BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dan tidak bisa dipungkiri bahwa kualitas Pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan sekolah/madrasah dalam mengelola proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses dimana berbagai pengalaman diberikan dan dialami oleh siswa sehingga menghasilkan perubahan yang relatif permanen pada tingkah laku potensial, bila dibandingkan pada tingkah laku sebelumnya (Suralaga & Solicha, 2010). Menurut Dayun (2018), pendidikan merupakan suatu sistem dan cara yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan kualitas hidup dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan adalah upaya peserta didik dalam mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan yang kuat, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat.

Salah satu cara pemerintah dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia yakni diberlakukannya kurikulum merdeka pada setiap sekolah di Indonesia, akan tetapi pada kenyataannya di lapangan ada beberapa sekolah yang masih menggunakan kurikulum 2013. Walaupun berbeda namun kesamaanya terletak pada tuntutan keaktifan siswa dalam belajar. (Rusman, 2013). Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengaktifkan kegiatan pembelajaran sehingga minat pada siswa yaitu dengan menetapkan prinsip demokrasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menetapkan demokrasi adalah pembelajaran yang bersumber dari siswa, dilakukan oleh siswa, dan ada manfaatnya untuk siswa (Slameto, 2003) disamping itu peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan guru bertindak sebagai fasilitator (Firdaus, 2022).

Pembelajaran akan berhasil apabila guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat (Hariyanto, 2019). Metode

pembelajaran yang tepat adalah pembelajaran yang dapat menarik minat dan gairah belajar siswa, sehigga siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena itu dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk melakukan diskusi antar siswa (kelompok) (Karwono, 2010). Salah satu hal yang mempengaruhi kesuksesan belajar peserta didik adalah erat kaitannya dengan minat. Minat belajar dikenal mempunyai peranan yang penting dalam proses belajar peserta didik. Berdasarkan konteksnya, individu yang memiliki minat cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi dan daya survive untuk mencari tahu hal yang diinginkannya. Proses belajar mengajar yang efektif harus melibatkan minat dan daya tarik peserta didik untuk belajar (Hasanah, 2023).

Berdasarkan pengalaman AM (Asistensi Mengajar) yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Oktober sampai 12 Desember 2024 di SMA Negeri 1 Jombang ketika pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam, terdapat beberapa permasalahan mengenai minat belajar di antaranya masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi, seperti sering berbicara dengan teman sebangku, bermain handphone sampai mengerjakan PR mata pelajaran lain karena merasa bosan. Pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas X hanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih memilih bersikap diam saat diberi kesempatan untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Mengakibatkan hasil belajarnya belum maksimal atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, karena selain sebagai sarana untuk memahami ajaran agama. PAI juga bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik yang berbudi luhur. Namun, dalam praktiknya, banyak ditemukan tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Banyak siswa yang merasa kurang tertarik atau bahkan merasa jenuh dengan

materi yang disampaikan. Siswa yang merasa kurang tertarik dengan mata pelajaran PAI. Mereka sering menganggap PAI sebagai mata pelajaran yang kurang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, terutama bagi generasi muda yang semakin terpapar oleh perkembangan teknologi dan informasi modern. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa pelajaran PAI cenderung monoton dan kurang menarik (Yuliana, 2017).

Minat yang rendah dalam mempelajari pendidikan agama Islam dapat berkontribusi pada rendahnya kepatuhan siswa terhadap ajaran agama. Mereka yang tidak tertarik dengan pelajaran agama lebih cenderung mengabaikan kewajiban agama seperti salat, puasa, atau zakat. Pendidikan agama seharusnya menjadi sarana untuk membentuk siswa yang taat beragama, tetapi jika minat belajarnya rendah, tujuan ini mungkin tidak tercapai dengan baik (Suryani, 2018). Memang tidak dapat dipungkiri, bahwa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam kerap terdapat metode ceramah ataupun tausiyah. Namun bukan berarti pembelajaran pendidkan agama Islam tidak dapat dilakukan layaknya pembelajaran lain yang penuh dengan keaktifan sehingga minat siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam meningkat. Dengan pendekatan yang interaktif dan dinamis, kita dapat membuat siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar.

Pelaksanaan proses pembelajaran dikelas merupakan tanggung jawab seorang guru atau pendidik. Fungsi guru dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai model atau panutan bagi siswa yang dibimbingnya, tetapi juga sebagai manejer pembelajaran. Sehingga guru bertanggung jawab atas efektifitas proses pembelajaran (Santika, 2022). Pembelajaran sendiri memiliki arti yakni aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai upaya pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai sarana belajar (Yanti, 2020). Guru harus memiliki strategi pembelajaran yang efektif sehingga jalannnya pembelajaran dikelas menjadi lebih atraktif. Strategi pembelajaran yang efektif bergantung

kepada guru menggunakan model pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diterapkan melalui penggunaan model pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang variatif dapat dilakukan di dalam kelas, sebagai salah satu usaha guru untuk menjembatani kebutuhan siswa dan menghindari terjadinya kejenuhan yang biasa dialami oleh siswa saat pembelajaran. Model pembelajaran yang mengandung unsur permainan lebih menarik terhadap siswa, karena siswa ikut terlibat dalam setiap aspek seperti menggali informasi sendiri dan memecahkan masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari. Hal ini tentu akan membangkitkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penting bagi guru untuk terus mengevaluasi dan mengadaptasi model pembelajaran yang digunakan agar tetap relevan dengan perkembangan kebutuhan siswa. Dengan melakukan refleksi terhadap efektivitas model yang diterapkan, guru dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Misalnya, jika siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang berbasis permainan, guru dapat mengintegrasikan lebih banyak kegiatan kolaboratif yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Dengan demikian, kombinasi antara evaluasi berkelanjutan dan penerapan model pembelajaran yang sesuai akan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Menyikapi permasalahan tersebut tentunya guru harus mampu dalam memilih metode pembelajaran, salah satu metode pembelajaran yang dapat mengondisikan keaktifan belajar siswa adalah metode pembelajaran kooperatif (Slavin, 2007). Hal ini perkuat oleh Khaulah (2022) pemilihan metode pembelajarann yang tepat akan mengatasi

masalah dalam mengondisikan keaktifan belajar siswa, maka metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang relevan untuk mengatasi masalah di atas. Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Hal tersebut diperkuat oleh Rusman (2018) bahwasannya proses pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, diskusi kelompok, kegiatan turnamen kelompok, dan diakhiri dengan penghargaan kelompok.

Menurut Ananda (2022), suasana yang dihasilkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap materi pelajaran. Selain itu, faktor sosial juga berperan penting dalam minat belajar siswa. Dalam model pembelajaran TGT, siswa diharuskan untuk bekerja sama, yang pada gilirannya dapat memperkuat ikatan sosial di antara mereka. Ini sangat penting, karena siswa yang memiliki hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Sedangkan, menurut Santosa (2023) menekankan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka.

Namun, meskipun model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar di beberapa mata pelajaran, penerapannya dalam PAI di tingkat SMA masih terbatas. Penelitian oleh Riyanto (2021) mengindikasikan bahwa model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam PAI di tingkat SD. Namun, penelitian tersebut belum dilakukan di tingkat SMA, sehingga belum diketahui sejauh mana efektivitas model TGT dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di tingkat tersebut.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan siswa dapat merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi PAI. Dengan adanya model ini, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga belajar bekerja sama dalam kelompok, yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih interaktif.

Dengan dasar latar belakang yang telah dipaparkan di atas diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam proses belajar pada mata Pelajaran PAI.
2. Variasi dalam tingkat pemahaman siswa dapat menyebabkan beberapa siswa tertinggal.
3. Saat proses pembelajaran berlangsung banyak didapati siswa yang bermain handphone sampai mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

C. Batasan Masalah

Setelah pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti juga menetapkan batasan masalah yang akan dipelajari lebih jauh dalam penelitian ini. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan dilakukan di SMAN 1 Jombang.
2. Sampel yang digunakan adalah siswa dari kelas XI-1 yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

3. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
4. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa pre-test dan post-test untuk mengukur minat belajar siswa pada pendidikan agama Islam (PAI).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah upaya untuk menjelaskan secara menyeluruh masalah apapun yang akan diteliti. Rumusan masalah penelitian ini didasarkan pada batasan masalah di atas:

Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 1 Jombang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah dipaparkan, maka tujuan masalah penelitian sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 1 Jombang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik, baik secara teoritis maupun secara praktik yaitu sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis:**

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teori terkait model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkuat landasan teoritis bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur kolaborasi dan kompetisi dapat

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi siswa.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Penelitian ini agar guru memiliki model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 1 Jombang terutama pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pembelajaran Pendidikan agama Islam.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai bentuk sumbangan pemikiran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Jombang terutama pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sumber belajar bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana seharusnya proses pembelajaran itu dilakukan. Agar kelak ketika sudah menjadi guru, peneliti dapat mengaplikasikan apa yang telah didapat melalui penelitian ini.

G. Batasan Operasional

Batasan operasional dalam penelitian ini sebagai berikut yaitu:

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

   Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dengan dibentuk kelompok untuk berdiskusi dan berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam sebuah turnamen akademik yang dilakukan di dalam kelas.

2. **Minat Belajar**

   Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat ini ditunjukkan melalui perhatian, keterlibatan emosional, serta rasa senang saat belajar. Minat belajar tidak hanya muncul secara alami, tetapi juga dapat ditumbuhkan melalui lingkungan yang mendukung, metode pembelajaran yang tepat, serta peran guru yang mampu membangkitkan semangat siswa. Oleh karena itu, minat belajar merupakan aspek yang tidak bisa diabaikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

3. **Kelas XI**

   Pemilihan siswa kelas XI sebagai populasi dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan. Peneliti memilih populasi kelas XI di SMAN 1 Jombang adalah karena peneliti melihat bahwa siswa pada tingkat ini memiliki karakteristik yang sesuai untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa kelas XI sudah lebih matang secara emosional dan kognitif dibandingkan kelas X, sehingga mereka dinilai lebih siap menerima metode pembelajaran yang inovatif dan melibatkan kerja sama kelompok. Selain itu, mereka juga belum terbebani dengan persiapan ujian

akhir seperti halnya siswa kelas XII, sehingga diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan antusias.

Peneliti juga merasa tertarik memilih kelas XI karena berdasarkan pengalaman observasi sebelumnya, siswa di tingkat ini cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan lebih aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini menjadi alasan penting bagi peneliti untuk melihat apakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar mereka, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan kondisi tersebut, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan hasil yang lebih optimal dan relevan untuk diterapkan di kelas XI SMAN 1 Jombang.