
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif di Al-Fatih Surabaya

Nurul Widadi ¹⁾, Siti Amaliati ^{2)*} Himdatun Nuroniyyah Umar ^{3)*} Annisa Fitriyah ^{4)*} Desi Anggraeni ^{5)*}

^{1) 2) 3) 4) 5)*} STIT Raden Santri Gresik

Email: nurulwidadi2510@gmail.com
amaliafillah@stitradensantri.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mengembangkan keterampilan bertanya, bekerjasama dalam kelompok untuk mendapatkan hasil yang baik. Masalah utama dalam pembelajaran ini adalah kurangnya minat belajar peserta didik kelas XI terpadu untuk pelajaran fiqih dengan materi Jinayah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI terpadu MA Al-Fatih Surabaya terhadap mata pelajaran fiqih materi jinayah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Rancangan penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta kelas XI terpadu MA Al-fatih Surabaya yang berjumlah 20 siswa pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuisioner kepada siswa dan memberikan latihan soal. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan metode *Teams Games Torunament* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran fiqih pada materi jinayah

Kata kunci: Minat Belajar Metode, Pembelajaran Kooperatif

Abstract

The *Teams Games Tournament* learning model is able to enhance students' learning interests as well as develop the skills of asking, and working together in groups to get good results. The main problem in this learning is the lack of interest in the students of class XI integrated into fiqh lessons with the material of Jinayah. The purpose of this research is to increase the interest of students of the class XI Integrated MA Al-Fatih Surabaya in the subject of fiqh material of crime using the learning model *Teams Games Tournament*. The research project is conducted in two cycles, consisting of cycle I and cycle II. The subjects in this study are participants in the XI integrated class of MA Al-Fatih Surabaya which amounted to 20 students in the academic year 2023/2024. Data collection techniques use observations, interviews, and questionnaires to students and provide training in the subject. Data analysis techniques use quantitative and qualitative analysis. The results of this study, show that the use of the *Teams Games Tournament* method can increase students' interest in learning fiqh subjects on criminal material

Keywords: Interest in Learning Methods, Cooperative Learning

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran banyak cara yang mempengaruhi agar proses pembelajaran dapat berhasil dan peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar yang baik yakni dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, metode pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa (Djonmiarjo Triono, 2018). Selain metode ada satu faktor yang sangat esensial untuk mecapai hasil belajar yang baik yaitu minat belajar dari peserta didik, pembelajaran akan terasa kondusif dan menyenangkan Ketika peserta didik memiliki minat belajar.

Minat belajar merupakan kecenderungan untuk memperhatikan mengingat suatu kegiatan, sesuatu yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan orang tersebut merasa senang bahkan puas untuk melakukan kegiatan itu (Slameto, 2010). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang tidak memiliki minat belajar, sebagai contoh ketika peserta didik memiliki minat belajar dalam ilmu fiqih mereka pasti akan antusias dan tertarik terhadap materi fiqih tersebut yang kemudian ia akan dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan cepat, dan juga sebaliknya apabila peserta didik tidak memiliki minat belajar terhadap materi fiqih ia akan merasa

bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran ilmu fiqih, ini akan berefek pada hasil belajar peserta didik yang cenderung buruk. hal ini selaras dengan pendapat Wardiana, bahwasannya peserta didik yang memiliki minat belajar ia akan cenderung melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan peserta didik yang tidak memiliki minat belajar (Wardiana, 2005).

Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas, salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yakni dengan membuat metode pembelajaran yang tepat, salah satunya menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT penggunaan metode ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang nantinya peserta didik dapat hasil belajar yang baik, Ahmadi berpendapat bahwa minat belajar begitu penting dikarenakan suatu mata Pelajaran dapat bisa dikuasai dengan baik Ketika ada pemusatan perhatian (Konsentrasi), dan minat merupakan salah satu faktor untuk memunculkan konsentrasi tersebut (Abu Ahmadi, 1991).

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti pada kelas XI-C MA Al-Fatih ditemukan bahwasannya peserta didik kurang memiliki minat dalam proses pembelajaran Fiqih, hal ini dikarenakan dari beberapa faktor seperti pembelajaran yang berjalan satu arah dimana guru menggunakan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik cenderung tidak aktif yang berefek pada menurunnya minat belajar Peserta didik selain itu jam mata Pelajaran Fiqih terlaksana pada siang hari dan akhir dari KBM, salah satu contoh menurunnya minat belajar peserta didik ditandai dengan saat proses pembelajaran peserta didik cenderung mengantuk, tidak aktif dan ingin segera pulang, mereka tidak ingin adanya proses pembelajaran yang monoton, semisal hanya ceramah, mereka menginginkan proses pembelajaran yang aktif seperti halnya mengerjakan soal, bermain, atau teka teki silang.

Proses pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan proses pembelajaran yang mana peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari macam-macam kemampuan akademik yang berbeda, dalam TGT(*Teams Game Tournament*) ada game yang harus diselesaikan (Khaerunnisa, 2022) Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media belajar Teka Teki Silang yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok yang nantinya kelompok yang memenangkan game tersebut mendapatkan *reward* dan yang kalah akan mendapatkan *punishment*. dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI C dalam materi fiqih bab Jinayah

Fokus Permasalahan dalam penelitian ini ialah mengupas tentang metode pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) dengan melihat peningkatan minat belajar peserta didik pada Materi Fiqih bab Jinayah sekaligus tahapan-tahapan proses pembelajaran kooperatif TGT(*Teams Game Tournament*). Sehingga tujuan penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dan tahapan-tahapan apa saja yang perlu dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

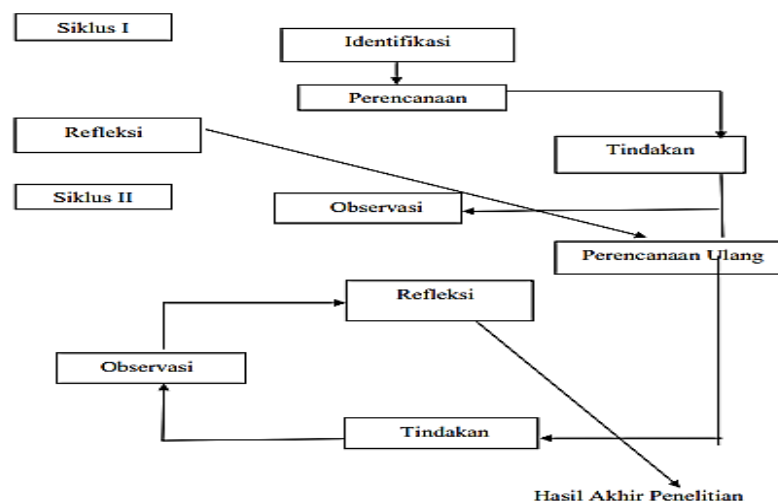
METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini adalah Madrasah Aliyah Al-Fatih Surabaya beralamatkan di jalan tambak osowilangun No. 98 Surabaya, Sememi, kecamatan Benowo kota Surabaya provinsi Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas yang mempunyai tujuan menjadikan tindakan yang dikerjakan pendidik dalam memecahkan problem dengan jalan penelitian ini. Sedangkan subjek dari penelitian kelas ini di lakukan di kelas XI yang berjumlah 20 peserta didik terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan.

Adapun prosedur penelitian ini menggunakan 2 tahapan siklus dengan alasan apabila pada siklus I masih belum menemukan hasil yang baik atau terbaik, maka bisa melakukan perbaikan memakai siklus 2 sampai minat belajar pada peserta didikmeningkat sehingga terpenuhinya nilai KKM. Sebagaimana menurut Hopkins, penelitian dengan menggunakan model Hopkins ini

memakai desain yang diawali dengan merasakan adanya problem, penyusunan perencanaan, memanifestasikan tindakan, melakukan observasi dan melaksanakan refleksi serta mengadakan rencana ulang dan seterusnya. Dan model Hopkins digambarkan sebagaimana berikut (Ahmad Nizar Rangkuti, 2016).

Bagan I



Terdapat dua macam sumber yang akan digunakan meliputi sumber data primer atau sumber data pokok yang diperlukan yaitu didapatkan dari peserta didikan sumber data sekunder atau sumber data pendukung yaitu didapatkan baik dari kepala sekolah, staff administrasi maupun yang dianggap substansial. Sedangkan instrument merupakan alat bantu yang digunakan pada saat penelitian berlangsung pada suatu metode, dan instrument yang akan dipakai pada penelitian kali ini berupa tes (berupa pertanyaan, atau rentetan tugas yang perlu diselesaikan atau dijawab oleh responden) dan observasi (diperlukan terjun ke lapangan secara langsung guna melakukan pengamatan baik hanya mengamati dari kejauhan ataupun dari dekat guna mengawasi hal-hal yang berhubungan dengan data yang diperlukan).

Adapun tahapan setelah melaksanakan pengumpulan data, maka perlu adanya tehnik pemeriksaan keabsahan dari data tersebut, yaitu perlunya perpanjangan waktu untuk menguji keabsahan dari hasil pengamatan, adanya ketekunan dalam pengamatan agar dapat mendapatkan unsur-unsur yang sangat substansial dan perlu adanya triangulasi (Ahmad Nizar Rangkuti, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembelajaran Pada Siklus I

Kendala

Pada siklus I proses pembelajaran masih banyak menemui kendala seperti guru masih belum terbiasa dengan metode yang digunakan, guru tidak menjelaskan secara rinci mengenai tata cara permainan Team Games Tournament, guru tidak memberi reward dan punishment dalam permainan. Selain kendala dari guru, Peserta didik juga menghadapi kendala seperti, masih ada yang belum memahami proses pembelajaran dengan metode Kooperatif tipe Team Games Tournament, kelas tidak kondusif, peserta sering keluar masuk kelas, peserta didik tidak mau dikelompokkan sesuai dengan arahan guru, dan peserta didik terburu-buru untuk pulang, selain kendala non teknis ada juga kendala teknis seperti proyektor macet tidak bisa menampilkan gambar, meskipun pada akhirnya dengan memakan waktu yang lama proyektor bisa berfungsi namun waktu pembelajaran terpotong cukup lama.

Peningkatan

Selain kendala dalam siklus I, juga ada peningkatan yang cukup yang terjadi dalam minat belajar peserta didik, hal ini bisa dilihat berdasarkan perbandingan proses pembelajaran ketika

observasi, seperti ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik mulai ikut aktif dalam proses pembelajaran, dibandingkan dengan proses pembelajaran ketika pra siklus, peserta didik tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik yang sebelumnya mengantuk pada proses pembelajaran pra siklus, pada pembelajaran siklus I sudah berkurang secara signifikan yang sebelumnya sebanyak 9 anak mengantuk berkurang menjadi 4, kelas mulai kondusif yang sebelumnya peserta didik tidak kondusif seperti berbicara dengan teman, keluar masuk kelas tapi pada siklus I kendala tersebut sudah mulai berkurang.

Evaluasi

Melihat kendala yang terjadi pada siklus I, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan observer untuk mengatasi kendala pembelajaran pada siklus I. Adapun evaluasinya sebagai berikut, pada siklus I guru tidak membuat Reward and Punishment dalam proses permainan, dan ini menjadi kendala karena peserta didik ada yang tidak mau mengikuti proses pembelajaran secara penuh sehingga dipandang perlu untuk guru memberi reward and punishment pada proses pembelajaran siklus 2 agar peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan mendapatkan reward, dan juga peserta didik diminta aktif agar tidak mendapatkan punishment, kemudian proyektor yang pada siklus I terjadi masalah teknis sehingga peneliti menyiapkan terlebih dahulu secara propper.

Kegiatan Inti

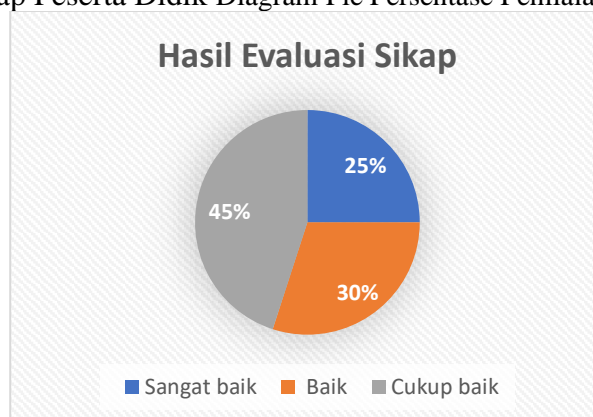
Pada kegiatan inti, guru melakukan tahap presentasi kelas yakni dengan meminta peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang bab jinayah. Setelah guru menyampaikan materi, peserta didik diarahkan untuk berkelompok. Guru membagi kelompok berdasarkan peringkat atau dengan memperhatikan kemampuan kognitif peserta didik sehingga masing-masing kelompok memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda.

Guru menjelaskan prosedur permainan kemudian membagi dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok mengisi lembar Teka-teki silang dengan batas waktu yang ditentukan, kemudian penilaian point terbanyak dinilai dari yang tercepat dalam mengumpulkan dan yang terbanyak dalam mengisi jawaban yang benar, setelah lembar Teka-teki silang dikumpulkan, kemudian peserta didik mengisi lembar observasi minat belajar, berikut hasil penilaian dari siklus I baik sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Sikap

Dalam menilai sikap digunakan metode angket, observasi dan wawancara. Pada kegiatan evaluasi di siklus I, dilakukan penilaian sikap melalui angket, observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis penilaian sikap, diketahui bahwa dari 20 peserta didik kelas XI terpadu, 5 peserta didik mendapat kategori A (Sangat Baik), 6 peserta didik mendapat kategori B (Baik), dan 9 peserta didik mendapat kategori C (Cukup) hal ini disebabkan mayoritas peserta didik telah mengikuti prosedural pembelajaran dan beberapa peserta didik yang kurang menjalankan aktivitas pembelajaran dengan baik. Adapun diagram pie persentase penilaian sikap siklus I dapat dilihat pada.

Diagram II
Hasil tes Sikap Peserta Didik Diagram Pie Persentase Penilaian Sikap Siklus I

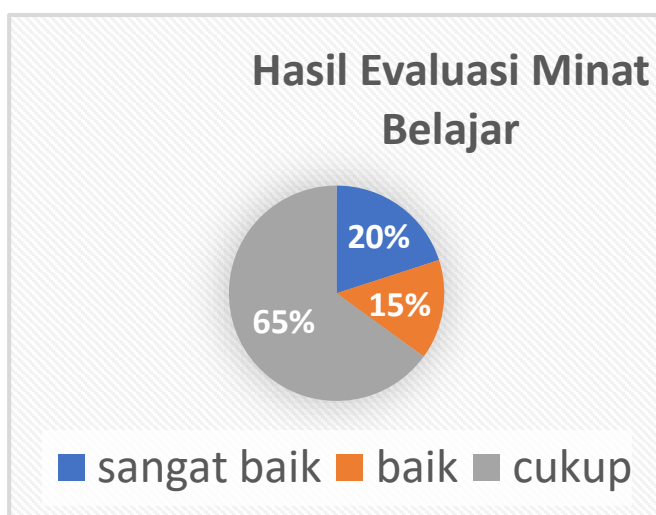


Diperoleh hasil persentase pencapaian ketuntasan peserta didik adalah 55%. Hasil ini belum mencapai target penelitian yang kita jadikan standart minimal yaitu 70% peserta didik tuntas dengan kategori sikap minimal Baik (B)

Minat Belajar

Dalam menilai minat belajar digunakan metode angket, observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis penilaian minat belajar, diketahui bahwa dari 20 peserta didikkelas XI terpadu, 4 peserta didikmendapat kategori A (Sangat baik), 3 peserta didikmendapat kategori B (baik) dan 13 peserta didikmendapat kategori C (cukup). Adapun diagram pie persentase penilaian sikap siklus I dapat dilihat pada

Diagram III: Diagram Pie Hasil Evaluasi Minat belajar

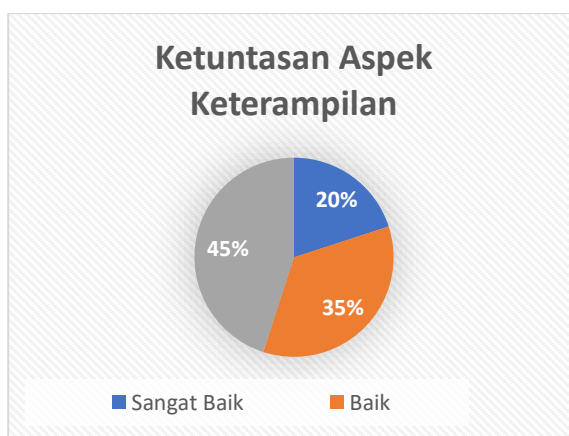


Telah diperoleh dari hasil persentase pencapaian nilai indikator minat belajar peserta didik pada siklus I ini adalah 35%. sedangkan hasil yang seperti ini masih belum mencapai target yang telah kita tentukan yakni 70%. oleh karena itu, dibutuhkan upaya peningkatan melalui pelaksanaan pembelajaran dalam tahap selanjutnya yakni siklus kedua.

Keterampilan

Pada kegiatan evaluasi, di lakukan penilaian keterampilan dengan metode Angket dan Observasi, berupa keaktifan diskusi antar teman sekelompok dan maju ke depan untuk menjawab soal teka teki silang yang telah diberikan sebanyak 4 peserta didikmendapat kategori A (Sangat Baik) dan 7 peserta didiklainnya mendapatkan kategori B (Baik) dan 9 peserta didiklainnya Cukup (C). Adapun diagram pie persentase ketuntasan keterampilan siklus I

Diagram IV: Diagram Pie Persentase Penilaian Ketuntasan Aspek Keterampilan Siklus I



Diperoleh hasil nilai dari presentase peserta didik yang memenuhi standart keterampilan dengan baik adalah 55%. Dan hasil ini masih belum memenuhi target penelitian yang kita tetapkan yakni 70% peserta didik secara baik.

Dalam penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam siklus I ini belum mengalami peningkatan yang signifikan karena dinilai sistem metode yang dijalankan kurang terstruktur dengan baik serta pengalokasian waktu yang kurang dan tidak ada pemberian reward untuk kelompok yang menang, selain itu faktor yang menjadi penghalang adalah peserta didik lebih suka membaca dan menulis daripada bermain secara berkelompok. sehingga dibutuhkan siklus 2 untuk memperbaiki dan evaluasi dari sistem pembelajaran dan penggunaan metode pada siklus I.

Hasil Tindakan Siklus II

Sikap

Berdasarkan persentase penilaian sikap siklus II meningkat dibanding perolehan pada siklus I. Peserta didik menjadi lebih kondusif dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga prestasi belajar aspek sikap juga meningkat 45%. Adapun diagram pie persentase penilaian sikap siklus II.

Gambar V. Diagram Pie Persentase Penilaian Sikap Siklus II

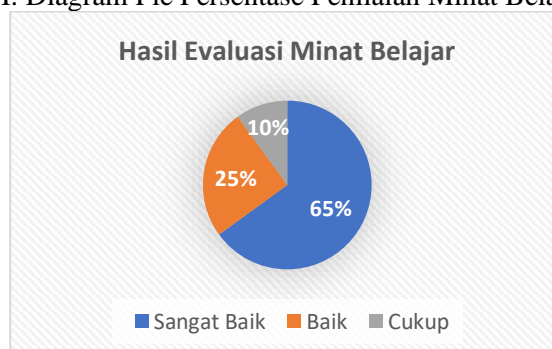


Berdasarkan hasil analisis penilaian sikap, diketahui bahwa dari 18 peserta didik kelas XI terpadu, 9 peserta didik mendapat kategori A (Sangat baik) dan 9 peserta didik mendapat kategori B (Baik), terdapat peningkatan yakni tidak ada peserta didik yang mendapat nilai kurang dalam evaluasi sikap ini

Minat Belajar

Berdasarkan hasil analisis penilaian minat belajar, diketahui bahwa dari 18 peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah, 13 peserta didik mendapat kategori A (Sangat baik) dan 5 peserta didik mendapat kategori B (Baik) dan 1 peserta didik mendapat kategori C (Cukup). Adapun diagram persentase penilaian sikap siklus II.

Gambar VI. Diagram Pie Persentase Penilaian Minat Belajar Siklus II

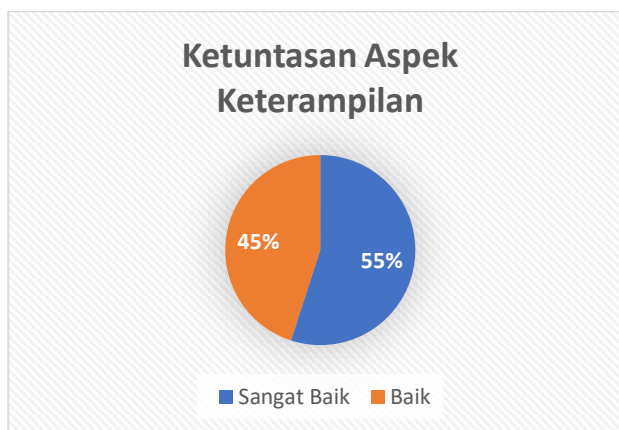


Hasil ini telah meningkat 55% dibanding perolehan pada siklus I. Terlihat peserta didik lebih mempersiapkan pembelajaran dengan model *team games tournament* pada siklus II, mereka termotivasi untuk memenangkan kompetisi ini, sehingga minat belajar peserta didik pun menjadi meningkat.

Keterampilan

Berdasarkan hasil presentase analisis keterampilan, diketahui bahwa dari 18 peserta didik kelas XI terpadu, 11 peserta didik memperoleh kategori A (Sangat Baik), dan 8 peserta didik memperoleh kategori B (Baik). Adapun diagram pie persentase ketuntasan keterampilan siklus II.

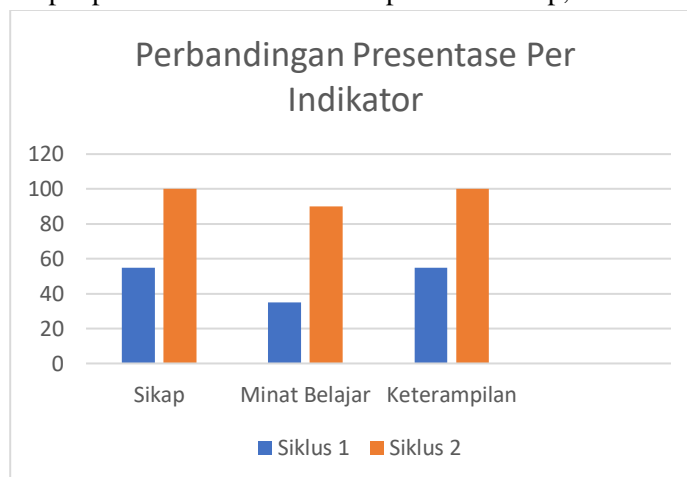
Gambar VII. Diagram Pie Persentase Penilaian Ketuntasan Aspek Keterampilan Siklus II



Hasil ini telah memperoleh peningkatan 45% dari sebelumnya yakni siklus I, mereka lebih antusias dalam bekerja kelompok dengan tim, saling menyuarakan pendapat dan berebut untuk maju kedepan menjawab pertanyaan, sehingga siklus keterampilan dinyatakan meningkat dari sebelumnya.

Berdasarkan observasi, angket, tes dan wawancara yang telah dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan model *team games tournament* diperoleh data yang menunjukkan perbandingan minat belajar pada mata pelajaran fiqih bab jinayah histogram ketercapaian minat belajar peserta didik siklus I dan II.

Gambar VIII : diagram pie parameter siklus I dan II penilaian sikap, minat belajar dan keterampilan



Gambar VII menunjukkan hasil setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II dalam pembelajaran fiqih materi jinayah minat belajar peserta didik yang meningkat. Peningkatan minat belajar ini dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran

menggunakan model *team games tournament* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dan memusatkan perhatian peserta didik.

Pada pembelajaran siklus I, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *team games tournament* akan tetapi, pembelajaran belum mencapai tahap minimal minat pembelajaran yang kita tetapkan yakni 70% dikarenakan ada berbagai faktor yang menghambat seperti kericuhan dalam memilih kelompok, membentuk kelompok sesuai dengan temannya sehingga beberapa peserta didik tidak mendapat kursi kelompok dan ketidakminatan terhadap materi jinayah karena dianggap membosankan. Oleh karena itu, pembelajaran dilakukan pada tahap berikutnya yakni siklus II.

Pada pembelajaran siklus II, materi yang diajarkan difokuskan pada indikator kompetensi yang belum tuntas pada siklus I. Tindakan pada siklus II lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terdapat pada siklus I. Pada siklus II guru lebih memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih aktif memecahkan masalah diskusi, dan meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik dengan teman maupun dengan guru, serta membuat peraturan permainan yang lebih sistematis dan kondusif. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 47,6% sedangkan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II sebesar 96,6%.

Aspek yang kedua adalah aspek minat, dalam aspek minat kami memiliki target minimal 70% peserta didik tuntas. Aspek minat peserta didik yang diamati dalam penelitian ini adalah kefokuskan terhadap pembelajaran, sikap antusias dalam menyimak materi, aktif dalam diskusi pembelajaran semangat dalam melaksanakan tugas dan lain-lain. Kategori ketuntasan minat terdiri dari poin 1 sampai 4.

Pada siklus I pencapaian aspek sikap mencapai 55% yang sudah mencapai target. Pada siklus II aspek sikap mengalami peningkatan mencapai 45%. penilaian dalam aspek sikap ini dinilai dari ketertiban peserta didik didalam kelas, kesopanan terhadap guru, tingkah laku terhadap teman dan lain-lain. Parameter siklus pertama dan kedua dapat dilihat dalam gambar 7.

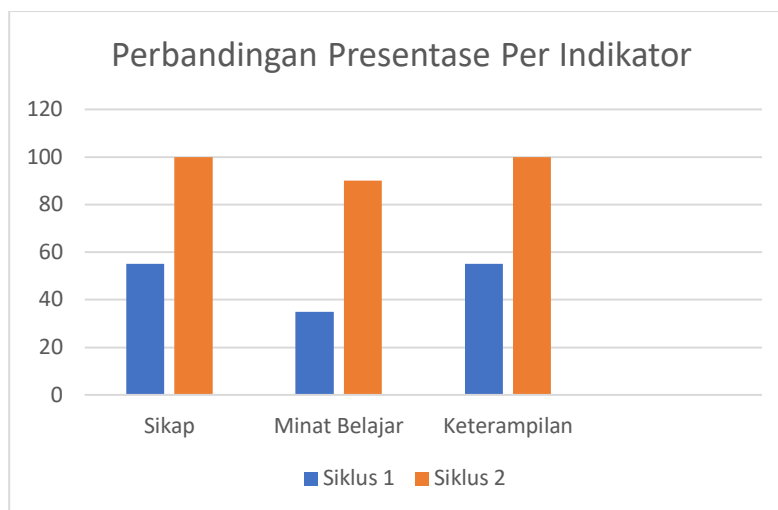
Hasil data yang diperoleh dapat diketahui bahwa aspek keterampilan juga mengalami peningkatan sebesar 45%. Hasil observasi keterampilan peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa persentase peserta didik dengan kategori baik. Sebagaimana yang tertera dalam diagram pada gambar sebelumnya yakni mengalami peningkatan dalam siklus kedua ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan kerja sama peserta didik di dalam kelompok terhadap pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih senang, yakin pada kemampuan sendiri dan lebih percaya diri selama proses pembelajaran. Peserta didik dilatih untuk disiplin dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) dikatakan berhasil karena pada akhir penelitian semua aspek telah mencapai target yang telah ditetapkan sehingga penelitian ini dapat meningkatkan proses belajar peserta didik yang berupa minat belajar peserta didik serta prestasi belajar yang terdiri dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Berdasarkan observasi, angket, tes dan wawancara yang telah dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan model TGT diperoleh data yang menunjukkan perbandingan minat belajar pada mata pelajaran feqih bab jinayah Histogram ketercapaian minat belajar peserta didiksiklus I dan II.

Gambar IX : hiagram parameter siklus I dan 2 penilaian sikap, minat belajar dan keterampilan



Gambar IX menunjukkan hasil setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II dalam pembelajaran feqih materi jinayah minat belajar peserta didik yang meningkat. Peningkatan minat belajar ini dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran menggunakan model TGT dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dan memusatkan perhatian siswa.

Pada pembelajaran siklus pertama, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode TGT akan tetapi, pembelajaran belum mencapai tahap minimal minat pembelajaran yang kita tetapkan yakni 70% dikarenakan ada berbagai faktor yang menghambat seperti kerucuhan dalam memilih kelompok, membentuk kelompok sesuai dengan temannya sehingga beberapa peserta didik tidak mendapat kursi kelompok dan ketidakminatan terhadap materi jinayah karena dianggap membosankan. Oleh karena itu, pembelajaran dilakukan pada tahap berikutnya yakni siklus 2

Pada pembelajaran siklus 2, materi yang diajarkan difokuskan pada indikator kompetensi yang belum tuntas pada siklus I. Tindakan pada siklus 2 lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terdapat pada siklus I. Pada siklus II guru lebih memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih aktif memecahkan masalah diskusi, dan meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik dengan teman maupun dengan guru, serta membuat peraturan permainan yang lebih sistematis dan kondusif, Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 47,6% sedangkan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II sebesar 96,6%.

Aspek yang kedua adalah aspek minat, dalam aspek minat kami memiliki target minimal 70% peserta didik tuntas. Aspek minat peserta didik yang diamati dalam penelitian ini adalah kefokuskan terhadap pembelajaran, sikap antusias dalam menyimak materi, aktif dalam diskusi pembelajaran semangat dalam melaksanakan tugas dan lain-lain. Kategori ketuntasan minat terdiri dari poin I sampai 4.

Pada siklus I pencapaian aspek sikap mencapai 55% yang sudah mencapai target. Pada siklus 2 aspek sikap mengalami peningkatan mencapai 45%. Penilaian dalam aspek sikap ini dinilai dari ketertiban peserta didik di dalam kelas, kesopanan terhadap guru, tingkah laku terhadap teman dan lain-lain. Parameter siklus pertama dan kedua dapat dilihat dalam gambar 7

Hasil data yang diperoleh dapat diketahui bahwa aspek keterampilan juga mengalami peningkatan sebesar 45%. Hasil observasi keterampilan peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa persentase peserta didik dengan kategori baik. Sebagaimana yang tertera dalam diagram pada gambar sebelumnya yakni mengalami peningkatan dalam siklus kedua ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran TGT dapat meningkatkan kerja sama peserta didik dalam kelompok terhadap pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih senang, yakin pada kemampuan sendiri dan lebih percaya diri selama proses pembelajaran. Peserta didik dilatih untuk disiplin dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus 2. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournaments (TGT), dikatakan berhasil karena pada akhir penelitian semua aspek telah mencapai target yang ditetapkan sehingga penelitian ini dapat meningkatkan proses belajar peserta didik yang berupa minat belajar peserta didik, prestasi belajar yang terdiri dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Keberhasilan Penerapan TGT juga diperoleh dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya menyimpulkan pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini kita melakukan tindakan kelas untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI C MA Al Fatih pada materi Fiqih bab Jinayat. Bab Jinayat memiliki pembahasan mengenai tindak pidana pembunuhan dan penganiayaan serta sanksi hukumnya seperti qishash, diyat, dan kaffarah. Pembunuhan adalah melenyapkan nyawa seseorang dengan sengaja atau tidak sengaja, dengan menggunakan alat mematikan ataupun tidak (Mustofa, 2020). Macam-macam pembunuhan ada 3, yaitu: Qatl al-‘amdin (pembunuhan sengaja), Qatl al-syibhi al-‘amdin (pembunuhan seperti sengaja), Qatl al-khata’ (pembunuhan tersalah) (Uian, 2022). Diantara teks syar’i yang menjelaskan tentang larangan membunuh adalah Q.S. al-Isra’: 33. Yakni Terkait dengan pembunuhan berkelompok, mereka yang membunuh seseorang secara berkelompok, maka semuanya harus diqishash. Hikmah terbesar dari pengharaman praktik pembunuhan adalah memelihara kehormatan dan keselamatan jiwa manusia.

Jenis jinayat yang kedua adalah penganiayaan. Secara umum penganiayaan dibagi menjadi 2, yaitu; Penganiayaan berat yaitu perbuatan melukai atau merusak bagian badan yang menyebabkan hilangnya manfaat atau fungsi anggota badan tersebut, seperti; memukul tangan sampai patah, atau merusak mata sampai buta dan sejenisnya dan penganiayaan ringan yaitu perbuatan melukai anggota tubuh orang lain yang menyebabkan luka ringan.

Dasar hukum larangan tindak penganiayaan adalah Q.S. al-Maidah; 45. Qishash adalah hukuman balasan yang seimbang bagi pelaku pembunuhan maupun penganiayaan yang dilakukan secara sengaja. Dasar hukum qishash baik terkait dengan pembunuhan atau penganiayaan ditegaskan dalam Q.S. al-Maidah; 45. Syarat-syarat dilaksanakannya qishash adalah; Orang yang terbunuh terpelihara darahnya, Pembunuh sudah aqil baligh, Pembunuh bukan bapak (orang tua) dari terbunuh, Orang yang dibunuh sama derajatnya dengan yang membunuh, Qishash dilakukan dalam hal yang sama. Jiwa dengan jiwa, mata dengan mata dan sebagainya.

Diyat adalah sejumlah harta yang wajib diberikan kepada pihak terbunuh atau teraniaya (Mustofa, 2019). Sebab-sebab ditetapkannya diyat; Pembunuhan sengaja yang pelakunya dimaafkan pihak terbunuh (keluarga korban), Pembunuhan semi sengaja, Pembunuhan tersalah, Pembunuh lari akan tetapi identitasnya sudah diketahui secara jelas. Dalam konteks ini diyat dibebankan kepada keluarga pembunuh, Qishash sulit dilaksanakan (terkait dengan tindak pidana penganiayaan).

Diyat terbagi menjadi dua macam. Diyat *mughaladzah* (berat) dan diyat *mukhaffafah* (ringan) (Rahman Zulfadli Lubis, 2022). Diyat *mughaladzah* (berat) adalah dengan membayar 100 ekor unta yang terdiri dari; 30 *hiqqah* (unta betina berumur 3-4 tahun), 30 *jadz’ah* (unta betina berumur 4-5 tahun), 40 *khilfah* (unta bunting). Adapun diyat *mukhaffafah* (ringan) dengan membayar 100 ekor unta yang terdiri dari; 20 *hiqqah* (unta betina berumur 3-4 tahun), 20 *jadz’ah* (unta betina berumur 4-5 tahun), 20 *binta makhadh* (unta betina lebih dari 1 tahun), 20 *binta labun* (unta betina berumur lebih dari 2 tahun), 20 *ibna labun* (unta jantan berumur lebih dari 2 tahun) (UIAN, 2022).

Secara istilah *kaffarah* mempunyai makna denda yang wajib dibayarkan seseorang yang telah melanggar larangan Allah tertentu (UIAN, 2022). *Kaffarah* merupakan tanda bahwa ia bertaubat kepada Allah. *Kaffarah* pembunuhan adalah memerdekakan budak muslim. Jika hal tersebut tidak mampu dilakukan, maka pilihan selanjutnya adalah puasa 2 bulan berturut-turut. Allah menerangkan *kaffarah* pembunuhan dalam al-Qur’an Surah Al-Maidah Ayat 95.

Kondisi pembelajaran yang ada di Madrasah Aliyah Al-fatih Surabaya, khususnya peserta didik yang berada di kelas VII terpadu, sebagian besar minat belajarnya rendah pada mata pelajaran fiqih materi Jinayah. Kegiatan di dalam kelas juga bersifat pasif, hanya mengerjakan soal-soal di buku paket atau LKS (Lembar Kerja Siswa). Berdasarkan observasi peneliti, hanya beberapa peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan mengenai materi Jinayah, sedangkan sebagian peserta didik lainnya lebih memilih untuk tidur, dan meninggalkan kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik termasuk dalam kategori rendah. Idealnya perlu sesuatu inovasi baru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik lebih tinggi dari sebelumnya. Peneliti akan menggunakan cara yang berbeda, yaitu dengan metode pembelajaran TGT. Tujuan mata pelajaran fiqih pada materi Jinayah adalah mengetahui jumlah rakaat dalam tiap-tiap shalat sunnah tersebut, baik qabliyah maupun ba'diyah. Peneliti menduga dengan menggunakan metode pembelajaran TGT, peserta didik dapat senang, aktif, dan bersemangat serta minat belajarnya meningkat dalam pembelajaran fiqih materi jinayah di kelas XI terpadu Madrasah Aliyah Al-Fatih Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan para peneliti yang berjudul Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Jinayah Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di Kelas XI-C Madrasah Aliyah Al-Fatih Surabaya, Penelitian tindakan kelas dimulai pada 5 Agustus 2023 dengan diawali proses mengidentifikasi permasalahan yang ada pada saat berlangsungnya proses pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih di kelas 11 C Terpadu yang terdiri dari 20 orang, 7 laki-laki dan 13 perempuan. Peneliti memperhatikan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru mapel fiqih bab Jinayah dengan tema Jinayah menggunakan metode ceramah. Pada proses pembelajaran itu, siswa-siswa banyak yang mengantuk dan kurang memperhatikan yang menggambarkan rendahnya minat dalam proses pembelajaran, selain dengan observasi peneliti juga mendapatkan data sample melalui proses wawancara sebagai data primer ke beberapa siswa.

Sehingga peneliti menerapkan metode yang lebih menarik yaitu TGT (Teams Game Tournament) yaitu media belajar teka teki silang yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok, jika kelompok yang memenangkan akan mendapat reward dan yang kalah akan mendapatkan punishment untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terdapat beberapa siklus dalam proses penelitian menggunakan metode TGT.

Pada tahap pertama yaitu pra siklus yaitu melakukan observasi awal dengan cara memperhatikan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu metode ceramah. Ada beberapa kendala yang berpengaruh terhadap minat siswa, yang pertama yaitu rendahnya ketertarikan siswa sehingga kurang memperhatikan guru, yang kedua karena jam pelajaran dilakukan pada siang hari dan yang ketiga yaitu peserta didik merasa kurang familyer pada bab yang dipelajari.

Tahap selanjutnya adalah siklus 1, pada tahap ini peneliti menyusun RPP bab jinayah menggunakan metode TGT dengan tema qisahs dan kafarat menggunakan media permainan Teka Teki Silang. Dalam kegiatan belajar mengajar peneliti membagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4-6 orang, kemudian peneliti membagikan media berupa kertas soal Teka Teki Silang pada peserta didik. Pada hasil dari siklus 1 ini peserta didik sudah mengalami peningkatan minat belajar, akan tetapi nilai yang didapatkan masih belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti. Kemudian pada siklus ke 2 peneliti tetap menggunakan media teka teki silang yang dikerjakan oleh kelompok tetapi dengan teknis dan cara menjawab soal yang berbeda yaitu dengan setiap salah satu siswa menjadi perwakilan masing-masing kelompok untuk maju dan menjawab soal dengan cara menyusun jawaban Teka Teki silang, Dengan teknis dan cara pada tahap ini peserta didik semakin mengalami peningkatan sehingga mencukupi target nilai yang telah diharapkan oleh peneliti.

Dari alur siklus yang telah diterapkan oleh peneliti kepada peserta didik, siklus 2 adalah metode yang paling efektif diantara beberapa siklus yang telah diterapkan oleh peneliti kepada peserta didik.

REFERENSI

- Abdullah, A. H., Abidin, N. L. Z., & Ali, M. (2015). Analysis of students' errors in solving Higher Order Thinking Skills (HOTS) problems for the topic of fraction. *Asian Social Science*, 11(21), 133–142. <https://doi.org/10.5539/ass.v11n21p133>
- Ahmadi, Abu. *Teknik Belajar Yang Efektif*. (Jakarta: Rineka Cipta,1991)
- Ali, F. A., Murni, V., & Jelatu, S. (2018). Analisis Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematis Bermuatan HOTS Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematis. *Journal of Songke Math*, 1(2), 32–46.
- Asmar, A. (2017). Analysis of Student Difficulties In Solving Problems of Analytical Geometry in Parabolic And Hiperbolic Materials. In *Proceeding International Conference on Mathematics and Mathematics Education* (Issue August).
- Indriyani, I., & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 353–362. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3008>
- Khaerunnisa, *PTK*. (Makassar: pinisi journal of science and technology, 2022)
- Mustofa, Perbedaan Hukuman Bagi Pelaku Pembunuhan dalam Islam dan Pidana (Ponorogo, IJOIS, 2020)
- Nairazi AZ. *Pembayaran Ganti Rugi Bagi Korban Jarimah Jinayat Menurut Perspektif Praktisi Hukum* (Langsa, 2019)
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016)
- Rahman Zulfadli Lubis, *Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Pertimbangan Hakim Dalam Sanksi Tindak Pidana Pencurian Ringan*, (Padangsidempuan, unsahada, 2022)
- Sarvita, L., & Syarifuddin, H. (2020). The developed hypothetical learning trajectory for integral topic based on realistic mathematics education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1554(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012032>
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Slavin, R. E. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2010
- Syafriandi, S., Fauzan, A., Lufri, L., & Armiati, A. (2020). Designing hypothetical learning trajectory for learning the importance of hypothesis testing. *Journal of Physics: Conference Series*, 1554(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012045>
- Triono, Djonomiarjo. *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar*, (Pohuwato: aksara, 2018)
- UIAN, *Macam-macam Jenis Pembunuhan dalam Jinayat* (Lampung: an-nur, 2022)
- UIAN, Diyat . *Pengertian, Dalil, Macam-macam, dan Penyebab Diyat*, (Lampung, an-Nur, 2022)
- UIAN, Diyat. *Kaffarah: pengertian, dalil, macam-macam dan penyebabnya*, (Lampung, an-Nur, 2022).
- Wardiana, U. *Psikologi Umum*. (Jakarta: Bina Ilmu. 2005)
- Yarman, Fauzan, A., Armiati, & Lufri. (2020). *Hypothetical Learning Trajectory for First-Order Ordinary Differential Equations*. 504(ICoIE), 337–341. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.245>