

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa diharapkan dan diarahkan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, agar peserta didik juga dapat berperan lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Hal ini searah dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai pola pendidikan di Indonesia yang tertuang dalam Bab I, hal pertama butir ke-20: “Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar di lingkungan belajar”. Siswa dapat menjadikan peserta yang aktif dalam pembelajaran mereka sendiri melalui interaksi antara guru dan siswa. Kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan secara efektif dan efisien diharapkan dari siswa. Pada hakekatnya belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seorang pendidik untuk mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Musfiqon, 2018: 184). Oleh karena itu, diperlukan rencana yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Salah satu komponen pembelajaran, berikut: a) tujuan pembelajaran; b) sumber pengajaran; c) metode pembelajaran; d) alat peraga atau media pembelajaran; dan e) Evaluasi. Pembelajaran tidak akan optimal jika salah satu dari komponen tersebut tidak digunakan (Supriyono, 2018).

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) ada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini merupakan Pembelajaran PAI yang dilakukan dengan bercerita mengenai kebenaran kisah-kisah Islam pada masa lalu yang sampai sekarang masih terikat dan menarik untuk diketahui dengan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran SKI merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang menjadi hal yang baik, setelah mengalami cerita pada masa lalu dari mata pelajaran SKI itu sendiri. Peran guru dalam menceritakan sejarah ini sangat menentukan minat siswa dalam mendengarkan kisah-kisah Rasulullah beserta para sahabat maupun cerita tentang tokoh-tokoh Islam terdahulu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran SKI juga dibutuhkan minat

belajar dari siswa agar pelajaran yang diberikan guru dapat terserap baik oleh siswa.

Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Sebaliknya, jika minat belajar siswa buruk maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berdampak pada hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Menurut (Susanto, 2013: 18-19) menyatakan bahwa minat berarti Kecenderungan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena dalam proses pembelajaran minat belajar siswa merupakan beberapa hal yang paling penting untuk setiap siswa wajib menguasainya. Semangat siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor penyokong untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pendidik harus paham dalam menyediakan dan mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang baik agar peserta didik dapat bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi bahwa minat dalam mengikuti proses pembelajaran siswa MTs Swasta Al-Hidayah Cikampak kelas VII-2 pada bidang Sejarah Kebudayaan Islam masih sangat terbatas dan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran yang tidak beragam, seperti halnya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja, akibatnya peserta didik kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Peserta didik menganggap bahwa pelajaran SKI sangat membosankan karena pelajarannya hanya bercerita tentang sejarah. Kebanyakan siswa yang sering berbicara sendiri yang mengakibatkan siswa yang lain juga ikut berbicara pada proses belajar mengajar yang dapat mengganggu keberlangsungan kegiatan tersebut serta dapat mengganggu peserta didik lainnya yang ingin memperhatikan, dan mengakibatkan mereka tidak dapat menyerap materi dengan lebih baik.

Untuk itu diperlukan adanya strategi pembelajaran baru guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah strategi

pembelajaran *Whisper Game* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa karena strategi pembelajaran *Whisper Game* ini yaitu salah satu strategi permainan kalimat atau bahasa dengan tindakan yang dilakukan untuk melatih kemampuan berbahasa seseorang dengan cara yang menyenangkan (Machmudah & Rosyidi, 2016: 175). Strategi Pembelajaran *Whisper Game* ini dapat mendorong siswa untuk berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Strategi tersebut menjadi salah satu cara dengan menggunakan game atau permainan yang dipakai sebagai strategi dalam pembelajaran untuk membuat konsentrasi siswa mendengarkan guru menjelaskan materi, membuat siswa dalam mempelajari materi, dan membuat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Strategi *Whisper Game* juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk membuat peserta didik berperan dalam belajar, tidak jenuh dan tidak merasa terpaksa selama berjalannya belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya, strategi ini juga dapat membuat kerjasama antar peserta didik dan membuat kecakapan bahasa pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat memilih judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Strategi *Whisper Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII MTs Swasta Al-Hidayah kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada bidang Sejarah Kebudayaan Islam, Strategi permainan bisik berantai atau *Whisper Game* harus digunakan karena siswa masih belum aktif terlibat kegiatan pembelajaran.
2. Guru masih belum beragam dalam menggunakan metode pembelajaran.

3. Lingkungan fisik, psikis, keluarga, lingkungan belajar siswa, dan lingkungan masyarakat merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi semangat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, maka terurai batasan masalahnya yaitu Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Strategi *Whisper Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII-2 MTs Swasta Al-Hidayah kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah dan batasan masalah dengan judul Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Strategi *Whisper Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII MTs Swasta Al-Hidayah kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan. Oleh karena itu, masalah penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum penerapan Strategi *Whisper Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII MTs Swasta Al-Hidayah kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan?
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah penerapan Strategi *Whisper Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII MTs Swasta Al-Hidayah kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum penerapan Strategi *Whisper Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII MTs Swasta Al-Hidayah kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan.

2. Untuk mengetahui minat belajar siswa sesudah penerapan Strategi *Whisper Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII MTs Swasta Al-Hidayah kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dari sudut pandang teoretis maupun praktis.

1. Menurut Teoretis
 - a) Diharapkan dapat menyampaikan arahan dan pemahaman dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui strategi *whisper game* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
 - b) Diharapkan sebagai dasar yang digunakan untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Menurut Praktis
 - a) Manfaat untuk guru

Temuan penelitian ini diinginkan mampu memberikan sebuah inspirasi terhadap guru untuk menghasilkan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan yang akan meningkatkan minat belajar siswa.
 - b) Manfaat untuk siswa
 1. Hal ini diinginkan mampu membantu siswa dalam mendalami pelajaran dari guru tentang Sejarah Kebudayaan Islam.
 2. Strategi Permainan bisik berantai atau *Whisper Game* diharapkan untuk meningkatkan minat siswa dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam.
 3. Pengalaman belajar yang unik diharapkan bagi siswa.
 - c) Manfaat untuk Madrasah

Temuan penelitian ini harus diterapkan sebagai temuan evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran. Maka, pendidik dapat terus berinovasi dan kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran, salah satunya adalah penentuan dan penerapan strategi pembelajaran.

d) Manfaat untuk peneliti

Dapat membawa pengalaman dan informasi baru saat merencanakan program pembelajaran.

