

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses terencana yang melibatkan rangkaian kegiatan edukatif antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan tertentu. Aktivitas ini tidak boleh hanya dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan satu arah, melainkan sebagai bentuk interaksi sosial yang menciptakan komunikasi timbal balik yang dinamis. Konseptualisasi tersebut sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, yang menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Prinsip ini diperkuat oleh pandangan Haryono dkk. (2025:10) yang menyatakan bahwa proses interaksi di dalam lingkungan belajar tidak hanya bertujuan menyalurkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai serta keyakinan di dalam diri peserta didik.

Dalam ekosistem pendidikan, motivasi belajar memegang peranan krusial sebagai determinan utama keberhasilan akademis. Mulyasa (2013:196) menjelaskan bahwa aspek motivasi berkontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran, mengingat tingginya motivasi berkorelasi langsung dengan ketekunan belajar peserta didik. Sebaliknya, ketiadaan dorongan internal ini akan menghambat siswa untuk berpartisipasi secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Rahman (2022:291) mengemukakan bahwa

capaian prestasi akademik yang unggul cenderung didominasi oleh siswa dengan tingkat motivasi yang tinggi. Premis ini diperkuat oleh Purwanti dkk. (2021:33) yang memandang motivasi sebagai kekuatan penggerak internal yang mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan aktivitas belajar secara konsisten dan terstruktur. Salah satu indikator munculnya motivasi tersebut dicirikan oleh keterlibatan aktif siswa, yang distimulasi melalui kemampuan guru dalam menciptakan iklim kelas yang menyenangkan, menarik, dan kondusif. Menurut Kurniawan dkk. (2024:34), suasana belajar yang menyenangkan terbukti mendongkrak konsentrasi siswa serta bertindak sebagai bentuk penguatan (reward) yang mendorong keterlibatan optimal pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Namun pada kenyataannya, praktik pembelajaran di berbagai satuan pendidikan sejauh ini masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah konvensional, sehingga interaksi serta inovasi dalam proses belajar mengajar cenderung terbatas. Sejumlah studi mengindikasikan bahwa pendekatan ceramah yang monoton tersebut memberikan dampak negatif terhadap motivasi dan keterlibatan aktif siswa di kelas. Fenomena ini tercermin di SMP Negeri 1 Buntu Pane melalui Syamsiah Sitorus yang menunjukkan bahwa dominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang fokus bahkan tertidur saat proses pembelajaran berlangsung. Walaupun guru telah berupaya menerapkan metode tanya jawab dan tugas individual untuk mengaktifkan siswa, hasilnya belum optimal dalam meningkatkan motivasi belajar (Sitorus, 2023:38). Disisi lain, studi yang dilakukan oleh Sholikul Huda (2024) di SMPN

2 Megaluh Jombang, membuktikan bahwa integrasi metode ceramah dengan sesi tanya jawab dan diskusi mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara signifikan. Intervensi tersebut berhasil membalikkan kondisi awal di mana mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan belajar, hingga akhirnya mampu melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Huda, 2024:81). Fenomena ini menegaskan bahwa dominasi metode ceramah searah berisiko memicu rendahnya keterlibatan siswa. Peneliti mengindikasikan bahwa ketiadaan partisipasi aktif dari peserta didik berkorelasi langsung terhadap penurunan motivasi belajar mereka.

Kondisi serupa juga teridentifikasi berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas VIII program reguler di SMP Al Islam 1 Surakarta. Dalam mata pelajaran Fikih, motivasi belajar siswa dinilai masih memerlukan perhatian khusus akibat rendahnya konsentrasi dan minimnya keaktifan siswa sepanjang jam pelajaran. Meskipun guru bidang studi telah mengimplementasikan variasi metode seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi, pengelolaan aktivitas tersebut cenderung masih berpusat pada guru (teacher-centered). Implikasinya, siswa kelas reguler yang memiliki latar belakang akademis dan kapasitas kognitif heterogen menjadi kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih, karakteristik siswa yang beragam ini memerlukan adanya model pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan adaptif guna memantik kembali gairah belajar siswa.

Sebagai langkah solutif, guru dituntut bertindak sebagai fasilitator yang cakap dalam menyeleksi model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik demi mengonstruksi atmosfer kelas yang interaktif (Mufidah, 2022:276). Guna mengatasi problematik pembelajaran Fikih di SMP Al Islam 1 Surakarta, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) menjadi alternatif yang representatif. Fahrurrozi dkk. (2024:939) menyatakan bahwa model TGT merupakan strategi instruksional yang mudah diimplementasikan, mempromosikan kesetaraan tanpa membedakan status sosial, serta mengintegrasikan metode tutor sebaya melalui elemen permainan dan penguatan positif. Merujuk pada konsep dasar yang digagas oleh David de Vries dan Keith Edwards, model TGT dirancang secara spesifik untuk memstimulasi keterlibatan aktif siswa melalui kompetisi akademis berbasis kelompok, di mana poin yang dikumpulkan secara kolektif akan dikonversi menjadi skor tim (Asyirat & Wardani, 2024:1644).

Melalui implementasi TGT, siswa tidak sekadar memosisikan diri sebagai penerima materi yang pasif, melainkan memperoleh ruang untuk saling bertukar pengetahuan lewat skema tutor sebaya. Proses ini tidak hanya menyeimbangkan tingkat pemahaman materi di antara siswa, tetapi juga menumbuhkan empati dan sikap saling membantu. Prinsip kolaboratif yang inklusif ini selaras dengan nilai-nilai luhur Al-Qur'an, sebagaimana ditegaskan dalam Surat At-Taubah ayat 71:

وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ
الْمُنْكَرِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَيُؤْتُونَ الزَّكَاةَ وَيُطِيعُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ أُولَئِكَ
سَيَرْحَمُهُمُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿٧١﴾

Artinya: “Dan orang-orang yang beriman, lelaki dan perempuan, sebahagian mereka (adalah) menjadi penolong bagi sebahagian yang lain. Mereka menyuruh (mengerjakan) yang ma'ruf, mencegah dari yang munkar, mendirikan shalat, menunaikan zakat dan mereka taat kepada Allah dan Rasul-Nya. Mereka itu akan diberi rahmat oleh Allah; Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.” (QS. At-Taubah: 71).

Ayat tersebut menegaskan pentingnya kolaborasi dan saling membantu dalam kebaikan, yang dalam konteks pendidikan dapat diwujudkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Strategi pembelajaran TGT menjadikan siswa saling berinteraksi aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik dengan memberikan dukungan pemahaman kepada teman sekelompok maupun menerima bantuan dari yang lain. Proses ini selaras dengan perintah Allah untuk saling tolong-menolong dalam melaksanakan amar ma'ruf nahi munkar. Walhasil, pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, melainkan juga pada pembentukan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Dengan karakteristik tersebut, model TGT diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk terus belajar.

Secara empiris, efektivitas model TGT telah banyak diuji oleh peneliti terdahulu. Namun, sebagian besar studi yang ada sejauh ini cenderung mendominasi penerapan model TGT pada mata pelajaran umum seperti Sains (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan PPKn, dengan fokus orientasi pada

capaian hasil belajar kognitif siswa semata. Di sinilah letak kesenjangan penelitian (research gap) yang ditemukan; penelitian yang secara spesifik menguji pengaruh model TGT terhadap aspek afektif-psikologis berupa "motivasi belajar" pada rumpun mata pelajaran agama Islam, khususnya Fikih di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada upaya pengujian model TGT sebagai stimulus interaktif untuk mengentaskan problem rendahnya motivasi belajar Fikih pada siswa kelas reguler yang heterogen.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dalam bentuk skripsi dengan judul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat identifikasi masalah di SMP Al Islam 1 Surakarta dalam pembelajaran Fikih sebagai berikut:

1. Motivasi belajar Fikih siswa kelas VIII program reguler di SMP Al Islam 1 Surakarta perlu ditingkatkan.
2. Proses pembelajaran siswa kelas VIII program reguler masih cenderung berpusat pada guru yang mengakibatkan keterlibatan siswa kurang optimal.

3. Di kelas reguler diperlukan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.
4. Perbedaan latar belakang dan kemampuan belajar siswa kelas VIII program reguler memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari cakupan pembahasan yang terlalu luas dan agar penelitian lebih terarah, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII program reguler SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026.
2. Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Fikih.
3. Penelitian ini dibatasi pada motivasi belajar siswa sebagai variabel yang diamati.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar motivasi belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026?

2. Seberapa besar motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026?
3. Seberapa tinggi perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka kajian penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026
2. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui seberapa tinggi perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fikih kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi dunia pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini, ditinjau dari aspek teoritis dan praktis, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait model pembelajaran TGT dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fikih di tingkat sekolah menengah pertama.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak:

- a. Bagi siswa, diharapkan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran fikih serta mendorong peningkatan motivasi belajar. Melalui model ini, siswa juga didorong untuk aktif, bertanggung jawab, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, khususnya dalam mata pelajaran fikih. Guru diharapkan menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas, sehingga tercipta suasana belajar mengajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan menunjang kualitas pendidikan secara keseluruhan.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi acuan dalam pengembangan penelitian berikutnya atau dalam praktik pendidikan di masa mendatang.