

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembentukan individu dan perkembangan masyarakat. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Yang artinya yaitu berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik (Slameto, 2003: 1). Proses pembelajaran yang efektif memainkan peran krusial dalam menghasilkan pemahaman yang mendalam dan pengalaman belajar yang bermakna.

Kegiatan belajar di kelas akan sukses jika selama pelaksanaannya guru mengerti dengan baik peran, fungsi, dan manfaat mata pelajaran yang diajarkan. Selain memahami peran, fungsi, dan manfaat mata pelajaran, guru diharapkan dapat menerapkan beragam metode pengajaran sehingga paradigma pengajaran dapat bertransformasi menjadi paradigma pembelajaran sesuai dengan tuntutan regulasi yang diberikan pemerintah (Permen No. 41 tahun 2007 mengenai Standar Proses, Permen No. 16 tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Guru). Metode pengajaran menentukan situasi kelas selama proses pembelajaran. Saat metode yang digunakan sudah sesuai, maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rikawati & Sitinjak, 2020: 42).

Salah satu tujuan dari proses belajar mengajar di sekolah umumnya adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang dapat menarik minat serta semangat siswa dan juga memotivasi mereka untuk selalu belajar dengan baik, suasana yang menyenangkan dalam belajar akan memberikan efek positif terhadap pencapaian prestasi dan hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah siswa menjalani proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sebagaimana diketahui, setiap siswa memiliki tingkat pemahaman akademik yang bervariasi; ada yang memahami dengan sekali mendengar, ada yang memerlukan beberapa kali mendengar, dan bahkan ada yang baru bisa paham setelah melakukan praktik. Peningkatan pemahaman siswa dalam proses belajar serta mencegah terjadinya kesalahan konsep pada siswa untuk tingkat lebih tinggi dapat dilakukan dengan cara guru harus mampu menciptakan berbagai metode untuk meningkatkan pemahaman siswa (Yonanda, 2017: 56).

Metode ceramah telah menjadi salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Bahkan metode ceramah sudah digunakan sejak zaman kuno. Nusantara sejak dari awal sudah dibiasakan nenek moyang dengan metode berceramah. Contohnya, banyak dongeng, mitos dan legenda yang diceritakan secara turun temurun dari leluhur kita. sejak kecil pun kita pasti lebih banyak mendengar “konon katanya” daripada mendengar “Hasil penelitian” atau penemuan-penemuan ilmiah lainnya (Abdhu, 2022). Ceramah yang berkualitas ditandai dengan penggunaan pendekatan bervariasi, terutama melalui penggabungan unsur dialog interaktif yang

berfungsi untuk meminimalisir rasa jenuh sekaligus meningkatkan engagement peserta didik

Banyak penelitian sebelumnya telah menyoroti manfaat penggunaan metode ceramah interaktif dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam metode ceramah interaktif, peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, pertanyaan dan jawaban, dan aktivitas kolaboratif lainnya selama pembelajaran. Ceramah interaktif juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengungkapkan pendapat mereka, bertukar pengalaman, dan berinteraksi dengan teman-teman sekelas (Rahma ,2024 : 803).

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran yang biasanya ada atau bahkan selalu ada di sekolah-sekolah berbasis Islam dan diisi dengan materi seperti kisah atau sejarah, sehingga dalam penyampaiannya lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Siswa akan kesulitan untuk membayangkan atau menerapkan materi yang telah diajarkan oleh gurunya, berbeda dengan pelajaran Fiqih dan Akidah yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pra-survey yang peneliti lakukan, penyampaian materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar dengan metode ceramah membuat siswa mudah jenuh, oleh karena itu pembelajaran juga diselingi dengan kegiatan interaktif menggunakan alat seperti proyektor dan lain sebagainya, terkadang siswa juga diminta untuk membuat peta konsep tentang materi yang disampaikan, dengan penerapan pembelajaran tersebut para siswa

mendapat nilai pelajaran yang cukup baik dengan 80% siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Hasil di atas dikarenakan penerapan metode yang cukup tepat oleh guru sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik meskipun pada beberapa kondisi siswa masih mengalami kesulitan seperti ketika mengingat nama tokoh atau tanggal dari suatu peristiwa. Di samping itu siswa juga terkadang kesulitan dalam membayangkan suatu peristiwa yang terjadi. Namun dengan adanya interaksi siswa akan lebih leluasa dalam bertukar pikiran satu sama lain.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Pengaruh Metode Ceramah Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa

1. Metode ceramah digunakan pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam
2. Siswa mudah jenuh dengan ceramah saja.
3. Siswa kesulitan membayangkan melalui metode ceramah.

4. Ceramah interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi satu sama lain.
5. Banyak siswa kelas VIII mendapat nilai diatas KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas peneliti membatasi masalah pada penelitian ini dalam :

1. Penerapan metode ceramah interaktif.
2. Prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode ceramah interaktif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana pengaruh metode ceramah interaktif terhadap prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar tahun ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui penerapan metode ceramah interaktif pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025
3. Untuk mengetahui pengaruh metode ceramah interaktif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025

F. Manfaat Penelitian

Diadakannya penelitian bertujuan untuk diambil manfaat darinya, adapun dalam penelitian ini peneliti berharap manfaat berikut

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan mengenai penerapan metode yang digunakan dalam mengajar terutama pada tingkat madrasah tsanawiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan keilmuan, dan keterampilan khususnya mengenai metode ceramah interaktif.

b. Bagi Guru

Menambah kemampuan dan pengalaman dalam menggunakan metode ceramah interaktif yang nantinya dapat dikembangkan menjadi metode yang lebih baik lagi.

c. Bagi Siswa

Menjadikan siswa lebih aktif, semangat, dan kreatif dalam pembelajaran supaya dapat memahami pelajaran terlebih Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik sehingga dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari di sekolahan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi semua pihak dan dapat dijadikan sebagai bahan koreksi terhadap metode yang diterapkan untuk mencetak generasi yang tidak hanya sukses di dunia tetapi juga di akhirat.