

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aspek yang semestinya diprioritaskan oleh seluruh negara, terutama bagi negara berkembang. Kemajuan dan keberlanjutan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kemajuan pendidikannya (Nur Endah & Indri, 2020). Pendidikan tidak hanya menjadi dasar untuk membentuk individu yang berkualitas, namun juga menjadi kunci utama untuk menciptakan masyarakat yang maju dan berdaya saing. Melalui pendidikan, warisan budaya diturunkan secara sengaja dari satu generasi ke generasi selanjutnya sebagai bagian dari proses pelestarian nilai-nilai bangsa. (Rahman, Sabhayati, Andi, Yuyun, & Yumriani, 2022). Dalam Undang-Undang 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, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Saleh Abdullah, pendidikan merupakan prosedur yang diciptakan masyarakat guna mengarahkan generasi penerus menuju ke arah kemajuan melalui pendekatan yang terstruktur, yang disesuaikan dengan potensi mereka untuk mencapai tingkat kemajuan yang optimal (Abdullah A. S., 2007).

Dalam kehidupan manusia, pendidikan menempati posisi yang sangat vital. Manusia dapat mencapai potensi penuh mereka dan memperoleh sikap, kemampuan, dan informasi yang diperlukan untuk kehidupan di masa depan melalui pendidikan. Sebagaimana dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11, Allah Swt berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَائْشُرُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S Al-Mujadalah:11)

Ayat yang disebutkan di atas menyoroti pentingnya nilai pengetahuan dalam kehidupan seseorang. Dengan ilmu, manusia memperoleh keistimewaan yang menjadikannya lebih unggul dalam berpikir, bertindak, dan mengambil keputusan dari makhluk lainnya untuk mewujudkan kekhalifahan di muka bumi ini. Dengan izin Allah Swt, manusia dapat belajar dan berkembang dalam ilmu pengetahuan. Allah Swt juga menunjukkan status dan tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh mereka yang memilikinya.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tingkat minat belajar siswa. Ketertarikan atau kesukaan siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri dikenal dengan istilah minat belajar. Minat belajar tentulah menjadi komponen penting yang perlu dikuasai siswa, karena hal ini akan mempengaruhi apakah siswa akan memperhatikan dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran atau tidak. Ketika siswa tidak memiliki minat terhadap pembelajaran, mereka cenderung pasif dan kurang memberikan perhatian selama proses belajar berlangsung. Proses pembelajaran tidak akan berjalan optimal apabila siswa tidak memiliki minat terhadap materi yang dipelajari. Dengan kata lain, minat belajar yang tinggi cenderung mendorong peningkatan prestasi, sedangkan minat yang rendah dapat menghambat pencapaian hasil belajar secara optimal (Suryabrata, 2012).

Proses pembelajaran yang ideal mestinya berlangsung secara interaktif, menarik, dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa yang tinggi. Siswa seharusnya berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran dalam suasana pembelajaran yang demikian, baik pada tingkat individu maupun dalam kerja kelompok, guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu, penelitian (Hidayat, 2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama dalam kelompok serta permainan edukatif mampu menaikkan minat dan motivasi belajar dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada kondisi ini, ceramah masih menjadi pendekatan dominan dalam pembelajaran, yang sering kali membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun intelektual. Di sisi lain, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa sering kali cenderung rendah. Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru, yang membuat siswa tidak tertarik dan tidak dapat berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran (Mulyani, 2016). Hal ini ditandai dengan kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, terbatasnya antusiasme mereka untuk bertanya atau berpendapat, dan kecenderungan mereka untuk bersikap pasif ketika diberikan tugas (Suryani & Hidayat, 2020). Kondisi ini tentunya menjadi tantangan bagi pendidik untuk mencari model dan media pembelajaran yang dapat secara efektif membangkitkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter siswa.

Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa siswa menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman, bukan hanya menerima pengetahuan dari guru mereka. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, siswa secara aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berbagi pemahaman, dan menyelesaikan tantangan bersama, yang sejalan dengan konsep *scaffolding* dari Vygotsky, di mana dukungan dari teman sebaya membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Proses kolaboratif

ini selain meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, karena siswa merasa lebih termotivasi ketika mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya unsur interaksi dan keterlibatan aktif dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong rasa ingin tahu siswa, sehingga minat belajar mereka semakin meningkat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah penulis lakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi menunjukkan sebagian besar siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini terlihat dengan kurangnya partisipasi aktif, seperti minimnya siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran serta rendahnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi di kelas. Banyak siswa yang menunda atau malas mengumpulkan tugas tepat waktu. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa selama ini guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah serta penggunaan media pembelajaran seperti buku teks saja. Kurangnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan guru, beberapa siswa selalu mengantuk saat pelajaran berlangsung, dan siswa tidak antusias dengan pembelajaran yang berlangsung.

Di lihat dari hasil studi pendahuluan di atas maka dibutuhkan sebuah solusi, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* yang berbantu *Wordwall*. model *Team Quiz* dipilih karena dari penelitian sebelumnya terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa. Selain itu, model ini dapat memasukkan aspek permainan ke dalam pembelajaran berbasis kelompok, yang dianggap dapat mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan mendorong partisipasi siswa. Model *Team Quiz* ini dipandang akan semakin efektif jika dikombinasikan menggunakan media yang tepat dan menarik. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Wordwall*. Hal ini karena pembelajaran berbasis

teknologi mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa karena menyajikan materi secara lebih variatif dan menarik. Sedangkan *wordwall* berfungsi sebagai alat bantu digital yang menghadirkan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis atau permainan edukatif, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Pilihan basic yaitu *free* dengan pilihan beragam template merupakan salah satu keunggulannya. Selain itu, *wordwall* juga menawarkan berbagai macam permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* Berbantu *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung)”. Dengan demikian, diharapkan model pembelajaran *Team Quiz* yang dipadukan dengan *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar, yang tentunya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantu *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi jual beli di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantu *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi jual beli di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantu *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi.
2. Mengetahui minat belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantu *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap perkembangan dan kemajuan ilmu pendidikan pada umumnya, serta pemahaman tentang cara meningkatkan proses pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran untuk di masa depan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pandangan dalam hal penerapan model pembelajaran serta menguatkan pemahaman dan keterampilan penelitian.

- b. Manfaat bagi Pendidik

Bagi pendidik penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menjadikan sebagai sumber acuan berkenaan dengan variasi model pembelajaran yang tentunya dapat diterapkan pada pembelajaran agar pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan dan menarik.

- c. Manfaat bagi Siswa

Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dan meningkatkan minat belajar mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan informasi yang bermanfaat untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut penerapan model pembelajaran yang inovatif serta interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar adalah merujuk pada kondisi di mana individu menunjukkan kecenderungan untuk memperhatikan dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang didorong oleh adanya ketertarikan dan perasaan senang terhadap kegiatan tersebut. Indikator minat seseorang mampu diketahui melalui perasaan positif yang muncul ketika kebutuhannya terpenuhi, seperti perasaan senang dan puas. Siswa yang memiliki minat belajar dalam suatu proses pembelajaran ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas belajar. Minat belajar siswa menentukan apakah mereka akan memperhatikan dan terlibat di kelas, menjadikannya salah satu komponen penting dari proses pembelajaran yang sukses (Slameto, 2010). Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum diklasifikasikan menjadi faktor internal dan eksternal (Risky & dkk, 2017). Faktor internal mencakup kondisi fisik maupun psikologis yang dimiliki oleh siswa, seperti kondisi kesehatan, motivasi intrinsik, serta kesiapan mental untuk menyerap materi yang disampaikan guru di kelas. Dilihat dengan siswa yang kurang termotivasi, siswa dengan motivasi tinggi biasanya lebih bersemangat dan berkonsentrasi selama di kelas. Faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang berasal dari luar diri individu. Beberapa faktor eksternal yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa yaitu model pembelajaran yang diterapkan guru, keluarga, teman bergaul, lingkungan sekolah, serta media pembelajaran yang digunakan juga turut mempengaruhi. Salah satu faktor yang dikaji dalam

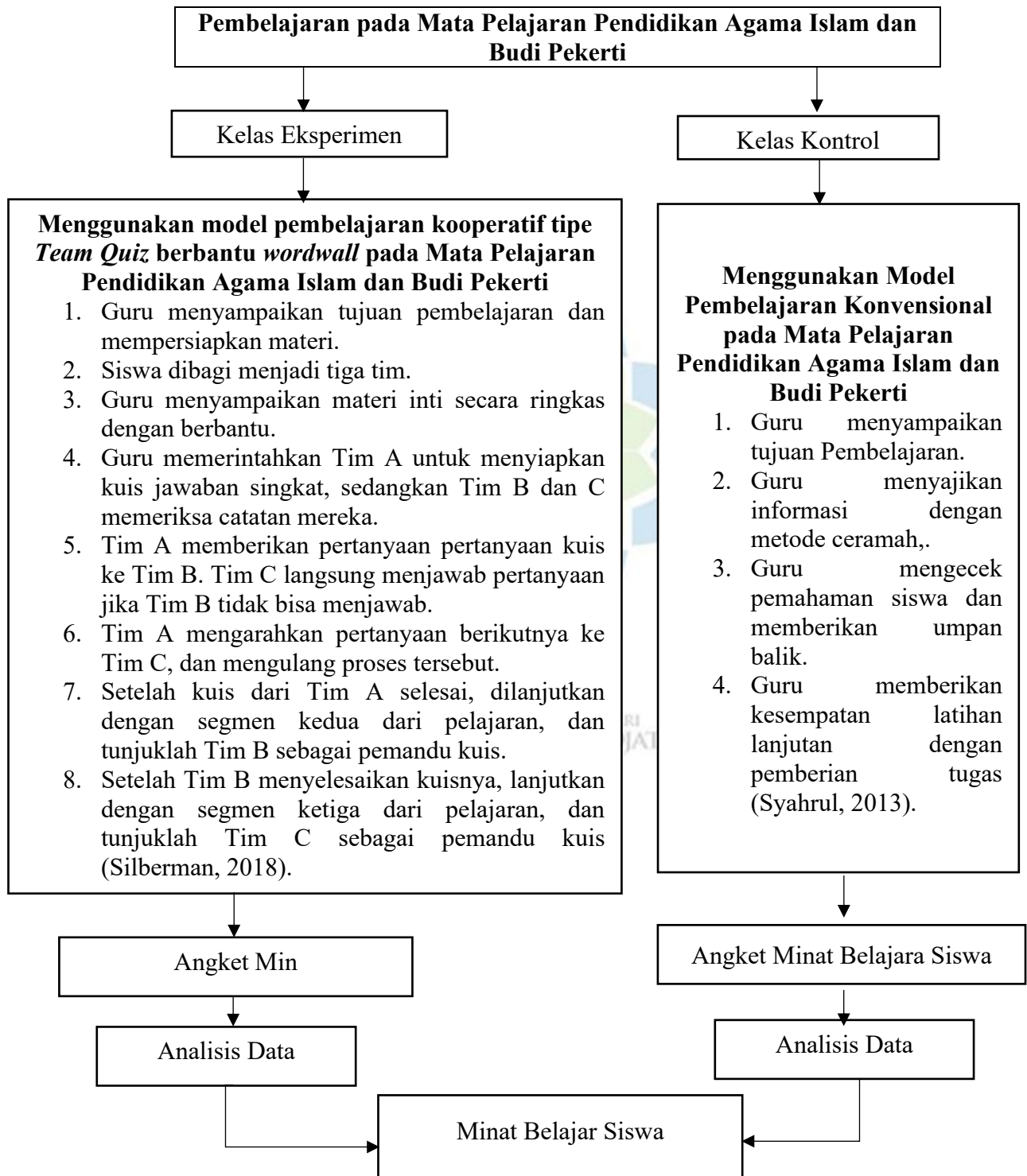
penelitian ini yaitu model pembelajaran serta media yang digunakan oleh guru, sehingga penggunaan model pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan minat belajar mereka, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* yang berbantu *Wordwall*.

Team Quiz merupakan satu dari banyaknya model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa bekerja secara berkelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat dalam pembelajaran. Meil L Silberman menciptakan model pembelajaran tipe *Team Quiz* sebagai metodologi pembelajaran yang aktif, merupakan sebuah usaha dalam suatu pembelajaran dengan mengatur siswanya agar melaksanakan pembelajaran menggunakan cara atau strategi yang menyenangkan secara aktif, dan selama proses pembelajaran melibatkan seluruh indra (Nurdyansyah, 2015).

Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai format permainan edukatif, seperti kuis dan teka-teki, yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran. Josh dan Ben adalah pendiri media pembelajaran interaktif ini. Menurut (Lestari, 2021), *wordwall* dapat digunakan sebagai media, sumber belajar, serta mampu menjadi alat evaluasi yang menarik yang diterapkan guru kepada siswa. *Wordwall* mampu dijangkau melalui laptop atau smartphone. *Wordwall* berisi permainan interaktif, animasi, audio, gambar dan yang dapat menarik minat siswa. Kelebihan dari *wordwall* yaitu tidak berbayar untuk pilihan *basic* serta menyediakan banyak fitur.

Dalam kaitannya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* yang dilengkapi dengan media *wordwall* akan memberikan siswa dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran umumnya menunjukkan peningkatan perhatian serta ketertarikan pada materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, pada penelitian ini peneliti fokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* berbantu *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Selanjutnya pada penelitian ini peneliti pun merumuskan skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban ini masih hanya didasarkan pada kajian teori yang relevan, bukan pada fakta-fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data. Maka dapat dirumuskan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Berbantu Wordwall Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*”.

G. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dan digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Time Quiz* berbantu *Wordwall* terhadap minat belajar siswa. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan diantaranya:

1. Haryati, (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Parepare) yang meneliti tentang “*Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika*”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan ini, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis aplikasi *wordwall* pada pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini menggunakan media *wordwall*. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan *model Team Game Tournament (TGT)* sebagai variabel X-nya. Serta mata pelajaran yaitu Matematika.
2. Sofiah Khaerani Yumna, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung) yang meneliti tentang “*Upaya Meningkatkan*

Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Word Wall Game (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII-A di SMP Al-Falah Dago Kota Bandung)”.

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa Proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media *wordwall game* telah terlaksana dengan sangat baik, hal ini dapat diamati dari hasil observasi kegiatan belajar mengajar (KBM) pada setiap siklusnya dengan pelaksanaan pembelajaran PAI yang lebih baik dan interaktif. Maka, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-A dalam pembelajaran PAI. Persamaan penelitian ini menggunakan media *wordwall*. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel Y-nya, yaitu “Motivasi Belajar”.

3. Muhamad Ardin, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung) yang meneliti tentang “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Falah Bandung)*”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan dengan interpretasi sangat efektif dengan memperoleh nilai persentase sebesar 81 %. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII MTs Miftahul Falah Kota Bandung. Persamaan penelitian ini terletak pada minat belajar siswa sebagai variabel Y-nya. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Team Game Tournament (TGT)* sebagai variabel X-nya. Serta pada mata pelajaran yaitu SKI.
4. Junita, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan) yang meneliti tentang “*Penerapan Model Pembelajaran Team Quiz untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 314 Simpang Nunur Kecamatan*

Ranto Baek Kabupaten Mandailing Natal”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Quiz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPA materi perpindahan suhu dan kalor kelas V SDN 314 Simpang Nunur. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Team Quiz*. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel Y-nya, yaitu keaktifan siswa. Serta pada mata pelajaran yaitu IPA.

Dari deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini adanya kombinasi model pembelajaran *Team Quiz* berbantu *Wordwall*, yang belum diteliti sebelumnya dalam konteks peningkatan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

