
**THE IMPROVEMENT OF STUDENTS' ACHIEVEMENT IN FIQH ON
ZAKAT MATERIALS THROUGH THE TEAM GAME TOURNAMENT
(TGT) METHOD IN CLASS VIII-B OF MTs NEGERI 3 WEST ACEH
ACADEMIC YEAR 2021/2022**

Kasman
MTsN 3 Aceh Barat, Meulaboh, Indonesia
email: kkasman667@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the improvement of students' achievement in Fiqh on Zakat material through the Team Game Tournament (TGT) method in class VIII-B of MTs Negeri 3 West Aceh in the 2021/2022 academic year. Based on this objective, a problem formulation was made, namely, can the Team Game Tournament (TGT) method improve students' achievement in Fiqh on Zakat material in class VIII-B of MTs Negeri 3 West Aceh? This study used Classroom Action Research (CAR) with the methods of observation, data collection, tests, documentation and data analysis. This study used two cycles to find out the improvement of students' achievement in Fiqh on Zakat material in class VIII-B of MTs Negeri 3 West Aceh in the 2021/2022 academic year. The results of this study indicated that the Team Game Tournament (TGT) method can improve students' achievement in class VIII-B of MTs Negeri 3 West Aceh. They showed that in the pre-cycle, the total number of students who reached the passing grade was 18 students from 38 students with the percentage was 52.63%, then in the first cycle, the total number of students who reached the passing grade was 29 students from 38 students of class VIII-B with a percentage of completeness was 76.31% and in cycle II, the total number of students who reached the passing grade was 38 students in class VIII-B with a percentage of completeness learning outcomes has exceeded the classical achievement limit of 100%.

Keywords: improvement, students' achievement, and team game tournament method.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Fiqih materi Zakat dapat diupayakan melalui metode *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat Tahun Pelajaran 2021/2022. Berdasarkan tujuan tersebut dibuatlah rumusan masalah yaitu, apakah metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Fiqih materi Zakat pada siswa kelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat? Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode observasi, pengumpulan data, tes, dokumentasi dan analisis data. Penelitian ini menggunakan dua siklus untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran Fiqih Materi Zakat pada siswa kelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat Adapun hasilnya, dapat dilihat hasil belajar pada pra siklus siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 18 siswa dari 38 siswa dengan persentase ketuntasan sebanyak 52,63%, kemudian siklus I siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 29 siswa dari 38 siswa dikelas VIII-B dengan persentase ketuntasan sebanyak 76,31% dan siklus II siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 38 siswa dikelas VIII-B dengan persentase ketuntasan hasil belajar sudah melampaui batas pencapaian secara klasikal yaitu 100%.

Kata Kunci: peningkatan hasil belajar, *team game tournament*.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa, oleh sebab itu maka setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut untuk berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis, membina, membantu, serta membimbing seorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik dan mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Tatang 2012:14). Hal tersebut sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”(pasal 1).

Selain itu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No.20 Th.2003). Dalam hal ini Henderson mendefinisikan pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan manusia yang terbaik dan intelegen, untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya (Sadulloh, 2014:5)

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting

dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Disamping peran serta guru dalam membimbing proses belajar mengajar, metode pembelajaran juga harus diperhatikan guna meningkatkan mutu pendidikan.

Hilgard mendefinisikan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Menurut Gagne belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu (Abror, 1993:66-67). Proses belajar mengajar bukan hanya menyampaikan ilmu pengetahuan saja, akan tetapi pemberian pemahaman sangatlah penting karena secara psikologis anak merasa senang apabila mereka diperhatikan. Dalam hal ini bukan hanya menyampaikan pesan berupa mata pelajaran, melainkan pemahaman sikap dan nilai pada diri peserta didik yang sedang belajar.

Metode pembelajaran yaitu suatu cara penyampaian bahan pelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, maka fungsi metode mengajar tidak dapat diabaikan karena turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar dan merupakan bagian yang integral dalam suatu sistem pengajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut harus mampu memilih dan menerapkan metode pengajaran yang relevan dengan situasi dan suasana pembelajaran agar tujuan yang direncanakan dapat tercapai.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung tidak jarang

biasanya berlangsung monoton, siswa tidak bersemangat, sebagian siswa ramai sendiri, ada juga yang mengantuk, tak jarang siswa asyik bermain atau bersendaugurau dengan teman sebelahnya. Banyak peserta didik yang menganggap Pendidikan Agama Islam tidak begitu penting karena bukan termasuk pelajaran yang menentukan kelulusan saat ujian. Sehingga mereka mengabaikan pelajaran tersebut. Hal ini bila dibiarkan berlarut-larut akan sangat membahayakan generasi penerus bangsa.

Berdasarkan beberapa faktor penyebab diatas, peneliti mempunyai pemecahan tersebut yaitu dengan cara mengubah model pembelajaran yang selama ini dilakukan. Hal ini membuktikan bahwa metode ceramah siswa kurang maksimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan cenderung merasa bosan. Peneliti mengajukan alternatif solusi dalam bentuk penerapan strategi pembelajaran aktif yaitu dengan menggunakan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Negeri 3 Aceh Barat kelas VIII B terlihat bahwa nilai hasil ujian Kompetensi Dasar setiap siswa pada salah satu materi, yaitu mengenai zakat masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mencapai 75, hal ini dilihat dari nilai hasil rata-rata ujian kompetensi dasar siswa kelas VIII materi zakat selama kurun waktu dua tahun terakhir yaitu: (1) Tahun Pembelajaran 2019/2020, rata-rata nilai siswa 65; (2) Tahun pembelajaran 2020/2021 rata-rata nilai siswa 70 (guru pikih MTsN 3 Aceh Barat).

Tabel. 1. Rata-rata Nilai Hasil Belajar Pikh Materi Zakat Kelas VIII MTsN 3 Aceh Barat

Materi Pelajaran	Nilai Rata-Rata	
	Tahun Ajaran 2019/2020	Tahun Ajaran 2020/2021
Zakat	65	70

Sumber: Guru Pikh MTsN 3 Aceh Barat

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwa nilai hasil rata-rata masih di bawah standard KKM dimana keberhasilan pembelajaran siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung, diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran.

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut perlu dicarikan pemecahannya, yaitu dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT), penulis merasa perlu menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk memecahkan permasalahan yang terjadi diatas. Penulis ingin menerapkan model ini untuk meningkatkan hasil belajar dan juga mengembangkan pontesi belajar siswa.

Berangkat dari permasalahan diatas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT), sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran Fiqih yang mampu membawa siswa merasa nyaman dan menyenangkan dalam suasana belajar berlangsung. Untuk lebih jelasnya peneliti mencoba meneliti secara dekat dilapangan dan akan dituangkan dalam judul penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi Zakat Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat Tahun Pelajaran 2021/2022"

KAJIAN PUSTAKA

A. Zakat

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dikeluarkan oleh setiap muslim yang mampu karena menjumpai bulan Ramadlan dan bulan Syawal. Zakat fitrah disyari'atkan khusus untuk umat Muhammad saw., dan mulai diwajibkan pada tahun dua hijriyah. Zakat fitrah ber hukum wajib atas setiap muslim, baik laki-laki atau perempuan, besar atau kecil, merdeka atau hamba, yang telah memenuhi syarat wajibnya. Allah SWT. berfirman dalam Al -Qur'an yang artinya:

Artinya: "Dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat dan ruku'lah beserta orang-orang yang ruku'." (QS. Al Baqarah: 43)

Adapun syarat waji melaksanakan Zakat Fitrah, menurut Nilawati (2017:52) adalah :

1. Beragama Islam.

Bagi orang kafir tidak wajib membayar zakat. Adapun bagi orang murtad, kewajiban zakatnya ditangguhkan sampai ia kembali masuk Islam.

2. Menjumpai akhir bulan Ramadhan dan awal bulan Syawal.

3.

Bagi orang yang meninggal sebelum matahari terbenam pada akhir bulan Ramadhan tidak wajib membayar zakat, begitu pula bagi anak yang terlahir setelah matahari terbenam.

4. Mempunyai makanan, harta atau nilai uang yang 'melebihi' kebutuhan selama sehari-semalam pada hari raya Idul Fitri, baik untuk dirinya sendiri atau keluarganya.

Standar 'melebihi' disini tidak mencakup pada kebutuhan pokok manusia; seperti rumah, baju, atau makanan. Sehingga, apabila seseorang pada saat hari raya Idul Fitri tidak mempunyai kelebihan, maka tidak wajib baginya membayar zakat.

Adapun ketentuan dalam membayar zakat ada tiga ketentuan:

a. Zakat harus berupa makanan pokok; semisal beras.

b. Zakat berupa makanan pokok yang berlaku umum di lingkungan orang yang mengeluarkan zakat (qutil balad). Jika dalam satu lingkungan terdapat dua makanan pokok atau lebih, maka yang dipilih adalah yang paling banyak dikonsumsi.

c. Zakat diberikan pada orang yang berhak menerima zakat (mustahiq) di lingkungannya.

B. Pengertian Metode Team Game Tournament (TGT)

Team Game Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin 2008 : 13).

Menurut Isjoni (2009 : 83) TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin suku kata atau ras yang berbeda.

Pembelajaran metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2011: 92).

Sedangkan menurut Slavin sendiri metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setaraseperti mereka.

Bisa disimpulkan *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebuah turnamen yang melibatkan semua aktivitas siswa dengan kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 untuk melibatkan mereka dalam pembelajaran dengan sistem permainan yang menyenangkan. Tanpa adanya perbedaan status, ras, agama dan lain-lain. Demi tercapainya anggota tim yang memiliki kemampuan akademik yang setara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelas. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan.

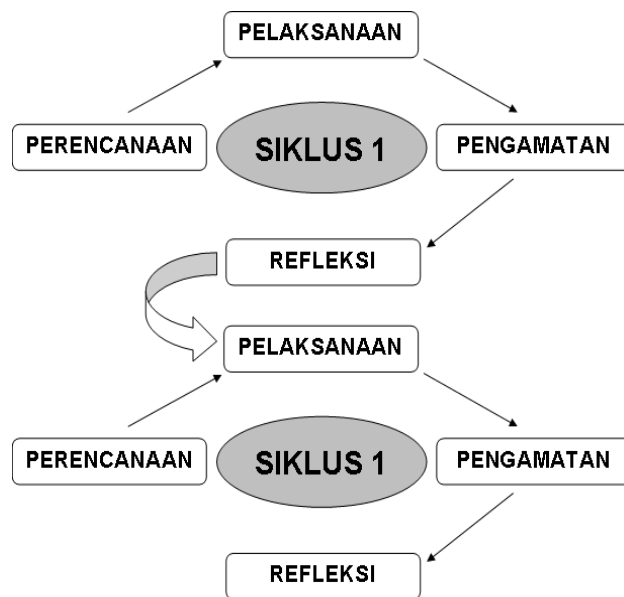
Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto 2006: 52).

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah MTsN 3 Aceh Barat ini berlokasi di JL. Manekro, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat.

Dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang melakukan tindakan. Kolaborasi juga dapat dilakukan oleh dua orang guru, yang dengan cara bergantian mengamati. Ketika sedang mengajar, dia adalah guru, ketika sedang mengamati, dia adalah seorang peneliti. (Arikunto dkk, 2010:17). Adapun alasan menggunakan penelitian tindakan kelas, adalah:

1. Dengan menggunakan PTK, guru akan lebih peka dan tanggap dalam melakukan proses pembelajaran.
2. Dalam tahapan PTK, guru akan lebih mudah untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran melalui rangkaian kegiatan untuk menujung pembelajaran yang memiliki kualitas.

Suharsimi Arikunto (2006: 16) mengemukakan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Berikut skema dari proposal penelitian:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dikelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Dari data 2 siklus diatas dapat dilihat peningkatan hasil belajar siwa yang cukup baik. Sehingga dengan diterapkannya metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan pada mata pelajaran Fiqih dengan materi Zakat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar Fiqih melauai penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebagai bukti keberhasilan penggunaan metode ini dalam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian tersebut:

Tabel 2. Nilai Per Siklus Hasil Belajar Siswa

N o	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Ade Riska Andari	65	85	95
2	Cut Aisah	65	80	90
3	Cut Putri Shavira	80	85	95
4	Dhava Pratama Pasaribu	75	80	90

5	Dzaky Fakih	80	80	90
6	Fadil Aditya Rahman	75	80	95
7	Fadil Andrian Maulana	80	80	90
8	Faizul Arqam	55	65	85
9	Fahri Ali Lubis	80	80	90
10	Goldy Fernando Pratama	50	65	90
11	Iqra Hariansyah	60	65	85
12	Karvia Sasra	65	65	95
13	Mohd. Ghaza Alfaris	50	65	85
14	Muhammad Ghazali A Ghifari	65	85	95
15	Muhammad Yasjudan	75	75	85
16	Nasywa Syahira Khalisha	80	75	95
17	Putri Dan Zafira	65	65	85
18	Raihan Murtada. H	80	75	95
19	Raudhah Nafa Sari Putri	65	65	85
20	Rafiqah Al Munawarah	65	85	85
21	Resi Agustina	65	65	85
22	Rian Maulidin	80	85	90
23	Rifqy Ramadhan Saputra	60	85	90
24	Ririn Nisrina Umniyati	60	75	95
25	Salwa Izzati	75	80	95
26	Salwa	65	80	85

	Ruhardilla Putri			
27	Sepriyan Ramadhan	75	80	95
28	Shelsi Mawaddah	60	80	90
29	Siti Alya Umairah	85	80	85
30	Siti FatimaAzzah ra	85	80	85
31	Siti Nafa Al-Bani	60	65	85
32	Sonya	85	80	85
33	Sya Sya Fatin Nashifa	80	80	90
34	T. Verdi Ardiansyah	65	80	95
35	Tarisa Jihan Nazwa	80	80	95
36	Tata Miftahul Jannah	80	80	90
37	Teuku Ardian Mirdha	75	75	80
38	Teuku Zidan Shahrzaq	80	75	80
	Jumlah	2.690	2.905	3.390
	Rata-rata	70,78	76,44	89,34
	Presentasi Siswa diatas KKM	52,63 %	76,31 %	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan rata-rata nilai pada pra siklus 70,78, siklus I menjadi 76,44 dan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar menjadi 89,34 Berdasarkan data perolehan hasil belajar tersebut dapat diketahui bahawa pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII B MTs Negeri 3 Aceh Barat Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hasil penelitian tindakan kelas ini memperoleh hasil sebagaimana sudah disampaikan. Berikut ini akan dijabarkan hasil penelitian dari pra siklus ke siklus I dan siklus II:

1. Pra Siklus

Sebelum penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), hasil belajar siswa melalui *Pre Test* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria batas KKM, dengan nilai keseluruhan 2.690 dengan rata 70,78. Sebanyak 18 siswa belum tuntas hasil belajar mencapai batas KKM. Batas KKM MTs Negeri 3 Aceh Barat untuk mata pelajaran Fiqih adalah 75 Sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 20 siswa.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga siswa tidak monoton dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi salah satu faktor kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya inovasi belajar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga adanya peningkatan prestasi hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II.

2. Siklus I

Proses pembelajaran yang terlaksana pada siklus I, peneliti menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian siklus I ini mencakup 4 tahapan yakni tahap perencanaan, tahap observasi atau pengamatan dan tahap refleksi.

Pada siklus I ini mengalami peningkatan hasil belajar dibanding pada hasil belajar *pre test*. Hal ini dapat terjadi karna penggunaan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Dengan hasil belajar

siswa dengan nilai keseluruhan mencapai 2905 dengan nilai rata-rata 76,44 Hal ini, terjadi peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan metode pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pra siklus yaitu dari 2.690. Adapun ketuntasan siswa mencapai 76,31% atau 29 siswa tuntas, tapi masih ada 23,68% atau 9 siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM dari jumlah 38 siswa dikelas VIII B MTs Negeri 3 Aceh Barat.

3. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II peneliti menutupi kekurangan maupun kendala yang terjadi selama proses pembelajaran siklus I. proses pembelajaran siklus II masih sama dengan siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi Zakat. Data yang diperoleh pada pembelajaran siklus II dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar sebesar 100% dari siklus I. hasil belajar siswa kelas VIII-B pada siklus II yaitu 100% (38 siswa) tuntas. Dengan persentase hasil siswa yang diperoleh siswa pada siklus II telah memenuhi target mencapai nilai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di Negeri 3 Aceh Barat dan juga sudah mencapai target secara klasikal sebesar 89,34%.

KESIMPULAN

Pada hasil penelitian tindakan kelas (PTK) di MTs Negeri 3 Aceh Barat dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih materi Zakat dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas VIII-B MTs Negeri 3 Aceh Barat Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini, dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa di tiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar. Mulai dari pra siklus sampai ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar.

Hal ini dapat dilihat dengan adanya pencapaian persentase hasil belajar Mata Pelajaran fiqh secara klasikal sudah melampaui batas ketuntasan yang terbukti pada siklus II. Dengan rincian: pada pra siklus siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 18 siswa dari 38 siswa dengan persentase ketuntasan sebanyak 52,63%, kemudian siklus I siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 29 siswa dari 38 siswa dikelas VIII B dengan persentase ketuntasan sebanyak 76,31% dan siklus II siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 38 siswa dikelas VIII-B dengan persentase ketuntasan hasil belajar sudah melampaui batas pencapaian secara klasikal yaitu 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin, dan Beni Ahmad Saebeni. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arifin. 2009. *Puasa Ramadhan Bagi Orang Sibuk*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Baharuddin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipt
- Djazuli, A. 2010. *Ilmu Fiqih: Penggalan, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*. Jakarta: Prenada Media
- Edi Purwanto & siti safuroh. 2007. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Ibnu mas'ud, dan zainal abiding, 2007. *fiqh mazhab syafii*, Bandung: pustaka setia.
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Johnson, W. David dkk. 2004. *Colaborative Learning*. Terjemahan oleh Narulita Yusron. 2010. Bandung: Nusa Media
- Koto, Alaidin. 2004. *Ilmu Fiqh dan Ushul Fiqh*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning mempratikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Nazir, Moh. 1983. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nilawati. 2007. Penerapan Model Pembelajaran Ctl (*Contextual Teaching And Learning*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di Mts Nurussalam, Reak, Tanak Awu, Pujut, Lombok Tengah. Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Purwanto, Ngalm. 1988. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Sadullah, Uyoh. 2014. *Pedagogik (ilmu mendidik)*. Bandung: Alfabeta, cv

Sudarko,2009. *fiqih untuk MTs* .Semarang:
aneka ilmu.

Silbermen, Nana. 2009. *Active Learning*.
Yogyakarta: Pustaka Intan Madani

Sriyanti,Lilik dkk. 2009. *Teori-teori Belajar*.
Salatiga: STAIN Salatiga Press.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan
Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
Jakarta: PT Kharisma Putra Utama