Ratu Aprilia Senja, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Aneka Ilmu, 2008.

- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran; Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, Jogjakarta: Diva Press, 2013.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Sutikno, Sobri M. *Belajar dan Pembelajaran; Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang berhasil*, Bandung: Prospect, 2009.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Perpus Nasional, 2000.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tukiman Taniredja, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Poerdarminta, *KUBI*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, Jakarta: Elex Media, 2014.
- Zulfitri, *Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Kepramukaan di SMP Negeri Banda Aceh Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi, Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekah.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-362/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2018

TENTANG
PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2012 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peranturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelola Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013. tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015. Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam pada tanggal 4 Januari 2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
Dr. Muzakir, M.Ag sebagai pembimbing pertama
Saifullah, S.Ag., MA sebagai pembimbing kedua
Untuk membimbing skripsi
- Nama : Nuriziani
NIM : 140201081
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Model Team Game Tournament terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V MIN 44 Alue Rindang Aceh Besar
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genjil Tahun Akademik 2018/2019;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh
Pada tanggal : 11 Januari 2018

An. Rektor
Dekan



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B- 8036 . /Un.08/FTK.I/ TL.00/08/2018

3 Agustus 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Nuriziani
N I M : 140 201 081
Prodi / Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jln Banda Aceh-Medan Km 48 Desa Lamjrueun Seulimeum

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 44 Aceh Besar

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Model Team Games Tournament terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V MIN 44 Aceh Besar

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,
dan Kelembagaan,

Mustafa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR

Jalan bupati Bachtiar Panglima Polem, SH. Telpun 0651-92174. Fax 0651-92497
KOTA JANTHO – 23911

email : kabacehbesar@kemenag.go.id

Nomor : B- 404 /KK.01.04/1/PP.00.01/08/2018 Kota Jantho, 09 Agustus 2018
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : Mohon Bantuan dan Izin Mengumpulkan Data Skripsi

Kepada:
Yth, Kepala MIN 44 Aceh Besar

Di Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-8036/Un.08/TU-FTK/TL.00/08/2018 tanggal 03 Agustus 2018. Perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini dimohonkan kepada saudara memberikan bantuan kepada mahasiswa/i yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : **Nuriziani**
Nim : 140 201 081
Pogram Studi : Pendidikan Agama Islam

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk meyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, di MIN 44 Aceh Besar adapun judul Skripsi:

“ PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIQH DI KELAS V MIN 44 ACEH BESAR ”.

Demikian surat ini dibuat atas bantuannya kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
2. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
44 ACEH BESAR KECAMATAN
SEULIMEUM
KABUPATEN ACEH BESAR 23951
NSM 111111060013**

SURAT KETERANGAN
NOMOR : ML.01.13/Kp.0.1.2/33/2018

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B- 8036 / Un.08/FTK.I/TL.00/08/2018 , Tanggal 03 Agt 2018 dengan ini kami memberitahukan bahwa Mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

Nama : Nuriziani
Nim : 140 201 081
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
Alamat : Jln. Banda Aceh – Medan Km. 48 Desa Lamjrueu Seulimeum

Telah melakukan penelitian pada MIN 44 Aceh Besar Kecamatan Seulimeum Kabupaten Aceh Besar pada Tanggal 09 Agustus s/d 07 September 2018 dengan judul “ **Penerapan Model Team Games Tournament terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V MIN 44 Aceh Besar** ”.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Lambaro Tunong, 08 September 2018
Kepala MIN 44 Aceh Besar



Suriyati, S.Pd
Nip. 196803151994032005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Bersuci dari Haid

Oleh:

NURIZIANI

NIM. 140201081



PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM-BANDA ACEH

1440 H /2018 M

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah/Madrasah	:	MIN 44 Aceh Besar
Mata Pelajaran	:	Fiqh
Kelas/semester	:	V/I (Ganjil)
Materi Pokok	:	Pengertian, Waktu dan Hal-hal yang Dilarang bagi Perempuan
Alokasi waktu pelajaran	:	2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, kontekstual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

A. Kompetensi Dasar

1.1 Menjelaskan ketentuan mandi wajib setelah haid.

B. Indikator

1.1.1 Menjelaskan pengertian haid.

1.1.2 Menjelaskan batas waktu haid dan sifat darah haid.

1.1.3 Menyebutkan hal-hal yang dilarang ketika sedang haid.

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan	10 menit
	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru masuk dan mengucapkan salam, siswa/i menjawab salam.➤ Guru bertanya tentang kabar siswa/i.➤ Guru mengecek kerapian kelas.➤ Guru mengajak siswa untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran.➤ Guru mengecek kehadiran siswa/i.➤ Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang sudah diajarkan atau materi minggu lalu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa/i tentang materi tersebut.➤ Guru mengaitkan materi minggu lalu dengan materi yang akan diajarkan.➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.➤ Guru menggunakan model <i>Team Games</i>	

	<i>Tournament (TGT).</i>	
2.	Kegiatan Inti	50 menit
	<p><u>Mengamati</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membentuk kelompok sambil membagikan bahan-bahan diskusi kepada masing-masing kelompok. ➤ Siswa/i mendengarkan tugas yang diberikan guru. ➤ Siswa/i membaca materi yang ditentukan serta berdiskusi tentang bersuci dari haid. <p><u>Menanya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa/i bertanya tentang hal-hal yang belum di mengerti. ➤ Sesekali guru memancing siswa/i untuk bertanya mengenai materi yang sedang dibahas. <p><u>Mencari Informasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Masing-masing kelompok berdiskusi tentang bersuci dari haid. ➤ Siswa/i membaca bahan yang telah dibagikan. <p><u>Menalar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Masing-masing kelompok berdiskusi 	

	<p>tentang bersuci dari haid.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa/i mendiskusikan bersuci dari haid. ➤ Menuliskan hasil diskusi tentang bersuci dari haid. <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap kelompok memberikan kesimpulan dari hasil diskusinya secara lisan didepan kelas. ➤ Guru membagikan alat belajar kepada setiap kelompok yang berisi kartu pertanyaan, kartu jawaban dan skor pertanyaan. ➤ Guru memperhatikan peserta didik yang sedang bermain dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kartu-kartu permainan dan memberikan penghargaan bagi kelompok nilai tertinggi. ➤ Salah satu siswa dari kelompok diminta untuk menyampaikan kesimpulan didepan 	
3.	Penutup	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dibimbing oleh guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran. ➤ Guru dan siswa melakukan refleksi 	

Guru Mata Pelajaran

Seulimeum, 10 Agustus 2018

Peneliti

Raziah, S. Pd. I

NIP. 197206042007012020

Nuriziani

NIM.140201081

Mengetahui
Kepala Madrasah

Suriyati, S. Pd.

NIP. 196803151994032005



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Kelas/ Semester : V / I (Ganjil)

KD 1.1 Menjelaskan ketentuan mandi wajib setelah haid.

Indikator 1.1.1 Menjelaskan pengertian haid.

1.1.2 Menjelaskan batas waktu haid dan sifat darah haid.

1.1.3 Menyebutkan hal-hal yang dilarang ketika sedang haid.

Kelompok :

Anggota : 1..... 3.....

2..... 4.....

Petunjuk mengerjakan LKPD:

1. Bacalah materi yang sudah dibagikan!
2. Carilah informasi dibuku, internet dan bahan bacaan lainnya!
3. Diskusikanlah dengan temanmu pengertian, waktu dan hal-hal yang dilarang bagi perempuan haid!
4. Tulislah hasil diskusimu di dalam table berikut!

1.	Tulislah pengertian Haid menurut bahasa dan istilah.	jawaban ⇒ Haid menurut bahasa artinya aliran atau sesuatu yang mengalir. ⇒ Sedangkan menurut istilah adalah darah yang keluar dari rahim perempuan pada waktu-waktu
----	--	---

		tertentu. Darah haid disebut juga darah kotoran.
2.	Waktu keluarnya haid adalah....	⇒ Masa waktu keluarnya haid minimal sehari semalam dan maksimal lima belas hari lima belas malam, namun pada umumnya secara normal masa waktu keluarnya darah haid enam atau tujuh hari.
3.	Sebutkan beberapa hal yang dilarang bagi perempuan haid!	⇒ Melaksanakan Shalat ⇒ Puasa ⇒ Thawaf ⇒ Menyentuh mushaf dan membaca Al-Qur'an ⇒ I'tiqaf di Mesjid ⇒ Jima'



SOAL-SOAL GAMES

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d. Pilihlah jawaban yang paling benar kemudian isi dipapan tulis !

1. Salah satu tanda wanita telah baligh adalah....
 - a. Cantik
 - b. Haid
 - c. Tubuh Semampai
 - d. Kulit Halus
2. Secara bahasa haid artinya adalah....
 - a. Keluar
 - b. Kotor
 - c. Berhenti
 - d. Mengalir
3. Darah penyakit disebut juga darah....
 - a. Haid
 - b. Nifas
 - c. Istinja'
 - d. Istihadhah
4. Umumnya perempuan mengalami haid selama hari
 - a. 1-3
 - b. 6-7
 - c. 10-12
 - d. 15-25
5. Masa maksimal haid bagi perempuan selama..... hari
 - a. 5
 - b. 7
 - c. 10
 - d. 15

6. Apabila habis haid bersegeralah untuk....
 - a. Sedekah
 - b. Puasa
 - c. Mandi
 - d. Mengaji
7. Berikut ini hal yang tidak diperbolehkan dilakukan oleh perempuan yang sedang haid kecuali....
 - a. Shalat
 - b. Puasa
 - c. Sedekah
 - d. Thawaf
8. Lafal yang bergaris dibawah ini artinya....

لَأَحِلُّ الْمَسْجِدَ لِحَائِضٍ وَلَا جُنُبٍ

 - a. Bagi orang yang haid
 - b. Bagi orang yang nifas
 - c. Bagi orang yang membaca al-quran
 - d. Bagi orang yang junub
9. Cara mengerjakan mandi wajib adalah....
 - a. Cukup menyiram air di kepala saja
 - b. Menyiram air ke seluruh tubuh
 - c. Cukup berwudhu saja
 - d. Cukup seperti mandi biasa
10. Dibawah ini yang menyebabkan mandi wajib adalah....
 - a. Istinja'
 - b. Haid
 - c. Hadas kecil
 - d. khitan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Madrasah	:	MIN 44 Aceh Besar
Mata Pelajaran	:	Fiqh
Kelas/semester	:	V/I (Ganjil)
Materi Pokok	:	Hukum dan Tata cara Bersuci Setelah Haid
Alokasi waktu pelajaran	:	2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, kontekstual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin taunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

1.1. Menjelaskan ketentuan mandi wajib setelah haid.

C. Indikator

1.1.1 Menjelaskan hukum bersuci setelah haid

1.1.2 Menjelaskan tata cara bersuci setelah haid

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke II)

No.	Langkah-langkah Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan	10 Menit
	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru masuk dan mengucapkan salam, peserta didik menjawab salam.➤ Guru bertanya tentang kabar peserta didik.➤ Guru mengecek kerapian kelas.➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran.➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik.➤ Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang sudah diajarkan atau materi minggu lalu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi tersebut.➤ Guru mengaitkan materi minggu lalu dengan materi yang akan diajarkan.➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	

	<p>yang ingin dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT). 	
2.	Kegiatan Inti	50 menit
	<p><u>Mengamati</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membentuk kelompok sambil membagikan bahan-bahan diskusi kepada masing-masing kelompok. ➤ Peserta didik mendengarkan tugas yang diberikan guru. ➤ Peserta didik membaca materi yang ditentukan serta berdiskusi tentang hukum dan tata cara bersuci setelah haid. <p><u>Menanya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik bertanya tentang hal-hal yang belum di mengerti. ➤ Sesekali guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang sedang dibahas. <p><u>Mencari Informasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Masing-masing kelompok berdiskusi tentang hukum dan tata cara bersuci setelah haid. 	

- Siswa/i membaca bahan yang telah dibagikan.

Menalar

- Masing-masing kelompok berdiskusi tentang hukum dan tata cara bersuci setelah haid.
- Menuliskan hasil diskusi di LKPD.

Mengkomunikasikan

- Setiap kelompok memberikan kesimpulan dari hasil diskusinya secara lisan didepan kelas.
- Guru membagikan alat belajar kepada setiap kelompok yang berisi kartu pertanyaan, kartu jawaban dan skor pertanyaan.
- Guru memperhatikan peserta didik yang sedang bermain dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kartu-kartu permainan dan memberikan penghargaan.
- Salah satu siswa dari kelompok diminta untuk menyampaikan kesimpulan didepan kelas.

- b. Penugasan d. Soal *Game*

Guru Mata Pelajaran

Seulimeum, 10 Agustus 2018

Peneliti

Raziah, S. Pd. I

NIP. 197206042007012020

Nuriziani

NIM.140201081

Mengetahui
Kepala Madrasah

Suriyati, S. Pd.

NIP. 196803151994032005

E. Materi

1. Hukum dan ata cara Bersuci Setelah Haid

A. Hukum Bersuci Setelah Haid

AR - RANIRY

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Kelas/ Semester : V / Ganjil

KD : 1. Menjelaskan ketentuan mandi wajib setelah haid

Indikator : 1.1 Menjelaskan hukum bersuci setelah haid

1.1 Menjelaskan tata cara bersuci setelah haid

Kelompok :

Anggota : 1..... 3.....

2..... 4.....

Petunjuk mengerjakan LKPD:

1. Bacalah materi yang sudah dibagikan!
2. Carilah informasi dibuku, internet dan bahan bacaan lainnya!
3. Isilah kotak berikut dengan tepat dan benar.

No.	Sebab-sebab mandi wajib
1	Keluar mani/sperma atau mimpi basah bagi laki-laki
2	Selesai nifas
3	Selesai jima'
4	Keluar haid

No.	Tata cara bersuci setelah haid

	Sebutkan Fardhu dalam mandi wajib	Sebutkan 3 yang disunnahkan dalam mandi wajib.
1	Niat untuk mensucikan diri dari hadas besar.	Membaca basmalah
2	Menyiram air keseluruh tubuh sampai rata.	Menghilangkan kotoran pada badan
3	Mengalir air ke jari-jari dan rambut.	Berwudhu dahulu sebelum mandi.



SOAL-SOAL GAMES

1. Salah satu tanda wanita telah baligh adalah....
 - a. Cantik
 - b. Haid
 - c. Tubuh Semampai
 - d. Kulit Halus
2. Secara bahasa haid artinya adalah....
 - a. Keluar
 - b. Kotor
 - c. Berhenti
 - d. Mengalir
3. Darah penyakit disebut juga darah....
 - a. Haid
 - b. Nifas
 - c. Istinja'
 - d. Istihadhah
4. Umumnya perempuan mengalami haid selama hari
 - a. 1-3
 - b. 6-7
 - c. 10-12
 - d. 15-25
5. Masa maksimal haid bagi perempuan selama..... hari
 - a. 5
 - b. 7
 - c. 10
 - d. 15
6. Apabila habis haid bersegeralah untuk....
 - a. Sedekah
 - b. Puasa
 - c. Mandi

- d. Mengaji
7. Berikut ini hal yang tidak diperbolehkan dilakukan oleh perempuan yang sedang haid kecuali....
- Shalat
 - Puasa
 - Sedekah
 - Thawaf
8. Lafal yang bergaris dibawah ini artinya....
- لَا أَجِلُّ الْمَسْجِدَ لِخَائِضٍ وَلَا جُنُبٍ
- Bagi orang yang haid
 - Bagi orang yang nifas
 - Bagi orang yang membaca al-quran
 - Bagi orang yang junub
9. Cara mengerjakan mandi wajib adalah....
- Cukup menyiram air di kepala saja
 - Menyiram air keseluruhan tubuh
 - Cukup berwudhu saja
 - Cukup seperti mandi biasa
10. Dibawah ini yang menyebabkan mandi wajib adalah....
- Istinja'
 - Haid
 - Hadas kecil
 - Khitan

Kunci Jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. C |
| 2. D | 7. C |
| 3. D | 8. A |
| 4. B | 9. B |
| 5. D | 10. B |

SOALGAMES

SIKLUS I

1. Salah satu tandawanit telah baligh adalah....
 - a. Cantik
 - b. Haid
 - c. Tubuh Semampai
 - d. Kulit Halus
2. Secara bahasa haid artinya adalah....
 - a. Keluar
 - b. Kotor
 - c. Berhenti
 - d. Mengalir
3. Darah penyakit disebut juga darah....
 - a. Haid
 - b. Nifas
 - c. Istinja'
 - d. Istihadah
4. Umumnya perempuan mengalami haid selama hari
 - a. 1-3
 - b. 6-7
 - c. 10-12
 - d. 15-25
5. Masa maksimal haid bagi perempuan selama hari
 - a. 5
 - b. 7
 - c. 10
 - d. 15
6. Apabila haid bersegeralahuntuk....
 - a. Sedekah
 - b. Puasa

- c. Mandi
 - d. Mengaji
7. Berikut ini hal yang tidak diperbolehkan dilakukan oleh perempuan yang sedang haid kecuali....
- a. Shalat
 - b. Puasa
 - c. Sedekah
 - d. Thawaf
8. Lafal yang bergaris dibawah ini artinya....
- لَأَجْلِ الْمَسْجِدِ لِحَاءِضٍ وَلَا جُنُبٍ
- a. Bagi orang yang haid
 - b. Bagi orang yang nifas
 - c. Bagi orang yang membaca al-quran
 - d. Bagi orang yang junub
9. Cara mengerjakan mandi wajib adalah....
- a. Cukup menyiram air di kepala saja
 - b. Menyiram air keseluruh tubuh
 - c. Cukup berwudhus saja
 - d. Cukup seperti mandi biasa
10. Dibawah ini yang menyebabkan mandi wajib adalah....
- a. Istinja'
 - b. Haid
 - c. Hadas kecil
 - d. Khitan

Kunci Jawaban:

1. B

2. D

3. D

4. B

5. D

6. C

7. C

8. A

9. B

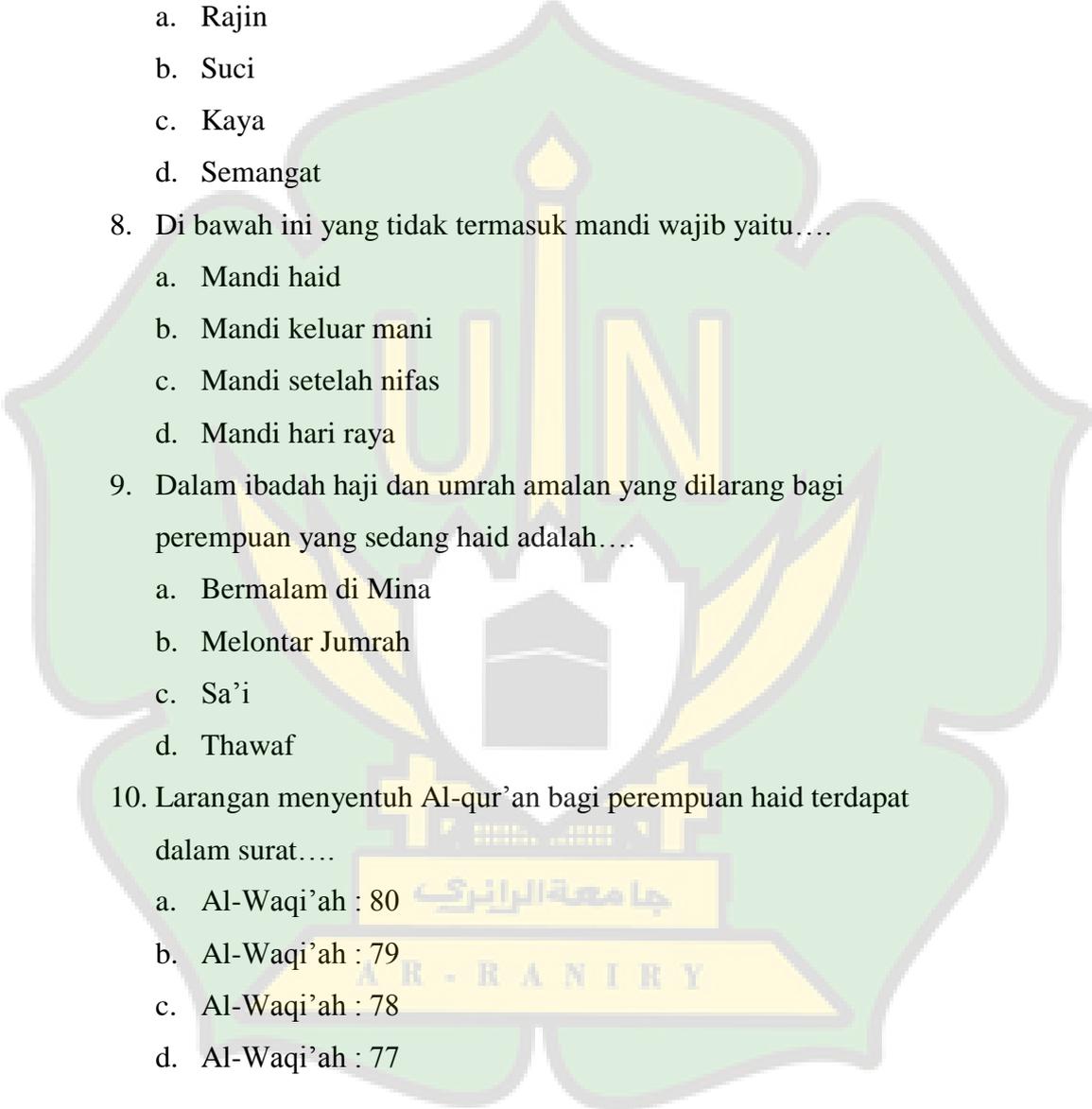
10. B



SOALGAMES

SIKLUS II

1. Mandi hadas besar setelah haid hukumnya adalah...
 - a. Sunah
 - b. Mubah
 - c. Wajib
 - d. Makruh
2. Mandi wajib setelah haid bermanfaat untuk membersihkan...
 - a. Hadas Besar
 - b. Ketombe
 - c. Kencing
 - d. Keringat
3. Setelah selesai dari haid setiap perempuan wajib...
 - a. Mandi hadas kecil
 - b. Makan
 - c. Mandi hadas besar
 - d. berwudhu
4. Darah yang keluar dari kemaluan perempuan lebih dari 15 hari disebut darah...
 - a. Wiladah
 - b. Istihadhah
 - c. Nifas
 - d. Haid
5. Dibawah ini larangan bagi perempuan haid, kecuali.....
 - a. Membaca koran
 - b. Melaksanakan Shalat
 - c. Thawaf
 - d. Membaca Al-Qur'an
6. Berniat dalam hati untuk mandi besar termasuk...
 - a. Hukum

- 
- b. Sunnah
- c. Rukun
- d. Syarat
7. Allah menyukai orang-orang yang taubat dan orang-orang yang....
- a. Rajin
- b. Suci
- c. Kaya
- d. Semangat
8. Di bawah ini yang tidak termasuk mandi wajib yaitu....
- a. Mandi haid
- b. Mandi keluar mani
- c. Mandi setelah nifas
- d. Mandi hari raya
9. Dalam ibadah haji dan umrah amalan yang dilarang bagi perempuan yang sedang haid adalah....
- a. Bermalam di Mina
- b. Melontar Jumrah
- c. Sa'i
- d. Thawaf
10. Larangan menyentuh Al-qur'an bagi perempuan haid terdapat dalam surat....
- a. Al-Waqi'ah : 80
- b. Al-Waqi'ah : 79
- c. Al-Waqi'ah : 78
- d. Al-Waqi'ah : 77

Kunci Jawaban:

1. C

2. A

3. C

4. B

5. A

6. C

7. B

8. D

9. D

10. B



DAFTAR HASIL TURNAMENT

SIKLUS I

Meja Turnamen : 1

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	AsdaqulKamalia	30
2.	II	Muhammad Fazil	30
3.	III	Razia Kamal	40

Meja Turnamen: 2

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	AlifaSadratul M.	30
2.	II	Muhammadalkram	40
3.	III	Yunita	30

Meja Turnamen: 3

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Nadia Ulfa	20
2.	II	Asmiranda	30
3.	III	Saryulis	50

Meja Turnamen: 4

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Ajirna	40
2.	II	SafatulKhaira	20
3.	III	UlilAmri	40

Meja Turnamen: 5

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Nabila	20
2.	I	M. Azakia	20
3.	II	SalsabilaAzra	20
4.	III	Muhammad Yani	40

DAFTAR HASIL TURNAMENT

SIKLUS II

Meja Turnamen : 1

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	AsdaqulKamalia	20
2.	II	Muhammad Fazil	40
3.	III	Razia Kamal	40

Meja Turnamen: 2

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	AlifaSadratul M.	30
2.	II	Muhammadalkram	30
3.	III	Yunita	40

Meja Turnamen: 3

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Nadia Ulfa	40
2.	II	Asmiranda	30
3.	III	Saryulis	30

Meja Turnamen: 4

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Ajirna	30
2.	II	SafatulKhaira	30
3.	III	UlilAmri	40

Meja Turnamen: 5

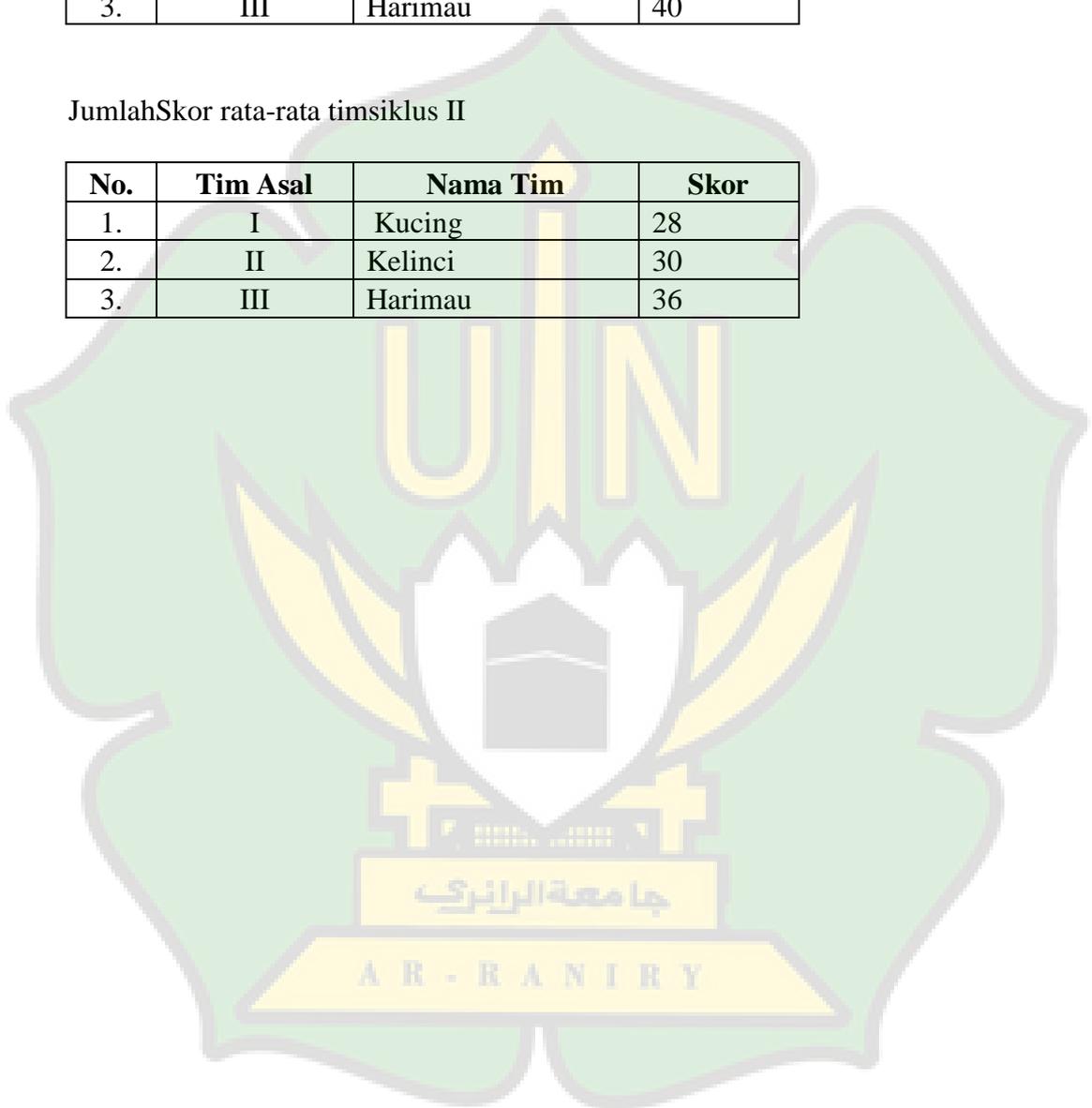
No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Nabila	20
2.	I	M. Azakia	30
3.	II	SalsabilaAzra	20
4.	III	Muhammad Yani	30

JumlahSkor rata-rata timsiklus I

No.	Tim Asal	Nama Tim	Skor
1.	I	Kucing	27
2.	II	Kelinci	28
3.	III	Harimau	40

JumlahSkor rata-rata timsiklus II

No.	Tim Asal	Nama Tim	Skor
1.	I	Kucing	28
2.	II	Kelinci	30
3.	III	Harimau	36



Lampiran 4

Observasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Skor Pengamatan	kategori
1	Melakukan Apersepsi		
2	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan		
3	Membagi Kelompok (Tim) belajar		
4	Mengarahkan siswa dalam bermain		
5	Mengarahkan tiap-tiap tim untuk menjawab soal-soal yang diberikan		
6	Mengarahkan setiap tim untuk menuliskan jawaban di papan tulis		
7	Mengarahkan setiap tim untuk mempresentasikan hasil jawaban		
8	Mengarahkan tanggapan atau komentar dari tim lain.		
9	Menguasai kelas.		
10	Menggunakan media		
11	Mengelola kegiatan diskusi		
12	Membimbing siswa dalam kerja kelompok.		
13	Memadu kegiatan diskusi		
14	Memberikan pertanyaan atau kuis		
15	Melakukan evaluasi		
16	Menentukan nilai individu/kelompok		
17	Menyimpulkan materi pembelajaran		
18	Melakukan refleksi		
19	Menutup pembelajaran		

Keterangan:

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

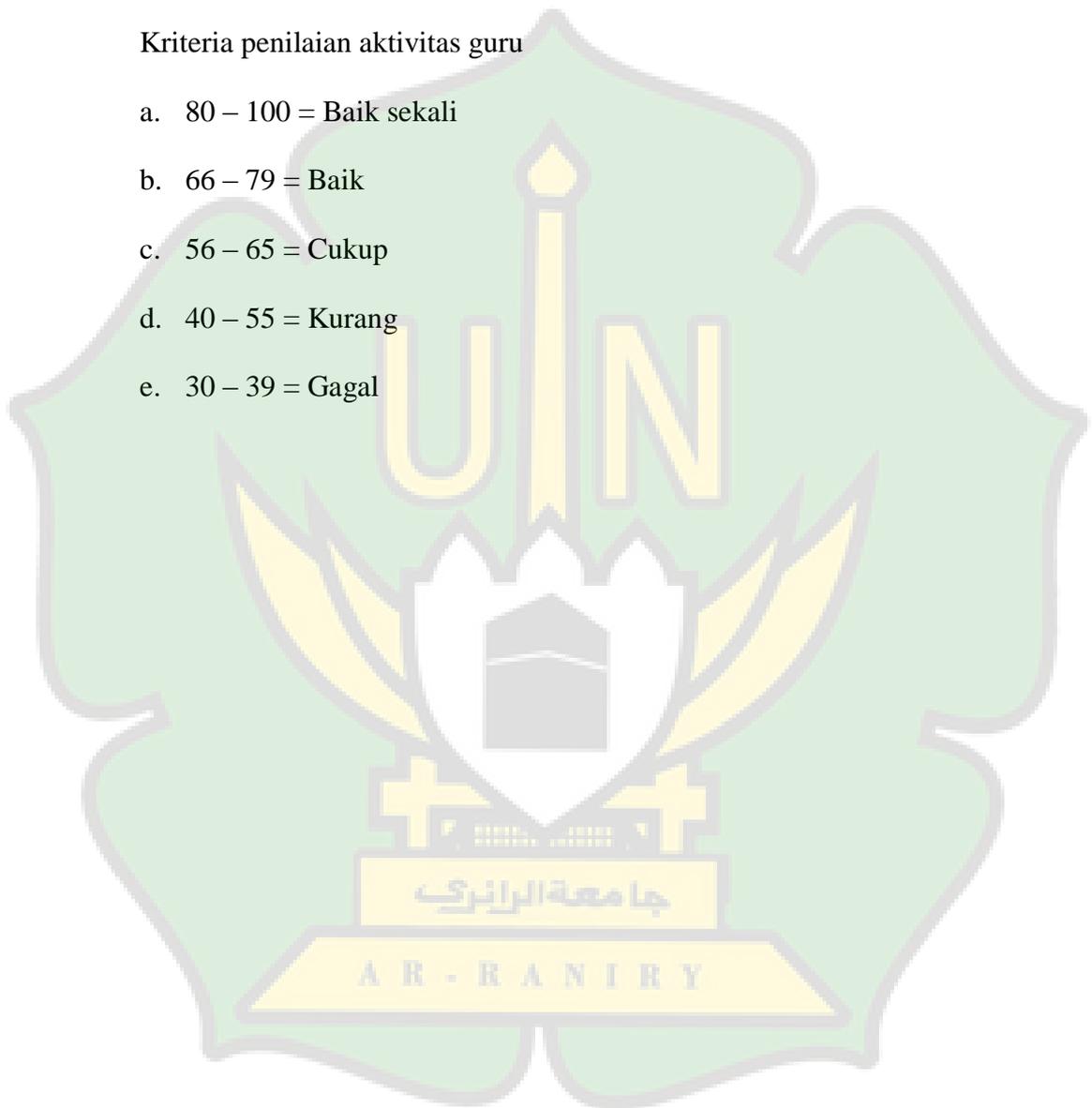
Lampiran 4

Analisis yang digunakan dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$nilai = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria penilaian aktivitas guru

- a. 80 – 100 = Baik sekali
- b. 66 – 79 = Baik
- c. 56 – 65 = Cukup
- d. 40 – 55 = Kurang
- e. 30 – 39 = Gagal



Lampiran 5

No	aspek yang diamati/ dinilai	skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
1	Saya memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran					
2	Saya memperhatikan soal yang diberikan guru					
3	Saya bertanya kepada guru apa yang tidak dimengerti.					
4	Dengan menggunakan model model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada pembelajaran Fiqh membuat saya merasa bosan					
5	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman					
6	Saya ikut menjawab pertanyaan dari guru					
7	Saya lebih aktif belajar menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dibandingkan dengan metode ceramah					
8	Saya mendengarkan uraian teman disaat proses pembelajaran					
9	Saya mendengarkan hasil diskusi yang diuraikan oleh kelompok lain					
10	Belajar dengan menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada pembelajaran fiqh saya tidak merasakan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran					
11	Saya mengambil keputusan selama dalam kegiatan pembelajaran					
12	Saya sangat senang belajar Fiqh menggunakan model <i>Team Games</i>					

Lampiran 5

	<i>Tournament (TGT)</i>					
13	Belajar Fiqh dengan menggunakan model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> membuat saya sulit memahaminya.					
14	Saya berani mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran.					
15	Belajar Fiqh dengan menggunakan model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> tidak menarik bagi saya.					
16	Saya merasa menjadi lebih berminat dalam belajar menggunakan model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .					
17	Saya sangat termotivasi untuk belajar dengan menggunakan model model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> dalam pembelajaran Fiqh.					
18	Saya tidak merasakan adanya perbedaan antara belajar menggunakan model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> dengan belajar biasa.					
19	Bagi saya belajar Fiqh menggunakan model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> menjadikan saya lebih berani, seperti bertanya, menanggapi dan lain-lainnya.					

**DAFTAR PEDOMAN WAWANCARA GURU BIDANG STUDI FIQH
DI MIN 44 ACEH BESAR**

Nama :
Jabatan :
Alamat :
Jenjang Pendidikan :
Tgl. Wawancara :

1. Mohon Bapak/Ibu jelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran Fiqh di MIN 44 Aceh Besar?
2. Mohon Bapak /Ibu jelaskan metode apa yang digunakan dalam menyajikan materi pelajaran Fiqh?
3. Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Fiqh di MIN 44 Aceh Besar setelah diterapkan model *Team Games Tournament* (TGT)?
4. Mohon Bapak/ibu jelaskan apakah perlu diterapkan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Fiqh?

Mengetahui,
Pembimbing II

(Saifullah, S.Ag., M.A)
NIP. 197505102008011001

Peneliti

(Nuriziani)
NIM.140201081



FOTO-FOTO PENELITIAN



Guru menyampaikan Appersepsi



Guru menjelaskan Materi



Siswa sedang mengerjakan (Mendiskusikan dan menulis) tugas kelompok



Peserta didik sedang mempresentasikan tugas kelompok



Guru sedang menjelaskan model *Team Games Tournament* (TGT)



Guru membagikan kartu pertanyaan untuk setiap tim (Kelompok)



Peserta didik sedang melakukan *Tournament* mewakili kelompok



Guru memberikan penghargaan untuk tim skor tertinggi



Guru sedang menjelaskan cara mengerjakan angket



Peserta didik sedang mengerjakan angket

Lampiran 8

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Nuriziani
2. Tempat/TanggalLahir : Seulimeum/5 Oktober 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status Perkawinan : Kawin
6. Alamat : DesaLamjruen,Kec. Seulimeum Kab. Aceh Besar
7. Telp/Hp : 0853 9732 8248
8. E-Mail : nuriziani9@gmail.com
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Zainal Arifin (Alm.)
 - b. Ibu : Alawiyah S.Pd.I
10. RiwayatPendidikan
 - a. SDN 1 Seulimeum
 - b. SMPN 1 Seulimeum
 - c. SMAN 1 Seulimeum
 - d. UIN Ar-Raniry Prodi PAI

Banda Aceh, 5 Agustus 2019

Nuriziani