

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan penting bagi setiap individu untuk meningkatkan kemampuan pengetahuannya. Pendidikan juga dapat menumbuhkan kepribadian bangsa, memperkuat identitas nasional, dan memperkuat jati diri suatu bangsa.

Allah SWT menjelaskan dalam firmanNya meninggikan derajat orang-orang yang beriman juga yang memiliki ilmu pengetahuan, sebagaimana dalam firman Allah SWT: Al-Mujadalah/58:11, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ

دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan bagi kamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah memberikan kelapangan bagimu, dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah maha mengetahui apa yang kamu perbuat.(Q.S Al-Mujadalah: 11)*

Menurut Jalalain dalam kitab tafsirnya, (Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kalian, berlapang-lapanglah) berluas luaslah (dalam majelis) yaitu majelis tempat Nabi Muhammad SAW. berada, dan majelis zikir sehingga orang-orang yang datang kepada kalian dapat tempat duduk. Menurut suatu qiraat lafal al-majaalis dibaca al-majlis dalam bentuk mufrad (maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untuk kalian) di surga nanti. (Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kalian") untuk melakukan salat dan hal-hal lainnya yang termasuk amal-amal kebaikan (maka berdirilah) menurut qiraat lainnya kedua-duanya dibaca fansyuzuu dengan memakai harakat damah pada huruf Syinnya (niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian) karena ketaatannya dalam hal tersebut (dan) Dia meninggikan pula (orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat) di surga nanti. (Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kalian kerjakan). (Imam Jalalain, 2009:352)

Ayat ini berfokus pada pentingnya berlapang-lapang dalam suatu tempat atau majelis dan memberikan gambaran tentang perintah bagi setiap manusia untuk menjaga adab sopan santun dalam suatu majlis pertemuan dan adab sopan santun terhadap Rasulullah SAW. Sebagai ganjarannya Allah akan memberikan kelapangan untuk mereka dan Allah meninggikan pula orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat di surga nanti. (Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, 2015:165-166)

Menurut UU Nomor 2 Tahun 1989 pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan,

pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Selain itu, dalam Undang-undang Pendidikan No 20 Tahun 2003 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 akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya di masyarakat, bangsa dan Negara. (Hasbullah,2012:4)

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu menguntungkan, mereka merasa berminat (Hurlock, 2012). Minat biasanya tumbuh pada saat peserta didik mendapatkan masukan-masukan atau motivasi suatu kegiatan yang dipilih oleh peserta didik itu sendiri. Seseorang akan berminat pada sesuatu tersebut apabila peserta didik itu memilih secara tidak terpaksa dan dapat menguntungkan.

Dalam dunia Pendidikan Islam, keberadaan model yang tepat dan efektif sangat dibutuhkan, tujuannya agar dapat meningkatkan minat belajar sesuai dengan yang diharapkan. Banyak model yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan minat belajar di lembaga Pendidikan.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan alat ukur yang tepat untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa secara objektif dan terukur.

Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur menggunakan angket atau kuesioner dengan skala Likert. Angket tersebut berisi sejumlah pernyataan yang disusun berdasarkan indikator minat belajar, seperti perasaan senang terhadap pelajaran, perhatian saat proses pembelajaran berlangsung, ketertarikan untuk mencari informasi tambahan, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Setiap pernyataan diberikan pilihan jawaban mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. (Apriyani & Sirait, 2021).

Penggunaan angket dipilih karena dinilai praktis, mudah digunakan, serta mampu memberikan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara sistematis. Dengan adanya alat ukur ini, diharapkan dapat diketahui tingkat minat belajar siswa sehingga dapat menjadi dasar dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan bersama ibuk Yenti Afrida, S.Pd.I pada hari Senin tanggal 4 Agustus 2025 di kelas VII SMPN 1 Pariaman menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar tersebut ditandai dengan rendahnya perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran, dan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan peneliti melihat dan memahami bahwa beragam model pembelajaran yang digunakan pendidik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, namun yang sering digunakan adalah model pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Dampak yang terlihat akibat kurang aktifnya peserta didik di kelas VII SMPN 1 Pariaman yaitu peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, peserta didik mudah mengantuk saat jam pembelajaran, tidak memperhatikan pendidik saat menerangkan pembelajaran, dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dan masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai rendah pada saat pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Sebagai pendidik, guru dituntut agar memiliki keahlian serta strategi khusus untuk menarik minat serta meningkatkan hasil belajar siswanya. Salah satu cara yang dapat guru lakukan untuk menarik minat sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswanya adalah memilih model pembelajaran yang menyenangkan. Pada hakekatnya, tidak ada metode pembelajaran dan model pembelajaran yang terbaik atau sempurna. Bisa jadi suatu metode atau model pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi belum tentu cocok untuk materi dan tujuan lainnya.

Salah satu contoh model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Secara umum dapat dilihat bahwa model pembelajaran TGT dapat melibatkan semua siswa aktif dalam proses pembelajaran dan juga menyenangkan.

Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament merupakan model yang cocok diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di

SMPN 1 Pariaman. Dino Adi Putra (2021) mengemukakan bahwa Teams Games Tournament adalah bentuk kerjasama dari tim yang beranggotakan tinggi, sedang, dan rendah, sehingga dengan kemampuan akademik yang lebih rendah juga terlihat aktif terlibat dalam memainkan peran penting dalam kelompok mereka selama Teams Games Tournament. Karena model pembelajaran ini mencakup kegiatan permainan dalam bentuk turnamen, maka akan mengembangkan rasa persatuan dan saling menghormati antar siswa, serta membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam kelas. Kedudukan kerja sama dalam tim diungkapkan dalam Q.S Al Maidah: 2

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya. (Q.S Al Maidah: 2)

Dikemukakan dalam Tafsir al-Misbah bahwa ayat ini mengajarkan umat Islam untuk saling membantu dalam hal-hal yang membawa manfaat, terutama yang berkaitan dengan kebaikan dan takwa. Kebaikan di sini adalah segala hal yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, baik di dunia maupun di akhirat. Takwa berarti mengikuti perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya. Dalam konteks ini, tolong-menolong bukan hanya dalam hal duniawi, tetapi juga dalam hal yang dapat meningkatkan

kesadaran dan ketakwaan kepada Allah, seperti membantu dalam menuntut ilmu, melakukan amal saleh, atau mendukung seseorang untuk tetap berada di jalan yang benar. Dalam firman Nya “Dan tolong menolong lah kamu dalam kebajikan dan ketakwaan jangan tolong menolong dalam dosa dan pelanggaran” ini merupakan prinsip dasar dalam menjalin Kerjasama dengan siapa pun, selama tujuannya adalah kebajikan dan ketakwaan.

Ayat ini juga mengingatkan bahwa tolong-menolong harus di jauhi jika itu mengarah pada hal-hal yang dilarang oleh Allah, seperti dosa atau permusuhan. Misalnya, bekerjasama dalam menipu, berbohong, atau melakukan kejahatan lainnya adalah hal yang dilarang dalam Islam. Dalam konteks sosial, ini juga berarti tidak mendukung perpecahan, kebencian, atau permusuhan antar sesama.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk membawakan dan melakukan penelitian terhadap pembahasan dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPN 1 Pariaman”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang di atas, maka berbagai masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih tergolong rendah.

2. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik.
4. Kurangnya variasi guru dalam pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh.
5. Belum adanya guru yang menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran PAI di kelas VII di SMPN 1 Pariaman.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran minat belajar peserta didik sebelum menggunakan model Teams Games Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMPN 1 Pariaman?
2. Bagaimana gambaran minat belajar peserta didik sesudah menggunakan model Teams Games Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMPN 1 Pariaman?
3. Apakah terdapat pengaruh model Teams Games Tournament terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMPN I Pariaman?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh pembelajaran model teams games tournament (X) terhadap Minat Belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Y) kelas VII di SMPN 1 Pariaman.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui minat belajar sebelum menggunakan model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Pariaman.
2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Pariaman.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Pariaman.

F. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran teams games tournament

Model pembelajaran teams games tournament (TGT) adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok. Tipe model pembelajaran ini melibatkan semua aktivitas siswa tanpa membedakan status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya dan menerapkan metode belajar dengan bermain. Satu kelompok untuk

model pembelajaran TGT biasanya beranggota lima sampai enam orang. Kemudian, pada tiap kelompok akan memiliki anggota dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berbeda-beda.

2. Minat Belajar

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu menguntungkan, mereka merasa berminat. Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Minat belajar timbul karena adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik saat pembelajaran berlangsung, minat belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku peserta didik yang menyangkut kreativitas, perhatian, aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan menampilkan minat yang besar dan perhatian penuh dalam proses belajar, begitu juga dengan sebaliknya.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memperoleh wawasan ilmiah penulis tentang “Pengaruh Model Pembelajaran teams games tournament Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman.”
- b. Sebagai literatur bagi pembaca “Pengaruh Model Pembelajaran teams games tournament Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMPN 1 Pariaman.”

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik
Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar, agar tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan maksimal.
- b. Bagi Pendidik
Dapat membantu pendidik mata dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui model pembelajaran teams games tournament.
- c. Bagi Peneliti
Sebagai bahan untuk menambah wawasan dan mengetahui lebih dalam mengenai model pembelajaran teams games tournament

terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI Kelas VII SMPN 1 Pariaman.

d. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terhadap lembaga Pendidikan khususnya pada tempat dilaksanakannya penelitian ini, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan terutama dibidang studi PAI.

