

ABSTRAK

Afida Afriani (1310110239). *Implementasi Strategi Board Games Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018.* Skripsi. Jurusan Tarbiyah. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri Kudus. 2018.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang meliputi: 1) Untuk mengetahui strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. 2) Untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. 3) Untuk mengetahui implementasi strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018.

Jenis dan Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya yaitu etnografi. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data. antara lain observasi, wawancara, dokumentasi yang diperoleh dari informan (Kepala Madrasah, guru mapel Sejarah Kebudayaan Islam, siswa) terkait dengan permasalahan penelitian. Adapun lokasi penelitian di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus. Metode analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Adapun hasil penelitian ini adalah: 1) strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus dikategorikan sudah berhasil. *Board Games* ini memberikan stimulus belajar melalui rangkaian permainan disertai dengan peraga yang menarik yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga siswa bisa lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. 2) Peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, menurut peneliti dikategorikan terdapat peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa ketika pembelajaran menggunakan strategi *Board Games*. Siswa tidak hanya menggunakan konsep hafalan tetapi juga sudah bisa memahami materi dan mampu memecahkan masalah dengan penerapan strategi *Board Games*. 3) Implementasi strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus dikategorikan berhasil. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa setelah diterapkannya strategi *Board Games*.

Kata Kunci: *Board Games*, Pemahaman, Kemampuan Berpikir, Sejarah Kebudayaan Islam