

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu kajian ilmu yang menjadi materi pada pembelajaran dan bertujuan agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai Islam secara sadar, yang meliputi nilai ibadah, kemanusiaan, kemaslahatan, nasionalisme, pengembangan diri, serta kedamaian dalam kehidupan (Amin, 2017). Untuk itu, setiap siswa yang beragama Islam diharapkan melaksanakan pembelajaran PAI dengan baik dan sungguh-sungguh. Sayangnya dalam pelaksanaan Pembelajaran PAI masih banyak dijumpai siswa yang tidak serius menyimak penyampaian materi dari guru. Salah satu penyebabnya berasal dari minat belajar siswa yang rendah.

Minat adalah suatu perasaan lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat tumbuh dalam diri seseorang secara alami maupun dari pengaruh lingkungan, minat juga dapat tumbuh dan berkembang setelah mengalami proses (Slameto, 2013). Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pemahaman dan prestasi belajar siswa akan lebih tinggi. Minat belajar yang tinggi juga dapat mendorong keingintahuan dan kesenangan siswa untuk terus belajar. Keingintahuan dan kesenangan belajar itu dapat diperoleh dari berbagai hal, seperti lingkungan belajar, suasana, sarana dan prasarana, strategi, metode, media ataupun model yang dikembangkan dan diterapkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggota yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang bersifat heterogen (Majid, 2015). Dengan bekerja dalam kelompok diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi banyak tipe atau metode. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu *scramble*.

Metode pembelajaran *scramble* adalah salah satu permainan bahasa yang pada hakikatnya merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan untuk menarik minat belajar siswa (Amin, 2022). Model pembelajaran *scramble* dapat membantu siswa berpikir kritis dengan menyusun kata, kalimat, atau wacana yang sebelumnya telah diacak acak dalam susunan yang memiliki makna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan lebih menarik jika penerapannya dibantu dengan media pembelajaran, sebab media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendorong dan pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu metode *scramble* yaitu media *flash card*. Media ini dapat dipadukan dengan metode pembelajaran yang memiliki pola pembelajaran bermain ataupun kompetisi.

*Flash card* merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simnol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar, teks, atau simbol itu (Arsyad, 2020). Penerapan media *flash card* jika dikolaborasikan dengan metode *scramble* akan membentuk kerjasama kelompok dalam menemukan jawaban di balik kartu-kartu. Dengan diberlakukannya metode ini, seluruh siswa akan terlibat aktif dan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran PAI BP.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang sebelumnya dilakukan di kelas XI-3 dengan Bapak Eris Rusdiana selaku guru PAI kelas XI SMAN 27 Bandung, masih banyak siswa tampak kurang berminat selama pembelajaran berlangsung. Dibuktikan dengan respon dan perilaku yang diunjukkan siswa selama pembelajaran berlangsung. Masih banyak siswa yang tidak memerhatikan guru, mengantuk dan tertidur, mengobrol, sibuk dengan aktivitas sendiri, dan lainnya. Daya konsentrasi siswa menurun efek dari rasa jenuh yang pada akhirnya membuat siswa melakukan aktivitas lain. Siswa yang fokus mendengarkan guru hanya mereka yang duduk di barisan paling depan.

Beberapa fenomena diatas menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI BP. Salah satu faktor yang berpengaruh besar yaitu metode penyampaian guru yang kurang menarik, guru cenderung menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi yang biasa disebut dengan model pembelajaran konvensional. Di samping itu, guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengulang pembelajaran di rumah serta menghafal ketika ada ulangan. Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan bersama Bapak Eris dan beberapa siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran PAI hanya dilakukan dengan metode konvensional, dengan kata lain sangat jarang menggunakan metode yang bervariasi. Oleh sebab itu, guru harus bisa mengembangkan dan menerapkan model dan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya metode yang dapat melibatkan seluruh siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga tidak ada lagi siswa yang merasa bosan dan jenuh.

Menanggapi masalah dan fenomena-fenomena yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui apakah model pembelajaran *scrambel* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian di Kelas XI-3 SMAN 27 Bandung) ”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI-3 SMAN 27 Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas XI-3 SMAN 27 Bandung pada mata pelajaran PAI BP?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *scramble* terhadap minat belajar siswa kelas XI-3 SMAN 27 Bandung pada mata pelajaran PAI BP?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diambil beberapa tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI-3 SMAN 27 Bandung
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas XI-3 SMAN 27 Bandung pada mata pelajaran PAI BP
3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *scramble* dengan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP.

### D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru atau akademisi dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan bantuan media *flash card* serta dapat memperkuat teori bahwa penggunaan metode ini dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi, pertimbangan dan masukan dalam pemilihan metode atau model pembelajaran di kelas sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Bagi sekolah

Dapat menjadi kontribusi untuk mengembangkan keterampilan guru dalam menerapkan berbagai metode dalam pembelajaran.

- c. Bagi Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Menambah referensi dan pustaka *digital library* bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh metode *scrambel* terhadap minat belajar siswa.

d. Bagi pembaca

Dapat menjadi referensi dan sumber pengetahuan tambahan bagi pembaca tentang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

e. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan bantuan media *flip card memory* terhadap minat belajar PAI BP siswa.

### E. Kerangka Berpikir

Asal kata pembelajaran yaitu belajar, yang berarti perubahan perilaku siswa sebagai akibat dari pengalaman yang dialami. Belajar merupakan aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki tingkah laku, sikap, dan memperkuat kepribadian (Suyono dan Haryanto, 2019). Dalam proses pembelajaran diterapkan model, metode, dan media yang beragam agar siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan saat ini yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggota yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang bersifat heterogen (Majid, 2015). Dengan menyatukan siswa yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda, dapat membuat mereka bekerjasama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe atau jenisnya, salah satunya yaitu metode *scramble*.

*Scramble* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Shoimin, 2014). Jawaban dari soal yang diberikan berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf (Octavia, 2020).

*Flash card* dapat dijadikan media pembelajaran yang unik dan interaktif dengan menggunakan kartu-kartu bergambar atau bertuliskan informasi untuk membantu siswa belajar dan mengingat materi. *Flash card* merupakan sebuah kartu berisi gambar, teks atau simbol yang membantu siswa untuk melatih ejaan dan memperkaya kosa kata (Arsyad, 2020). Penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan diberlakukannya metode ini, seluruh siswa akan terlibat aktif dan diharapkan dapat menarik minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran PAI BP.

Minat merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk memilih, memperhatikan, atau berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu. Minat sering kali diartikan sebagai respons emosional positif terhadap sesuatu yang merangsang perilaku dan membuat seseorang lebih antusias terhadap suatu aktivitas yang menarik (Triastuti, 2020). Minat belajar memiliki beberapa indikator yang meliputi: perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar (Wardan, 2022). Indikator-indikator tersebut akan terlihat dari gerak-gerik dan respon siswa dalam menghadapi pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan siswadi dalam memahami, menghayati, meyakini dan mengamalkan agama Islam melalui bimbingan, pengajaran dan latihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Majid dan Andayani, 2004). Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju pada terbentuknya kepribadian utaman menurut Agam Islam (Gunawan, 2013). Pada dasarnya Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan supaya siswa memiliki akhlak yang mulia dan berkepribadian baik serta dalam setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa tersebut dapat sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku dalam agama Islam.

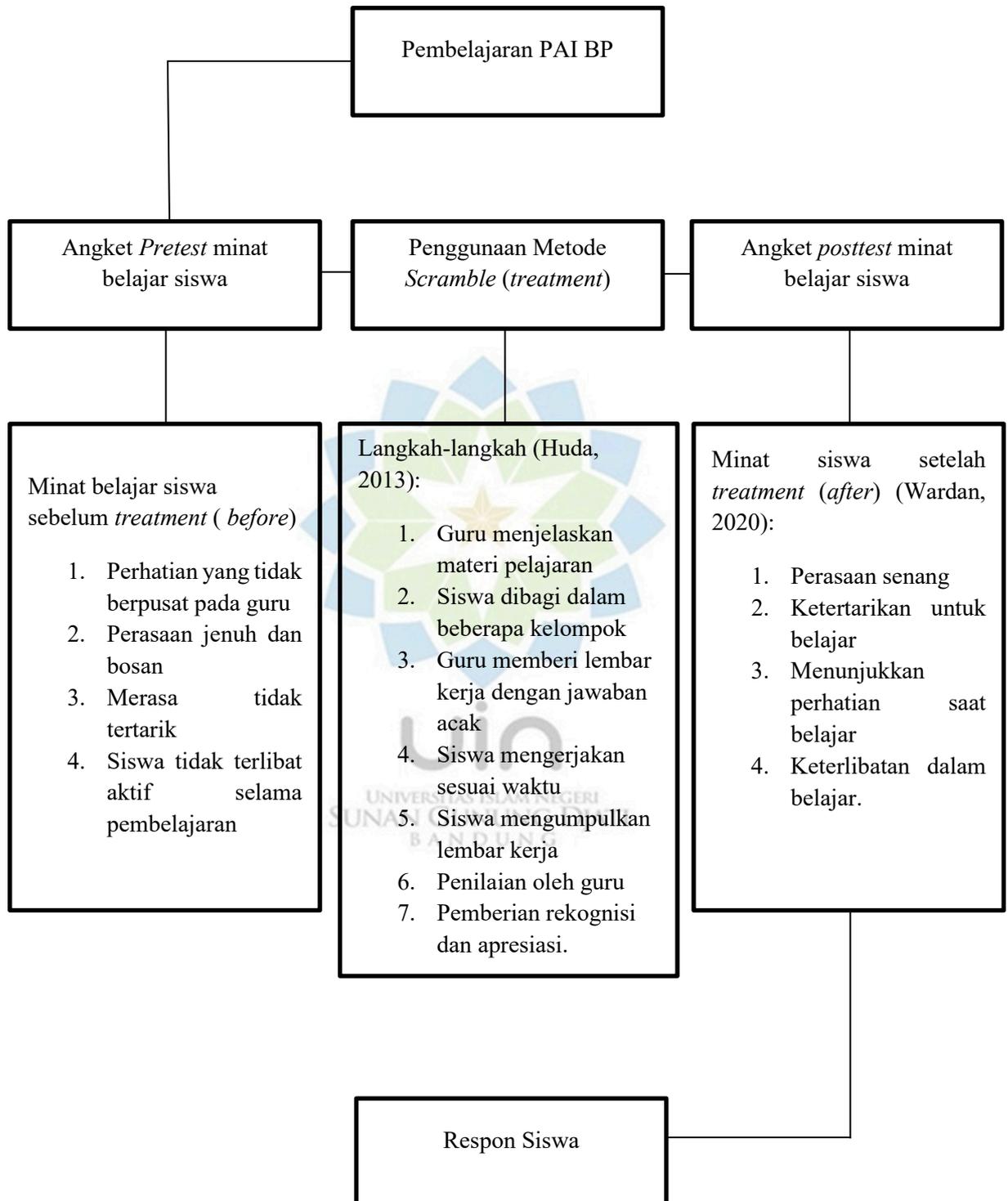
Proses pembelajaran dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” diawali dengan pembelajaran sebagaimana biasanya guru menyampaikan materi ajar. Setelah itu dilakukan *pretest* yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar siswa terhadap

pembelajaran PAI BP. Selanjutnya dilakukan *treatment* atau perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *scramble* berbasis media *flash card*. Siswa akan diberi lembar *post test* berupa angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar minat belajar siswa setelah dilaksanakan *treatment* atau perlakuan.

Penelitian ini melibatkan variabel terikat dan variabel bebas yang saling berhubungan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ( $X_1$ ) dengan menggunakan *flash card*, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar pada mata pelajaran PAI BP (Y).



Kerangka pemikiran diatas dapat dituangkan menjadi bagan seperti berikut:



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang dijadikan jawaban dari masalah penelitian. Hipotesis juga dimaksud sebagai prediksi dari peneliti terhadap temuan penelitian yang kebenarannya perlu dibuktikan secara empiris (Kurniawan, 2018). Dari sudut pandang peneliti, hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap memiliki kemungkinan kebenaran paling tinggi berdasarkan teori yang ada. Hipotesis dapat dinyatakan dengan notasi  $H_a$  (menerima) atau  $H_o$  (menolak), setelah menganalisis teori dan bukti yang relevan dengan topik penelitian.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.  $H_a$  : Terdapat pengaruh setelah dilakukan pembelajaran *scramble* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP, yaitu dengan adanya peningkatan minat belajar siswa sesudah diberikan perlakuan.
2.  $H_o$  : Tidak terdapat pengaruh setelah dilakukan pembelajaran *scramble* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP.

## G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Canva for Education* Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta” oleh Miftahul Fadila Saza. Skripsi program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2023. Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat pengaruh yang cukup baik terhadap penerapan media pembelajaran *Canva for Education* pada minat belajar siswa, dengan uji *paired sample t test* sig.  $0,001 < 0,05$ . Terdapat perbedaan antara penerapan media pembelajaran *canva for education* dengan pembelajaran konvensional menggunakan *power point*, dengan hasil uji *independent sample t test* sig.  $0,009 < 0,05$ .
2. Penelitian yang dilakukan oleh Veni Melia Sya’ban dengan judul “Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri

Rejowinangun 1 Yogyakarta” Program Studi PGSD Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan metode *scramble* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. Hal ini sesuai dengan skor rata-rata di kelas eksperimen lebih besar yaitu 79,36 daripada skor rata-rata di kelas kontrol yaitu 75,83.

3. Skripsi jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Negeri Minasaua oleh Andi Fadilah, tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *scramble* terhadap minat belajar IPS kelas V SD Negeri Minasaua dengan hasil perhitungan  $t_{test}$  lebih besar (6,94) daripada nilai  $t_{tabel}$  (2,08).
4. Pada skripsi jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia” oleh Alfiyah Kurniasari Suparso memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *scramble* berbantu media kartu kotak misteri (kokami) pada materi sistem reproduksi manusia berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dengan ditunjukkan pada uji independent sample t-test yang mendapatkan hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Tresmia Rahmawati dengan judul “Perbandingan Hasil belajar siswa Antara Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dan *Make a Match* pada Mata pelajaran PAI” pada skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2014 yaitu terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan metode *scramble* dengan yang menggunakan metode *make a match*. Nilai posttest dan gain pada metode *make a match* sebesar 75,75 dan 11,1 sedangkan pada metode *scramble* sebesar 74,25 dan 7.

Untuk lebih jelasnya persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama dan judul	Persamaan	Perbedaan
1	Miftahul Fadila Saza “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Canva for Education</i> Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta”	a. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa b. Menggunakan metode penelitian eksperimen	a. Metode penelitian tersebut menggunakan desain kuasi eksperimen, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan desain <i>one group pretest posttest</i> b. Media pembelajaran <i>Canva for Education</i> sebagai variabel bebas.
2	Vei Melia Sya’ban “Pengaruh Metode <i>Scramble</i> Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta”	a. Variabel terikat yaitu minat belajar siswa b. Metode <i>scramble</i> sebagai variabel bebas.	a. Menggunakan metode kuantitatif kuasi eksperimen, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre eksperimen <i>one group pretest posttest</i>

			b. Penelitian pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini PAI BP
3	Andi Fadilah “Pengaruh Metode <i>Scramble</i> Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Negeri Minasaupa”	a. Variabel bebas yaitu metode <i>scramble</i> b. Variabel terikatnya yaitu minat belajar	a. Penelitian pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran PAI BP b. Menggunakan metode kuasi eksperimen
4	Alfiyah Kurniasari Suparso “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia”	a. Variabel bebas yaitu metode <i>Scramble</i> b. Menggunakan jenis penelitian eksperimen	a. Variabel terikatnya yaitu hasil belajar, sementara dalam penelitian ini minat belajar b. Menggunakan test, sementara pada penelitian ini menggunakan angket c. Penelitian pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini PAI BP

5	Tresmia Rahmawati “Perbandingan Hasil belajar Siswa Antara Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> dan <i>Make a Match</i> pada Mata pelajaran PAI “	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Variabel bebas yaitu metode <i>scramble</i></li> <li>b. Variabel terikat yaitu minat belajar</li> <li>c. Mata pelajaran PAI BP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan dua variabel bebas, dengan variabel bebas kedua yaitu metode <i>make a match</i></li> <li>b. Menggunakan metode kuasi eksperimen</li> </ul>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

