

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik di era globalisasi dengan melalui pendidikan, individu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk menjalani kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menuntut sistem pendidikan untuk terus berinovasi agar mampu menjawab tantangan zaman. Pendidikan tidak hanya dituntut untuk mencetak lulusan yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian agar mampu menumbuhkan minat, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Pendidikan adalah salah satu komponen kehidupan yang paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini juga disesuaikan dalam sistem pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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, masyarakat, bangsa, dan Negara.(UU Republik Indonesia, 2003)

Pendidikan dalam Islam memiliki posisi yang sangat mulia, karena melalui pendidikan seseorang dapat memahami ajaran agama dengan lebih baik dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Al-Qur'an, Allah Swt. berfirman dalam Surat An-Nahl ayat 125 sebagai berikut:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
 أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (RI, 2019)

Tinjauan Tafsir Al-Mishbah, M. Quraish Shihab menjelaskan ayat ini menjelaskan bahwa dalam menyampaikan ajaran Islam atau memberikan pendidikan kepada orang lain harus menggunakan tiga pendekatan utama, yaitu hikmah, mau'izhah hasanah dan mujadalah billati hiya ahsan.

Hikmah berarti menyampaikan sesuatu dengan cara yang tepat sesuai kondisi dan kemampuan orang yang diajak berbicara. Mau'izhah hasanah berarti memberikan nasihat dengan cara yang lembut dan menyentuh hati. Sedangkan mujadalah billati hiya ahsan menunjukkan pentingnya dialog yang santun, argumentatif, dan penuh penghormatan terhadap orang lain. (Shihab, 2002)

Sejarah kebudayaan Islam adalah Sejarah Islam memiliki cakupan yang luas diantaranya cakupan itu ada yang berkaitan dengan proses pertumbuhan, perkembangan dan penyebaran agama Islam, tokoh-tokoh yang

mempelopornya, sejarah kemajuan dan kemunduran agama Islam yang dicapai dalam berbagai bidang (Abas & Lestari, 2022).

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan proses pendidikan yang mempelajari peristiwa, perkembangan, serta peradaban umat Islam sejak masa Nabi Muhammad SAW hingga perkembangan Islam di berbagai wilayah dunia. Mata pelajaran ini tidak hanya membahas kronologi sejarah, tetapi juga menekankan pemahaman terhadap nilai-nilai keislaman, perjuangan tokoh-tokoh Islam, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan dalam peradaban Islam. (Kementerian, 2019)

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa SKI merupakan salah satu mata pelajaran di madrasah yang berisi peristiwa-peristiwa penting yang benar-benar terjadi di masa lampau, perkembangan peradaban Islam beserta tokoh-tokoh Islam yang berperan di dalamnya agar siswa mampu menjadikannya sebagai ibrah bagi dirinya. (Fauziyah, 2018)

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki urgensi yang sangat penting dalam dunia pendidikan Islam karena melalui pembelajaran ini peserta didik dapat memahami identitas dan jati diri umat Islam. Dengan mempelajari sejarah perkembangan Islam, peserta didik dapat mengetahui bagaimana perjuangan para nabi, sahabat, ulama, dan tokoh-tokoh Islam dalam menyebarkan ajaran Islam serta membangun peradaban yang maju. (Zuhairini, 2015)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan pendidik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu Bapak Deskar pada

tanggal 15 Agustus 2025 yang mana Bapak ini mengajar dikelas VIII.4 sampai VIII. 8 Di Madrasah tersebut bahwasanya dalam proses Pembelajaran pendidik belum menggunakan model Generatif Learning. Serta Pendidik juga belum Menggunakan media pembelajaran kahoot tetapi masih menggunakan buku cetak dan juga media yang terkait pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Peneliti melaksanakan kembali observasi dan wawancara yang kedua pada tanggal 20 Agustus 2025 dengan peserta didik yang bernama Ghoji yang mana merupakan peserta didik kelas VIII.5. Peserta didik tersebut menganggap cara pendidik mengajarkan materi masih sulit dipahami oleh sebagian peserta didik, sehingga suasana pembelajaran masih cenderung membosankan dan terpaksa mengikuti pembelajaran tersebut karena hanya berfokus mendengarkan apa yang pendidik sampaikan materi. Dan pendidik selama pembelajaran terlalu banyak menerangkan materi dan hal itu memicu munculnya rasa jenuh yang berakibat menjadi sulit berkonsentrasi pada saat pembelajaran.

Dan juga peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, Pendidik juga kurang mengembangkan kemampuannya menciptakan pembelajaran yang menarik dengan penggunaan berbagai model pembelajaran serta kurang mengembangkan media pembelajaran. Dan juga kurang antusias mengikuti pembelajaran dilihat dari tugas yang tidak dikerjakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal yang sama 20 agustus 2025 dengan peserta didik yang bernama Ayumi yang merupakan peserta didik kelas VIII.4 yang mana peneliti menemukan juga peserta didik yang mengantuk, mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya, dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mendengarkan penjelasan peserta didik dan tidak mencatat materi yang sudah dijelaskan pendidik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya indikator perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan peserta didik. Menurut berbagai pendapat ahli, minat belajar adalah dorongan batin yang membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya minat belajar dapat berakibat pada rendahnya pencapaian akademik dan keterlibatan peserta didik di kelas.

Minat belajar ialah sebuah ketertarikan, seseorang dikatakan menyukai salah satu mata pelajaran apabila menunjukkan ketertarikannya melalui belajar, ketertarikan yang muncul ditandai dengan adanya perubahan. dari yang sebelumnya biasa saja lalu menunjukkan ketertarikannya pada salah satu mata pelajaran. namun jika perubahan itu tidak hadir dalam diri peserta didik berarti proses belajar belum sebenarnya terjadi. Menurut Clayton Aldelfer minat

belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin.(Achru, 2019)

Diperlukan model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan minat belajar peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan model generatif Learning dengan alasan bahwa model pembelajaran generatif akan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dimana peserta didik dapat dengan bebas mengungkapkan pendapat-pendapatnya yang dimiliki, pertanyaan-pertanyaan, maupun masalah-masalah, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan penuh makna. Dalam Al-Qur'an, Allah Swt. berfirman dalam Qs. Al-Alaq: 1-5:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 “Dengan menyebut Nama Allah Yang Mahapemurah lagi Mahapenyayang.”

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عَلَقٍ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِمَّا قَدَرْنَا مَالَهُ يَعْلَمُ ﴿٣﴾ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عَلَقٍ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِمَّا قَدَرْنَا مَالَهُ يَعْلَمُ ﴿٤﴾ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عَلَقٍ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِمَّا قَدَرْنَا مَالَهُ يَعْلَمُ ﴿٥﴾

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (pena), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (RI, 2019)

Dalam *Tafsir Al-Misbah*, M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa perintah pertama dalam ayat tersebut adalah “Iqra’ (bacalah)” yang menunjukkan pentingnya aktivitas belajar, membaca, dan mencari pengetahuan sebagai dasar perkembangan manusia. Perintah ini tidak hanya sekadar

membaca teks, tetapi juga memahami, menelaah, dan mengkaji fenomena kehidupan (Shihab, 2002). Hal ini sejalan dengan model pembelajaran generatif Learning, yaitu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.

Melihat kondisi ini, perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang relevan adalah penerapan model pembelajaran Generatif Learning. Model ini menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan baru melalui pengaitan dengan pengalaman sebelumnya. Ketika dikombinasikan dengan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi Kahoot, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) adalah suatu proses yang mendapatkan pengetahuan. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Generative Learning* peserta didik dituntut mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman baru atau peristiwa yang dikaitkan dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dalam hal ini berarti peranan pendidik sebagai pelayan pengetahuan yang harus ditransfer kepada peserta didik berubah menjadi fasilitator belajar dengan menyediakan kondisi belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sejarahnya sendiri (Chairunisa, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Afifatunnisa (2023), dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Generatif Learning secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Model ini mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru, sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Penerapan model generatif learning juga terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, di mana peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, mengemukakan pendapat, serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat belajar peserta didik, yang terlihat dari partisipasi aktif, meningkatnya rasa ingin tahu, serta antusiasme dalam mengikuti pelajaran.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Generatif Learning berbantuan Kahoot dipandang sebagai solusi potensial untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan islam. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dalam penelitian ini mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Generatif Learning* Berbantuan Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 1 Kota Pariaman”**

B. Identifikasi Masalah

1. Pendidik masih menyampaikan pembelajaran dengan metode Ceramah dan tanya jawab sehingga proses pembelajaran lebih berpusat kepada Pendidik dan kurang variasi penggunaan metode.
2. Peserta didik merasa sulit memahami pembelajaran SKI dari pendidik tersebut sehingga, Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik Kurang mengaplikasikan dan mengkombinasikan dengan media sehingga pembelajaran merasa tidak menarik.
4. Masih Rendahnya Minat belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI di MTs N 1 Kota Pariaman”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

1. Bagaimana penerapan Model Generatif Learning berbantuan Kahoot pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 1 Kota Pariaman?
2. Bagaimana Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 1 Kota Pariaman?

3. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI di MTs N 1 Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan Model Generatif Learning berbantuan Kahoot pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 1 Kota Pariaman
2. Untuk mengetahui Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 1 Kota Pariaman
3. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI di MTs N 1 Kota Pariaman

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya dengan hasil penelitian yang ingin dicapai sehingga memperoleh wawasan yang luas, serta penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran generatif learning pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini penulis dapat wawasan dan pengalaman perihal menerapkan Model Pembelajaran Generatif Learning berbantuan kahoot terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dan serta menjadi bekal bagi pendidik yang profesional kelak.

b. Bagi pendidik

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai sebuah peninjauan untuk tetap menerapkan model pembelajaran generatif dalam mengatasi minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, serta memberikan motivasi guru agar dapat menerapkan model pembelajaran inovatif lainnya.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terkhusus kelas VIII. 5 MTs N 1 kota pariaman pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu para peneliti dalam memecahkan masalah serta menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan kahoot terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam di MTs N 1 kota pariaman.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran generatif adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik mengkaitkan gagasan-gagasan materi pembelajaran dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya atau yang mereka dapatkan melalui pengalaman sehari-hari.
2. Kahoot merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas.
3. Minat belajar adalah sebuah ketertarikan, seseorang dikatakan menyukai salah satu mata pelajaran apabila menunjukkan ketertarikannya melalui belajar, ketertarikan yang muncul ditandai dengan adanya perubahan.
4. Sejarah Kebudayaan Islam adalah Sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang karya, selera dan kreasi umat Islam pada masa lampau dalam bidang sosial, budaya, ekonomi, politik dan kehidupan lainnya.

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah Mengkaji pengaruh penggunaan model Generatif Learning berbantuan Kahoot terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan materi Peradaban Islam Pada Masa Dinasti Ayyubiyah dikelas VIII MTs N 1 Kota Pariaman tahun Ajaran 2025/2026.