

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan ketentuan pada Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 yakni mengenai aturan dari Pendidikan Nasional, terkhusus pada Pasal 1 ayat (1) dikemukakan bahwasanya pendidikan ialah sebagian dari upaya yang sudah dipersiapkan untuk bisa meriealisasikan lingkungan belajar serta proses belajar untuk kedepannya agar anak didik bisa lebih aktif lagi untuk meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya sendiri. Dan supaya mereka mempunyai spritual keagamaan yang kuat, mampu menedalikan diri, mempunyai kepribadian yang baik, meningkatkan kecerdasan, berakhlak mulia, serta terampil dalam segala hal terutama untuk diri sendiri, kemudian masyarakat, bangsa, dan juga negara. Adapun pernyataan itu menegaskan bahwasanya pembinaan memiliki beberapa peran yang begitu penting dalam kehidupan manusia. Khususnya bagi anak-anak, pendidikan berfungsi untuk membantu dalam membentuk karakter serta untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam aspek spiritual keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan, mengendalikan diri, ataupun dari keahlian lainnya yang dapat bermanfaat bagi diri pribadi, kemudian pada masyarakat, serta bangsa, dan juga negara (Suriyansyah, 2011).

Pentingnya sebuah pendidikan juga dipertegas didalam Al-Qur'an, sebagaimana firman Allah Swt. didalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Kementerian Agama RI, 201

Dari ayat tersebut sudah sangat jelas bahwa mereka yang memiliki ilmu akan dinaikan derajatnya lebih tinggi dari yang lain di sisi Allah, sehingga menuntut ilmu menjadi hal yang sangat mulia. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan bukan hanya meninjau akan pengetahuan duniawi saja, tetapi juga bernilai ibadah apabila hal tersebut dilakukan dengan niat yang benar. Selanjutnya pada QS. Al-‘Alaq ayat 1–5, Allah Swt. Juga sudah menyeru kepada umatna untuyk membaca dan belajar:

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿١﴾ أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿٢﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Kementerian Agama RI, 2019)

Telah disebutkan dalam ayat trsebut bahwa perintah belajar telah menjadi dasar utama dalam Islam. Dengan demikian, usaha untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran agar nantinya siswa memiliki rasa ketertarikan belajar yang cukup tinggi merupakan bagian dari pelaksanaan perintah Allah dalam menuntut ilmu. Belajar SKI merupakan

suatu bagian dari pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana dipersiapkan agar dapat mempersiapkan para murid agar mampu dalam memahami, mengenali, dan menghayati materi pelajaran sejarah kebudayaan Islam (Azizah, 2024). Hal ini sama halnya dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Purni (2023) yang menyebutkan bahwasanya pengetahuan sejarah itu mempunyai kandungan akan nilai dari kearifan pastinya nanti bisa dipakai untuk dapat mengasah kecerdasan, membangun perilaku, karakter, serta kepribadian peserta didik. Oleh karenanya, pembelajaran SKI penting diajarkan karena menjadi faktor kunci dalam membangun karakter serta wawasan peserta didik. Padahal pada faktanya masih banyak kita jumpai siswa yang merasa bahwa pelajaran SKI ini sangat membosankan sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut. Menurut Angga Setiawan (2022), menyebutkan bahwa adanya pengaruh dari minat yang dan ini lumayan besar terhadap tahapan pembelajaran. Apabila nanti materi, metode, dan suasana belajar tidak sesuai dengan keinginan siswa, maka mereka pasti akan merasa kesulitan saat belajar secara optimal. Hal itu terjadi karena merasa tidak tertarik pada tahapan pembelajarannya.

Sejalan dengan hal itu, Selamet (2020) menyatakan apabila minat belajar adalah bagian dari sebuah faktor penentu dalam keberhasilan tahapan pembelajaran. Tanpa adanya keinginan, peserta didik akan menjadi lebih ke tidak aktif dan

akan kurang terlibat didalam alur pembelajaran, sehingga akhirnya nanti akan berimbas pada kurangnya pemahaman dan hasil dalam belajar. Maka karena itu, seorang guru harus dapat membangun situasi belajar yang seru dan bisa membuat siswa menjadi tertarik. Dalam pandangan Islam, pentingnya menuntut ilmu juga ditegaskan oleh Rasulullah saw. dalam hadis riwayat Ibnu Majah (2009)

“طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ”

Artinya: “Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim”
(H.R Ibnu Majah 2009)

Hadis diatas menyatakan apabila belajar itu tidak hanya sekedar aktivitas duniawi, akan tetapi sebuah bentuk kewajiban spiritual yang wajib dijalankan bagi seluruh muslim. Maka dari itu, menumbuhkan minat belajar menjadi bagian dari upaya menjalankan perintah agama. Hadis ini mengandung motivasi religius bahwa semangat dalam belajar akan mendatangkan kemuliaan dan kemudahan dari Allah Swt. Maka dari itu, dibuatkanlah situasi menarik untuk siswa belajar dengan begitu akan menjadi dorongan bagi anak didik agar giat dalam belajar menjadi hal yang sangat penting. Adapun cara agar minat siswa dalam belajar ada peningkatan yakni melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Menurut Hasan (2018), metode belajar tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model dalam pembelajaran yang bisa dipakai untuk menaikkan minat belajar anak didik.

Model ini merupakan suatu bentuk proses belajar kooperatif yang mencampurkan antara kerja sama kelompok dengan unsur kompetisi dalam bentuk permainan. Melalui model TGT, siswa dapat memecahkan masalah ataupun menjawab pertanyaan dalam setiap kelompok, kemudian berkompetisi secara menyenangkan antar kelompok kelas. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, serta menumbuhkan semangat belajar melalui interaksi yang aktif dan kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi awal (2024) di MTs Pancasila Bengkulu, sebagian besar dari siswa memperlihatkan rendahnya semangat keinginan untuk ikut dalam pembelajaran. Dapat dilihat dari minimnya partisipasi aktif siswa, seperti masih ada yang tidur saat pelajaran berlangsung, kurangnya interaksi di kelas serta hasil belajar yang belum mencapai target. Penyebab dari kondisi ini yaitu karena guru masih memakai metode konvensional seperti ceramah, yang sifatnya membosankan berpusat pada guru langsung (centered). Jadinya peneliti tertarik untuk dapat mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas VIIA MTs Pancasila Bengkulu dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh model TGT dalam memberikan peningkatan minat untuk belajar SKI.

B. Identifikasi Masalah

Setelah menguraikan latar belakang selanjutnya mengidentifikasi masalah berdasarkan dari latar belakang berikut hasilnya:

1. Kurangnya antusias siswa saat belajar
2. Minimnya penerapan model pembelajaran yang inovatif
3. Kurangnya perhatian murid terhadap guru
4. Siswa mengantuk, mengbrol sendiri tanpa mendengarkan guru menjelaskan.

C. Pembatasan Masalah

Dari banyaknya permasalahan peneliti akan memberikan batasan –batasan dari permasalahan masalah dan akan berfokus pada:

1. Pengaruh dari metode belajar tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam membangkitkan minat peserta didik saat belajar.
2. Subjek pada penelitian hanya dibatasi yakni untuk siswa kelas VII saja yang ada di MTs Pancasila
3. Pelaksanaanya dilakukan di MTs Pancasila sebagai lokasi utama untuk menerapkan model pembelajaran TGT.
4. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan atau bahkan lebih semua menyesuaikan.
5. Mata pelajaran yang akan diteliti dan diterapkan Model pembelajaran TGT yakni mata Pelajaran SKI

6. Minat siswa saat belajar diukur melalui angket dan observasi untuk mendapatkan data kuantitatif tanpa memasukkan indikator lain seperti nilai akademik jadi data murni hanya sebatas angket penelitian tanpa data nilai hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Dirujuk dari permasalahan yang telah dijabarkan diatas, bisa diambil rumusan dari permasalahan penelitian ini yakni apakah benar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh dalam peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran SKI di MTs Pancasila Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumus permasalahan diatas dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini ialah agar dapat mengetahui apakah benar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh dalam peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran SKI di MTs Pancasila Bengkulu.

F. Kegunaan Pnelitian

1. Kegunaan Teoritis

a. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

- 1) Melalui penelitian yang dilakukam ini peneliti berharap nantinya bisa menambah wawasan dalam kajian teori pembelajaran kooperatif, khususnya terkait dengan model (TGT).

- 2) Bisa memberi kontribusi kedepannya terhadap sastra yang membahas mengenai pengaruh model belajar yang inovatif dan minat untuk belajar.
- 3) Diharapkan nantinya dapat memperkuat teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial dan kompetisi sehat nantinya dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

b. Referensi untuk Penelitian Selanjutnya

- 1) Bisa dipakai untuk rujukan terutama bagi para peneliti selanjutnya jika nantinya berkeinginan mengkaji lebih dalam lagi mengenai pengaruh model TGT pada aspek pembelajaran lain, atau samalannya hasil belajar atau keterampilan sosial siswa.
- 2) Mendorong penelitian lanjutan untuk mengembangkan atau memodifikasi model pembelajaran kooperatif agar lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru MTs Pancasila

- 1) Dapat memberikan alternatif model belajar yang efektif untuk memberi peningkatan pada minat siswa untuk belajar di kelas .
- 2) Dapat membantu guru dalam memahami cara bagaimana merancang dan menerapkan model TGT dalam proses pembelajaran sehari-hari.
- 3) Memberikan panduan tentang strategi menghadapi kendala yang mungkin muncul selama penerapan model ini.

b. Bagi Siswa

- 1) Agar meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif saat belajar, hingga nantinya bisa memberi efek yang positif bagi pencapaiannya.
- 2) Melalui pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan mengasikan akan membuat minat belajar semakin meningkat.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai masukan dalam pengembangan strategi belajar yang lebih inovatif untuk dapat memberikan peningkatan pada kualitas pendidikan di sekolah.
- 2) Menjadi inspirasi bagi sekolah untuk mengintegrasikan model belajar kooperatif seperti TGT dalam kegiatan belajar mengajar secara lebih luas.

