

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia ini hanya dapat diperoleh dari proses belajar yaitu melalui pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas.

Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kemampuan dibidang spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan juga mempunyai peranan yang penting bagi perkembangan manusia dari berbagai aspek kehidupan, baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik, Karena pendidikan merupakan usaha sadar yang dimaksudkan untuk mengantarkan peserta didik kearah kesempurnaan dari aspek kehidupan manusia. sehingga akan membentuk budi pekerti atau akhlak yang baik serta terdidik jiwanya. Ilmu pendidikan Islami memandang bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam bahasa Al-Qur'an pendidikan menghendaki keseimbangan antara kebahagiaan dunia dan akhirat, seperti yang terdapat dalam al-Qur'an surat al-Baqarah ayat 201:

وَمِنْهُمْ مَّنْ يَقُولُ رَبَّنَا آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي الْآخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿٢٠١﴾

Artinya: *dan di antara mereka ada orang yang berdoa: "Ya Tuhan Kami, berilah Kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat dan peliharalah Kami dari siksa neraka"*¹

Dari penjelasan ayat di atas dapat dipahami bahwa manusia selalu berdo'a kepada Allah Swt agar selalu mendapatkan kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat. Oleh karena itu untuk mencapai kebaikan di dunia maka manusia haruslah memiliki pendidikan yang berkualitas, karena pendidikan merupakan sarana penting untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menjamin kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa.

Proses pendidikan itu tidak terlepas dari belajar mengajar, adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Winkel yang dikutip oleh Yatim Riyanto belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan sikap.² Muhadjir juga menjelaskan bahwa Belajar merupakan proses aktif merangkai pengalaman menggunakan masalah-masalah nyata yang terdapat di lingkungannya untuk berlatih keterampilan-keterampilan yang spesifik. Dengan demikian belajar

¹Kementrian Agama RI, *AL-Qur'an dan terjemahannya*, (Jakarta: PT. Insan Media Pustaka, 2012) hlm, 31.

² Yatim Rianto, *Paradima Baru Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2009), hlm. 5.

tidaklah bersifat pasif. Proses belajar harus berpusat pada siswa melalui berbagai aktivitas fisik (hands on) dan aktivitas mental (minds on). Guna membenahi sistem pembelajaran yang lebih bermakna, maka kegiatan belajar itu sendiri harus dirancang sedemikian rupa, sehingga seluruh siswa menjadi aktif dalam belajarnya, yang dapat merangsang daya cipta, rasa maupun karsa. Cara belajar yang aktif diasumsikan menjadi pangkal kesuksesan belajar.³

Di dalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai suatu wujud reaksi. Pikiran dan otot-ototnya harus dapat bekerja secara harmonis, sehingga subjek belajar itu bertindak atau melakukannya. Belajar harus aktif, tidak sekedar apa adanya, menyerah pada lingkungan, tetapi semua itu harus dipandang sebagai tantangan yang memerlukan reaksi. Jadi orang yang belajar itu harus aktif, bertindak dan melakukannya dengan segala panca indranya secara optimal. Belajar membutuhkan reaksi yang melibatkan ketangkasan mental, kewaspadaan, perhitungan, ketekunan dan kecermatan untuk menangkap fakta-fakta dan ide-ide sebagaimana disampaikan oleh pengajarnya. Jadi kecepatan jiwa seseorang dalam memberikan respon pada suatu pelajaran merupakan faktor yang penting dalam belajar.⁴

Dalam proses pembelajaran peranan guru menjadi mutlak diperlukan demi terwujudnya suatu tujuan yang harus dicapai yaitu hasil belajar, salah satu cara bagi guru untuk mewujudkan tujuan pembelajaran adalah dengan

³ Muhadjir , *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial*, (Yogyakarta : Rake Sarasin. 2003), hlm.137

⁴ Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.(Jakarta : Rineka Cipta, 2001). hlm. 40

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan atau menerapkan pendekatan dan strategi yang tepat. Pendekatan merupakan suatu cara yang tepat dilakukan oleh seorang guru untuk mengelola pembelajaran dan mewujudkan profesi pribadi siswa. Menurut Slameto mengatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik.⁵

Strategi mengajar adalah suatu seni menggunakan atau memikirkan rencana-rencana untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran⁶. Proses pembelajaran dikatakan berlangsung, apabila ada aktifitas siswa didalamnya. Dave Maier yang dikutip oleh Rusman mengemukakan bahwa belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik waktu belajar, dan memanfaatkan indera siswa sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar.⁷ Dari Rusman tersebut dapat diketahui bahwa belajar harus melibatkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa, yang meliputi; potensi gerak fisik, potensi panca indera, dan potensi kemampuan intelektual. Pembelajaran dalam melibatkan aktifitas siswa merupakan implementasi dari gaya belajar yang mengaktifkan siswa. Karena dengan melibatkan seluruh aktifitas siswa maka dengan otomatis akan melibatkan gerakan fisik, indera, dan intelektual secara bersamaan.

Sejalan dengan persoalan keaktifan tersebut, *Johnson* yang dikutip oleh *Isjoni* mengemukakan, “*Cooperanon means working together to accomplish*

⁵ Slameto, *belajar dan faktor-faktor yang mempengarui*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2003, hlm, 45

⁶Werkanis dan Marlius Hamdani, *Strategi Pembelajaran dalam Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Sutra dan Benta Persada, Riau, 2005, hal. 8

⁷Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*,(Jakarta: Rajawali Pers). 2012, hlm. 389.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

shared goal. Withen cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other groups members. Cooperatif learning is the intruactional use of small groups thet allow students to work together to maximize their own and each other as learning". Berdasarkan uraian tersebut, *cooperative learning* mengandung arti bekeja bersama dalam mencapai suatu tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Prosedur *cooperative learning* didesain untuk mengaktifkan siswa melalui inkuiri dan diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang.⁸

Strategi pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam model pembelajaran, di antara model pembelajaran yang berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa adalah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini Dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward.⁹ Yaitu suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa, prestasi, jenis kelamin, dan suku.

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini sama saja dengan model pembelajaran STAD, kecuali satu hal yaitu TGT

⁸ Isjoni, *Cooperatif learning*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 15-16.

⁹ Rober E Slavin, *Cooperatif Learning*,(Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan turnamen akademik yang menuntut siswa harus berani maju, tampil dan aktif sebagai perwakilan kelompoknya ke meja turnamen, kemudian menjawab kuis-kuis yang telah didapatkan dalam undian untuk mencari skor atau nilai tertinggi dalam kelompoknya masing-masing.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa pembelajaran kooperatif memiliki berbagai metode pembelajaran, namun penulis hanya menggunakan metode TGT saja dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun alasan penulis menggunakan metode TGT adalah :

1. Metode tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan game-game kelompok akademik.¹⁰ Dengan game-game akademik tersebut mewajibkan siswa harus berani tampil dan aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada setiap permainan/game-game untuk mencari skor individu dan skor kelompoknya.
2. Metode tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan turnamen antar kelompok, yaitu mengutus setiap siswa ke meja pertandingan, dengan turnamen tersebut maka setiap siswa harus siap menjadi perwakilan kelompoknya dalam menjawab berbagai persoalan yang terdapat dalam kuis pada meja pertandingan.
3. Metode tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga mengadakan penghargaan kelompok berupa skor-skor pada setiap diakhir pembelajaran, sehingga menimbulkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

¹⁰ Rober E Slavin, *Kooperatif Learning, ibid*, hlm. 143



Dari uraian yang telah di jelaskan di atas, dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat berpengaruh terhadap keaktifan. pembelajaran siswa harus mempunyai kegiatan-kegiatan seperti membaca, mencatat, bertanya dan sebagainya, karena suatu pembelajar akan berhasil dengan baik jika seluruh anggota badan aktif, baik fisik ataupun psikis. Azahr Arsyad mengatakan “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang, Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.”¹¹

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis, guru di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi dalam mengajar telah berusaha semaksimal mungkin untuk selalu mengajar dengan penuh antusias, yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. *Output* yang diharapkan yaitu siswa menjadi aktif sehingga terciptanya sebuah suasana belajar mengajar yang kondusif dan menyenangkan. Namun kenyataan yang didapati dilapangan walau guru telah mengajar dengan penuh antusias namun keadaan siswa dalam kelas belum mencerminkan keberhasilan guru memunculkan keaktifan siswa. Kondisi seperti ini jika tetap dibiarkan dapat menghambat proses belajar mengajar dan sangat mungkin berdampak pada tingkat prestasi siswa yang akan semakin menurun.

Siswa yang tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pastilah ada penyebabnya, Baik itu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri ataupun

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Wali), 2009, hlm. 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

faktor luar yang mempengaruhinya. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan aktif salah satunya jika didukung dengan model-model pembelajaran. Guru di MTs Muhammadiyah Cerenti dalam mengajarkan materi fiqih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, namun masih banyak siswa yang belum aktif dalam mengikuti Proses pembelajaran, sehingga belajar mengajarpun menjadi monoton dan akhirnya berdampak pada kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Siswa hanya berdiam diri atau berbisik-bisik dengan teman sebangkunya apabila diberikan kesempatan untuk bertanya
2. Apabila diberikan soal latihan oleh guru, hanya beberapa siswa yang berusaha mengerjakan dan sebagian siswa yang lain hanya menunggu jawaban dari teman.
3. Dalam menyelesaikan tugas, siswa hanya menggunakan catatan yang didiktekan oleh guru, mayoritas siswa tidak memanfaatkan buku paket atau referensi lain yang berkaitan dengan tugas yang diberikan guru.
4. Siswa kelihatan lesu dan kurang semangat karena tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran.
5. Apabila guru bertanya, hanya beberapa siswa saja yang menjawab atau merespon dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disampaikan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian masalah ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games**

Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Fiqih Siswa Kelas VII di MTs Muhammadiyah Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi”

dengan harapan siswa lebih percaya diri dan komunikatif dalam pembelajaran fiqih di MTs Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami istilah yang digunakan dalam judul ini maka penulis perlu menegaskan pegertiannya sebagai berikut :

1. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi Pembelajaran Kooperatif mengandung arti bekeja bersama dalam mencapai suatu tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Prosedur kooperatif didesain untuk mengaktifkan siswa melalui inkuiri dan diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras atau suku yang heterogen.¹²

2. Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin-poin untuk

¹² Isjoni, *Cooperatif learning*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 15-16.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

skor kelompok mereka.¹³ Secara umum TGT hampir sama dengan STAD, yang membedakan adalah TGT menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁴ Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktifitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan para siswa sebagai *perlession*.

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana siswa melakukan aktifitas yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵ Keaktifan yang dimaksud disini penekanan pada siswa, sebab dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

¹³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: , Kencana, 2011), hlm. 83

¹⁴ Rober E Slavin, *Kooperatif Learning*, *ibid*, hlm. 163-165.

¹⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, *Op Cit*, hlm. 393.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa dalam Belajar Fiqih?
- b. Apa yang dilakukan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fiqih?
- c. Bagaimana keaktifan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar pada mata pelajaran Fiqih?
- d. Bagaimana keaktifan siswa dalam berdiskusi pada mata pelajaran Fiqih?
- e. Bagaimana penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di sekolah?

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah Penggunaan Strategi pembelajaran yang digunakan dibatasi pada pembelajaran kooperatif tipe *teams Games Tournament* (TGT) dan Keaktifan belajar, yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa kelas yang mendukung proses pembelajaran saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pokok pembahasan mata pelajaran Fiqih siswa kelas VII di MTs Muhamadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

apakah ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar Fiqih siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Cerenti, Kabupaten Kuantan Singingi?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar Fiqih siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi guru, dapat menambah khasanah pembelajaran yang sangat mungkin dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan tugas mengajar di sekolah.
- b. Bagi peneliti, berguna untuk melengkapi syarat serjana dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.
- c. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajarnya sehingga ia bisa belajar dengan baik dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang baik pula.