

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan suatu proses yang dialami seseorang melalui kegiatan yang dilakukannya untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga dimungkinkan terjadinya perubahan dalam pengetahuannya, sikapnya, keterampilannya, kebiasaannya, pengalamannya, minatnya, penghargaan, dan penyesuaian dirinya. Jamaludin, dkk (2015: 9). Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang Sedang bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, (pp no 9 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan).

Menurut (Moh. Uzer Usman, 2013: 27) Keterlibatan siswa dalam belajar sangat erat kaitannya dengan sifat-sifat murid, baik bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat, maupun bersifat afektif seperti rasa percaya diri dan minatnya. Sehingga menurut (Muhibbin Syah, 2004: 136) Guru dalam kaitan ini seyogianya berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan kiat membangun sikap positif.

Menurut Wringstone yang dikutip oleh Slameto (2003:183), bahwa minat yang timbul dari kebutuhan anak-anak merupakan faktor pendorong bagi anak dalam melaksanakan usahanya. Jadi suatu proses belajar mengajar akan berhasil baik apabila siswa dalam belajarnya disertai minat, adanya minat belajar dari peserta didik merupakan suatu hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru, sehingga proses belajar mengajar yang perlu ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Jadi, minat itu merupakan komponen yang penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan dan pengajaran pada khususnya. Apabila seseorang menaruh minat pada suatu objek, maka dia akan merasa senang dan cenderung untuk konsentrasi terhadap objek yang disenanginya.

*Market Place* menurut Paul Ginnis (Wasi Dewanto 2008: 140) adalah pembelajaran perdagangan di ruang kelas. Dalam perdagangan informasi, sedikit ada kekacauan (keramaian) dan tawar-menawar yang diperlukan untuk memperoleh barang bagus. Dengan kata lain pembelajaran di kelas seperti pasar. Di mana ada yang menjadi pedagang dan ada yang menjadi pembeli. Hanya saja barang yang diperdagangkan adalah materi pembelajaran yang dibagi guru

*Market Place Activity* adalah sebuah metode yang melalui *active learning*. Pembelajaran aktif cirinya siswa aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan dari satu kelompok ke kelompok lain, istilahnya saling belanja atau 'jual beli' pengetahuan. Dalam hal ini dibutuhkan pula kerjasama antar siswa, karenanya *Market Place Activity* juga layak disebut *cooperative learning*. Menurut Amin Haedari selaku direktur PAI, Metode *Market Place Activity* yang dikembangkan di

sekolah-sekolah binaan *Oxford University* di Inggris ini sangat layak diterapkan oleh para GPAI agar peserta didik lebih aktif, termotivasi dan bergairah dalam menciptakan pengalaman belajarnya sendiri.

Dalam melengkapi penerapan metode belajar *Market Place Activity*, media yang digunakan adalah media *flip chart*. Menurut Hosnan (2014 :115) *Flip Chart* yaitu lembaran kertas dengan ukuran yang sedang besar agar dapat dilihat bersama-sama. *Flip Chart* terdiri atas beberapa lembar kertas, yang pada bagian ujung atas dijepit. Pada saat akan menggunakan chart lembar kedua dan seterusnya, chart bagian depan digulung ke belakang atau di lepas. Penggunaan media *Flip chart* bertujuan untuk dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistis,

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kutawaluya, penulis mendapat informasi bahwa guru pernah menerapkan metode ceramah, diskusi, membentuk temat duduk siswa menjadi leter U dalam rangka membangkitkan minat belajar siswa, akan tetapi dalam kenyataannya minat belajar siswa masih rendah khususnya yang terjadi pada kelas VII I di sekolah tersebut yang memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran PAI, yang dapat dilihat dari keaktifannya dalam kelas. Kurangnya minat itu terlihat dari tidak ada gairah dan antusias dari siswa, ada yang mengobrol dengan temannya, main telepon seluler, menggambar atau mencorat coret buku yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran maupun siswa yang sering izin keluar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk menerapkan Metode Pembelajaran *Market Place Activity* Melalui media *Flip Chart* untuk mengetahui minat belajar siswa dengan melaksanakan penelitian yang berjudul : “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MARKET PLACE ACTIVITY* MELALUI MEDIA *FLIP CHART* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI” (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kutawaluya)

## **B. Perumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di atas, maka masalah pokok yang akan diungkapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui Media *Flip Chart* di SMP Negeri 1 Kutawaluya?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran PAI menggunakan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui Media *Flip Chart* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Kutawaluya?
3. Bagaimanakah minat belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Kutawaluya setelah menggunakan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui Media *Flip Chart*?

### C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui Media *Flip Chart* di SMP Negeri 1 Kutawaluya.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran PAI menggunakan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui Media *Flip Chart* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Kutawaluya.
3. Untuk mengetahui minat belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kutawaluya setelah menggunakan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui Media *Flip Chart*.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1) Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori-teori dalam bidang proses belajar mengajar dan evaluasi di sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 2) Manfaat Praktis:

Manfaat yang dapat diambil dari penggunaan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui media *flip chart* ini diantaranya:

a. Bagi Siswa

- Memudahkan dalam menerima informasi dari guru, memudahkan dalam mengingat materi pelajaran.
- Merangsang kreatifitas dan minat siswa untuk belajar PAI sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan
- Mudah menemukan dan mepresentasikan materi

b. Bagi Guru

- Mempermudah dalam penyampaian hal-hal yang penting dan detail pada siswa
- Mengefektifkan komunikasi antara siswa-guru maupun siswa-siswa

c. Bagi Peneliti

- Untuk memenuhi syarat dalam melengkapi tugas untuk mencapai gelar sarjana S-1 fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam, di samping sebagai wujud pengabdian penulis terhadap masyarakat.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini dilakukan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *Market Place Activity* Melalui media *Flip Chart* pada mata pelajaran PAI kelas VII i SMPN 1 Kutawaluya. Metode pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) menurut Ginnis (2008: 140) adalah pembelajaran perdagangan di ruang kelas. Dalam perdagangan informasi, sedikit ada kekacauan (keramaian) dan tawar

menawar yang diperlukan untuk memperoleh barang bagus. Dengan kata lain pembelajaran di kelas seperti pasar. Di mana ada yang menjadi pedagang dan ada yang menjadi pembeli, hanya saja barang yang diperdagangkan adalah materi pembelajaran yang telah dibagikan oleh guru.

*Market Place Activity* adalah sebuah metode yang Melalui *active learning*. Pembelajaran aktif, cirinya siswa aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan dari satu kelompok ke kelompok lain. Istilahnya saling `belanja atau `jual beli` pengetahuan. Dalam hal ini dibutuhkan pula kerjasama antar siswa, karenanya *Market Place Activity* juga layak disebut *cooperative learning*.

Sedangkan Media pembelajaran *Flip chart* merupakan media dalam bentuk gambar statis, materi disampaikan dengan visual. Susilana dan Riyana (2009: 87) mengemukakan bahwa *flip Chart* merupakan salah satu media cetakan yang sederhana dan Sedang efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya yang relative mudah dan efektif karena *flip Chart* dijadikan sebagai media penyampai pesan pembelajaran secara rencana maupun secara langsung dan menjadikan percepatan ketercapaian tujuan dengan menghemat waktu bagi guru untuk menulis atau menggambar di papan tulis.

Media *Flip chart* memiliki beberapa keunggulan: (1) menarik perhatian siswa, (2) dapat menumbuhkan minat siswa (3) memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, (4) mengembangkan imajinasi siswa, (5) membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas (6) dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan

dunia nyata. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran *Market Place Activity* Melalui media *Flip Chart* tersebut adalah;

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dalam satu pelajaran. Kemudian guru membagi siswa beberapa kelompok dengan tema yang berbeda. Satu kelompok idealnya 5 - 6 siswa.
2. Dari tema tersebut siswa mengamati dengan cara membaca materi yang didapatkan. Materi tersebut dapat berasal dari buku teks siswa atau sumber lain yang relevan. Dari masing-masing kelompok mengubah materi sumber ke dalam tampilan visual yaitu dengan *flip Chart* yakni menyajikan informasi dengan berupa gambar, huruf, symbol, angka-angka dls.
3. Setiap kelompok bermusyawarah untuk menentukan satu atau dua orang yang menjadi pedagang untuk menjaga stan atau sebagai juru bicara kelompok. Adapun siswa yang lain menjadi pembeli informasi ke semua kelompok lain.
4. Siswa kembali ke kelompok asal. Siswa yang berkunjung ke kelompok lain menyampaikan hasilnya ke temannya yang menjadi pedagang atau juru bicara secara bergantian.
5. Guru memberikan refleksi dan penguatan berdasarkan kerja kelompok dari awal sampai terakhir. Pada langkah ini sangat penting bagi guru untuk membantu permasalahan yang belum terpecahkan dalam masing-masing kelompok.



Tujuan dari *Market Place Activity* Melalui media *Flip Chart* adalah yakni untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, memperbaiki interaksi antara guru dan siswa juga antar siswa, melatih berpikir kritis dan melatih pula para siswa untuk saling bertanya dan menjawab permasalahan dengan cara yang menyenangkan karena penyajiannya yang menarik sehingga membuat siswa lebih antusias.

Hal yang ingin ditingkatkan dari penggunaan metode *Market Place Activity* Melalui media *Flip chart* adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pada dasarnya, segala aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dipengaruhi oleh minat, begitupun dengan kegiatan belajar mengajar. Tinggi atau rendahnya minat seseorang terhadap sesuatu kegiatan akan mempengaruhi hasil dari kegiatan yang dilakukannya itu. artinya, minat merupakan landasan yang sangat menentukan dalam mencapai suatu maksud yang dicita-citakan oleh seseorang.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan **Ramayulis, (1984 : 175)** bahwa seseorang akan mampu memberikan perhatian kepada seseorang, sesuatu atau kepada aktivitas-aktivitas tertentu apabila ada kekuatan pendorong dalam dirinya, yang salah satu diantaranya berupa minat. Dalam bahasa Inggris, minat bisa dikenal dengan istilah *interest*, sehingga dalam pendidikan terdapat teori *doctrine of interest*, yang menyatakan bahwa pendidikan harus didasarkan pada minat si anak, selalu berangkat dari minat yang ada dan mengembangkan minat baru berdasarkan minat-minat semula.

Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung untuk memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia tidak akan memiliki minat pada objek tersebut. Menurut Slameto (2010: 180) mengatakan bahwa :

“Minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu”.

Dari penjelasan tentang minat di atas menunjukkan bahwa indikator minat belajar siswa meliputi : (1) perasaan senang (2) perasaan tertarik (3) perhatian (4) partisipasi.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan dan keinginan yang besar terhadap sesuatu yang disertai dengan perasaan senang, perasaan tertarik, rasa ketertarikan, harapan, pemusatan perhatian yang terlahir dengan penuh kemauan dan rasa butuh seseorang untuk berpartisipasi secara aktif dalam suatu kegiatan.

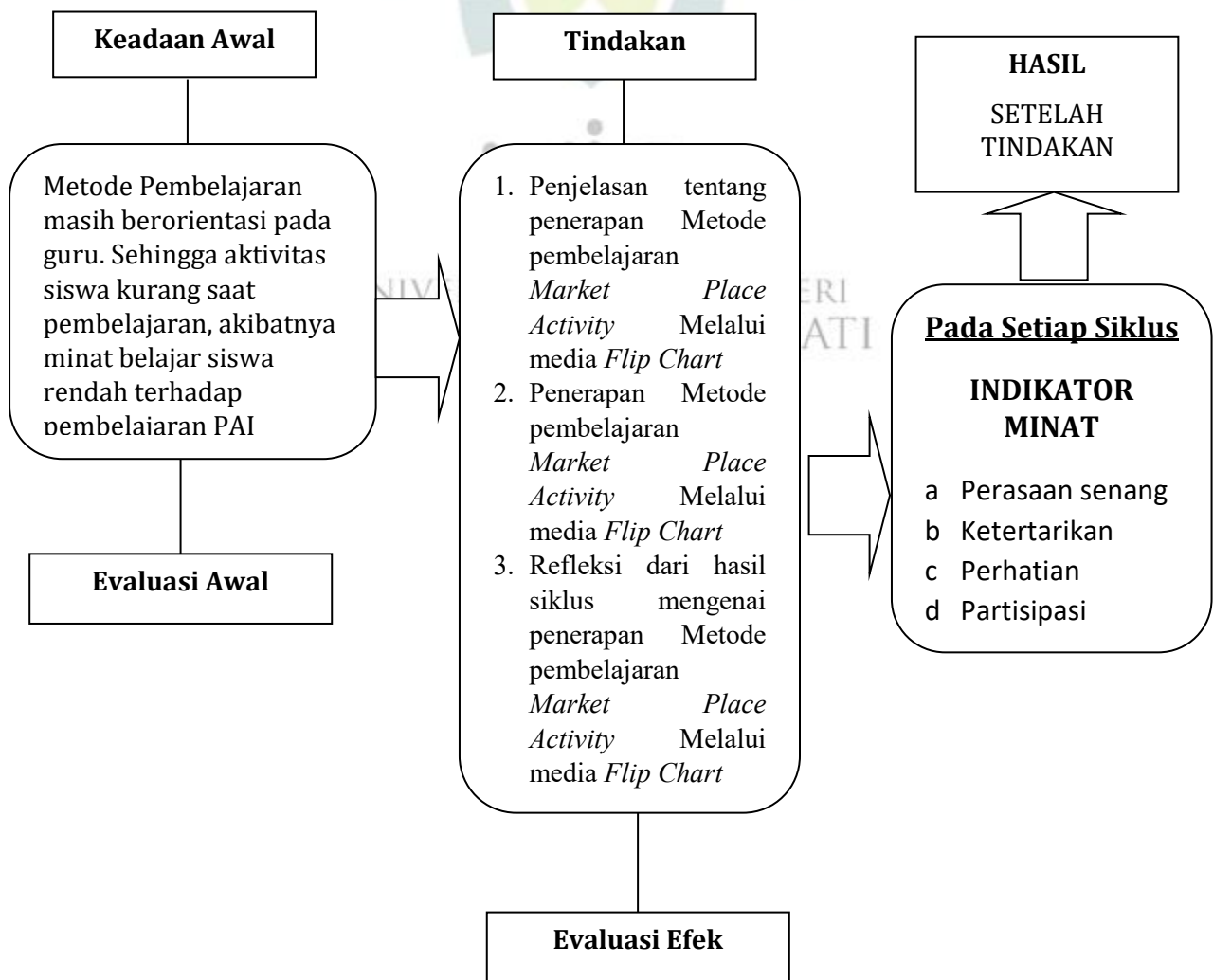
Dalam kegiatan pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa di sekolah salah satunya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Zakiah Darajat dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani (2004:132) mendefinisikan PAI sebagai suatu usaha untuk membina dan mengasuh

peserta didik agar senantiasa dapat memahami apa ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Dari uraian definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar PAI merupakan suatu kecenderungan peserta didik terhadap PAI dengan sadar mau mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani dan berakhlak mulia dalam mengajarkan ajaran Islam.

Berdasarkan uraian-uraian kerangka pemikiran di atas, maka secara ringkas kerangka pemikiran tersebut dapat dibentuk dengan bagan sebagai berikut:

**Gambar 1 Alur Kerangka Berfikir**



## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono 2014: 96).

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, ditentukan hipotesis sebagai berikut: Dengan menggunakan Metode pembelajaran *Market Place Activity* Melalui Media *Flip Chart* diduga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap Mata pelajaran PAI di SMP 1 Negeri Kutawaluya.