

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena menjadi ujung tombak suatu pembelajaran guna tercapainya tujuan yang diinginkan. Pembelajaran yang berkualitas yaitu mempunyai intelektual dan akhlak yang baik. Selain menyampaikan materi, tujuan pembelajaran juga harus diperhatikan. Dalam prosesnya, muncul berbagai kendala yang tidak sejalan sesuai rencana. Dengan demikian, guru harus memiliki upaya yang bisa diambil untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi.

Salah satu faktor penyebab dari permasalahan dalam pembelajaran yaitu

Rendahnya minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan suatu dorongan yang menyebabkan perhatian individu dan ditandai dengan rasa senang pada suatu objek tertentu.¹ Minat belajar berpengaruh besar terhadap kehidupan pribadi seseorang yang ditunjukkan melalui keinginannya sendiri. Tinggi dan rendahnya minat belajar akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila minat belajar peserta didik tinggi, maka hasil belajar tercapai maksimal. Namun bila minat belajar rendah maka hasil pembelajaran tidak maksimal.

Kaitannya dengan minat belajar pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI masih rendah, peran guru sangat diperlukan dalam meningkatkan minat belajar. Adapun cara yang dapat ditempuh yaitu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, serta inovatif. Karena pada usia tersebut, peserta didik cenderung lebih suka bermain. Untuk itu, upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui *game education*. Dengan cara memasukkan unsur permainan yang bersifat mendidik sehingga terwujudnya suatu pembelajaran yang berkualitas. Kondisi semacam ini, peran guru diperlukan dalam memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta memberikan arahan

¹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2011), 63.

kepada peserta didik mengenai pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Seperti yang tertera dalam Alquran surah Al-Isro ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ۗ

Artinya: “Katakanlah (Muhammad), “setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.” Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.”²

Berdasarkan ayat di atas, menerangkan bahwa meningkatkan minat belajar peserta didik perlu adanya alternatif pemilihan metode pembelajaran yang digunakan guru ketika menyajikan materi pelajaran. Metode pembelajaran yang baik yaitu tidak monoton sehingga bisa mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Padahal setiap pokok bahasan harus bervariasi supaya minat belajar peserta didik pada Sejarah Kebudayaan Islam dapat tumbuh.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya mengkaji aspek kognitif saja, akan tetapi juga mengkaji aspek afektif dan psikomotorik. Pembelajaran ini menjadi mata pelajaran wajib diajarkan di sekolah yang bernafaskan islam yang menjelaskan perjalanan kehidupan manusia dalam beribrah, muamalah, berakhlak, serta penyebaran agama islam berlandaskan Alquran dan Hadits.³ Hikmah yang dapat diambil yakni mencontoh sifat orang berprestasi serta dijadikan sebagai pandangan hidup dengan mengaitkan dan mengembangkannya di kehidupan masa kini.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari apabila disampaikan dalam bentuk yang menyenangkan. Observasi yang dilakukan di kelas IV MI NU Sholahiyah Kudus, peserta

² Alquran, Al-Isro ayat 84, *Alquran Al-Quddus* (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, tt), 289.

³ Dadan Nurulhaq dan Titin Supriastuti, *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Konsep dan Strategi dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik* (Bandung: CV Cendekia Press, 2020), 10.

didik terlihat kurang minat belajar saat pembelajaran.⁴ Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kurangnya tingkat kreatifitas metode yang diterapkan juga keaktifan peserta didik. Selain itu, guru lebih condong menerapkan metode pembelajaran ceramah yang di selingi tanya jawab sedangkan peserta didik memperhatikan buku yang dijadikan pedoman dan diakhiri mengerjakan tugas di LKS sehingga materi tidak tersampaikan secara maksimal. Selain itu, peserta didik kurang beranusias dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁵ Terlihat pada perilaku peserta didik yang sering mengobrol, asyik dengan kegiatannya sendiri, mengantuk dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Peserta didik beranggapan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membosankan sebab pelajaran ini menekankan hafalan cerita masa lampau mengenai peristiwa dan tokoh-tokoh semata.⁶ Keadaan seperti ini membuat kurangnya minat belajar yang tertanam dalam diri peserta didik menjadikan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu memvariasikan metode pembelajaran agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan peran aktif peserta didik.

Metode pembelajaran yang memuat unsur permainan dan dapat meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam, antara lain *make a match, sales promotion girl, talking stick, scramble and word square, two stay two stary*, dan *numbered heads together*.⁷ Dalam kaitannya dengan hal tersebut, peneliti mencoba melakukan perbandingan minat belajar peserta didik antara metode *scramble* dengan metode

⁴ Observasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan penerapan metode ceramah dan *scramble*, di kelas IV, pada tanggal 1 Juni 2022 – 1 Juli 2022, <https://youtu.be/7hxZCselkg>

⁵ Rochis Aflichah (guru mata pelajaran SKI), wawancara oleh penulis, 4 Juni, 2022, pada lampiran 1a.

⁶ Ahsanul Chusna Ziyadah “Awaly (peserta didik kelas IV), wawancara oleh penulis, 23 Juni, 2022, pada lampiran 1b.

⁷ Kusnadi, *Metode Pembelajaran Kolaboratif* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018), 18.

ceramah. Metode *scramble* yaitu suatu metode pembelajaran yang mengemas ke dalam permainan. Peserta didik dituntut untuk menyusun kembali jawaban yang telah dikacaukan dengan cepat dan benar. Metode ini, tepat diterapkan di jenjang sekolah dasar karena terdapat unsur permainan serta dapat melatih ketangkasan berfikir dan melatih kerjasama antar teman sekelompok.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan minat antara metode ceramah dengan metode *scramble* pada Sejarah Kebudayaan Islam. Peneliti memusatkan pada pokok permasalahan **“Efektivitas Penerapan Metode *Scramble* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas IV MI NU Sholahiyah Pedawang Kudus Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahannya yaitu seberapa efektif penerapan metode *scramble* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI NU Sholahiyah Pedawang Kudus tahun pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *scramble* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI NU Sholahiyah Pedawang Kudus tahun pelajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dijadikan sebagai pembuktian, bahwa metode *scramble* mampu

meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna:

a. Bagi Madrasah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan dimana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai efektivitas metode *scramble* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sumbangan pemikiran serta pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan pengetahuan dan kualitas guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan menerapkan metode *scramble* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI NU Sholahiyah Pedawang Kudus.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan motivasi serta semangat secara luas, daya ingat yang tinggi, mandiri serta minat dalam belajar dengan menerapkan metode *scramble* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Sistematika Penelitian

Agar memudahkan penulis menyusun penelitian ini menggunakan sistematika penulisan dan membagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Bagian Muka

Pada bagian ini meliputi halaman judul, pengesahan, pernyataan keaslian, abstrak, moto, persembahan, pedoman transliterasi, kata pengantar dan daftar isi.

2. Bagian Pokok/isi

Bagian pokok/isi terbagi menjadi 5 bab yaitu, pada bagian Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian. Bab II Kajian

Pustaka mengembangkan deskripsi teori mengenai variabel penelitian yang meliputi: teori-teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Bab III Metode Penelitian membahas tentang jenis dan pendekatan, *setting*, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab IV Hasil Penelitian, mendiskripsikan gambaran objek penelitian dan perbedaan minat belajar peserta didik antara menerapkan metode ceramah dan *scramble* serta menguraikan hasil penelitian efektivitas metode *scramble* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bab V Penutup berisi simpulan dan saran dari rentetan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang didasarkan pada perolehan hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir meliputi daftar pustaka serta lampiran-lampiran.