

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan saat ini telah mengalami suatu pergeseran dari penggunaan pendekatan behavioristik menjadi pendekatan konstruktivistik. Dengan adanya pergeseran tersebut, diperlukan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar mandiri, dan perlunya siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Istilah pendidikan erat kaitannya dengan proses bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup yang lebih tinggi.

Pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sebab tanpa disadari tanpa pendidikan manusia tidak akan mengalami kemajuan dan perkembangan. Pendidikan disini diartikan sebagai suatu proses dengan metode-metode dan pendekatan-pendekatan tertentu sehingga memperoleh pengetahuan-pengetahuan, pemahaman tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan penelitian.¹ Oleh sebab itu pendidikan sangat penting bagi manusia dalam menumbuhkan potensi untuk meraih cita-cita.

UU No. 2 Tahun 1989 menjelaskan bahwa pendidikan masih bersifat sentralistik, masih bersifat *teacher centred*, yang artinya suatu pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Sedangkan pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan harus berpusat pada peserta didik (*student centered*), peserta didik harus aktif membangun potensinya.

Dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Penelitian dengan Pendekatan Baru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009, hlm. 10.

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Adanya pergeseran paradigma ini tidak dapat dihindari dan memberi dampak pada sistem pembelajaran. Dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik kini menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam bingkai model dan strategi pembelajaran yang aktif. Dewasa ini siswa tidak lagi diposisikan sebagai bejana kosong yang selalu siap diisi. Sedangkan guru tidak lagi diposisikan sebagai pemberi ilmu, tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, namun disini guru lebih diposisikan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Jadi disini guru harus lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat mendorong siswa menjadi aktif, baik fisik, mental-intelektual, maupun sosial untuk memahami materi pembelajaran sehingga substansi pembelajaran benar-benar bisa dihayati.

Suatu pendidikan dikatakan berkualitas dari segi kualitas proses dan kualitas produk. Kualitas proses maksudnya apabila proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Sedangkan pendidikan dikatakan berkualitas secara produk apabila siswa dapat menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pada proses pembelajaran di sekolah kadang kala berjalan sangat membosankan apabila materi yang disampaikan kurang menarik dan terkesan monoton. Seperti halnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam proses pembelajaran guru mempunyai tanggung jawab untuk

² Faturrahman dkk, *Pengantar Pendidikan*, Prestasi Pustakarya, Jakarta, hlm. 67.

melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. penyampaian mata pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa.³ Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa untuk mengetahui bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁴ Seperti yang tercantum dalam firman Allah SWT QS. Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ ۚ

Artinya: "Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia". (QS. Ar-Ra'd: 11)⁵

Maksudnya yaitu Allah SWT memerintahkan manusia untuk bekerja keras, penuh ketekunan dan kesabaran agar mereka dapat mengubah nasib dari yang buruk menjadi lebih baik. Sama halnya dengan belajar, kita harus berusaha semaksimal mungkin agar dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Jangan mudah menyerah karena sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum jika mereka tidak mau berusaha.

Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan pendidikan yang tepat. Proses pendidikan itu sendiri berlangsung seumur hidup manusia baik di lingkungan keluarga, di lingkungan sekolah, maupun di lingkungan masyarakat.

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 97.

⁴ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 157.

⁵ Al-Qur'an surat Ar-Ra'd ayat 11, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* Departemen Agama RI, Jumanatul 'Ali-Art, Bandung, 2005, hlm. 250.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidaklah mudah, dan terdapat juga kendala yang menyebabkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menarik bagi siswa. Kendala yang nampak diantaranya yaitu: strategi pembelajaran yang kurang tepat, guru cenderung monoton dalam menyampaikan materi, siswa kurang memiliki kemampuan dalam menangkap materi, motivasi belajar yang rendah, media pembelajaran yang tidak mendukung, mengancam, menghukum, membandingkan dengan anak lainnya serta melabeli anak.⁶

Untuk mengatasi segala permasalahan tersebut maka diperlukan inovasi pembelajaran diantaranya menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik yang memudahkan penyampaian materi dan menggunakan teknik mengajar yang variatif. Sehingga dapat menggugah motivasi siswa dan membuat suasana belajar nyaman dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mempermudah proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁷

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam adalah dengan menggunakan strategi yang tepat. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pembelajaran.⁸ Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat akan menggugah motivasi dan minat siswa untuk mau belajar, dengan meningkatnya motivasi dan minat siswa diharapkan hasil belajar siswa pun akan meningkat pula. Penerapan strategi pembelajaran akan berfungsi dengan maksimal apabila

⁶ Paul Subiyanto, *Mendidik dengan Hati*, PT. Elek Media Komputindo, Jakarta, 2004, hlm. 21.

⁷ Marno dan M. Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2010, hlm. 85.

⁸ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 6.

dikombinasikan dengan teknik belajar yang tepat, salah satunya adalah penerapan strategi pembelajaran *Board Games* (papan permainan) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Permainan dalam pembelajaran adalah suatu cara atau teknik untuk mempelajari atau membina keterampilan dari suatu topik bahasan tertentu. Permainan dalam suatu pembelajaran secara umum cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakannya permainan dalam pembelajaran adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa menjadi senang.

Permainan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan sangat membantu siswa, mengingat pembelajaran tersebut memerlukan pemahaman yang sulit. Dengan adanya strategi pembelajaran yang demikian diharapkan dapat menggugah semangat dan kemauan belajar siswa, sehingga dengan strategi tersebut menjadikan siswa paham terhadap materi dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa menjadi kritis. Dengan bermain siswa tidak hanya menyerap informasi akan tetapi mereka juga bekerja dengan informasi tersebut, bagaimana aplikasinya dan terus melakukan percobaan berulang-ulang sampai informasi tersebut dimengerti oleh siswa. Di dalam kegiatan bermain siswa juga mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian, dan keberanian. Kelebihan lain yang di dapat anak dalam bermain adalah berkembangnya *multiple intelligent* (kecerdasan jamak).

Trumbull dalam Niecikowski menyatakan IQ anak yang bermain games selama 20-30 menit per hari dalam waktu 6 sampai 8 minggu rata-rata mengalami kenaikan 19 poin. Menurut penelitian pendidikan siswa yang berpartisipasi dalam program permainan tradisional dan permainan komputer memiliki skor 8 poin lebih tinggi dalam pelajaran matematika dan membaca dibandingkan dengan siswa yang tidak berpartisipasi dalam program tersebut.

Board Games merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang biasa terbuat dari karton. *Board Games* sendiri adalah strategi pembelajaran yang jenis permainannya serupa dengan permainan ular tangga, monopoli, tetapi *Board Games* disini lebih menitikberatkan pada materi pembelajaran salah satunya yaitu pendidikan agama Islam. *Board Games* sebagai strategi pembelajaran memiliki unsur-unsur visual yang membantu siswa memahami materi pembelajaran. Hal tersebutlah yang bisa membuat *Board Games* sebagai strategi pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat belajar karena siswa belajar dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Selain itu, pemanfaatan *Board Games* dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berinteraksi, meningkatkan konsentrasi belajar siswa, belajar untuk sabar dan disiplin demi menghargai hak pemain lainnya. Penggunaan *Board Games* menjadikan siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan aktif dalam pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Petter dalam Niecikowski yang menyatakan bahwa penggunaan strategi *Board Games* dalam pembelajaran membantu siswa termotivasi khususnya untuk siswa yang memiliki tingkat pencapaian pembelajaran yang rendah. Strategi pembelajaran *Board Games* juga dapat dijadikan “kendaraan” oleh guru untuk mengajar karena *Board Games* dianggap dapat merangsang minat siswa untuk belajar karena didalamnya terdapat kompetisi dan kreativitas.

Berdasarkan hal-hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti sejauh mana penerapan strategi pembelajaran *Board Games* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus tersebut dengan judul **“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”**.

B. Fokus Penelitian

Pada dasarnya penelitian kualitatif tidak dimulai dari sesuatu yang kosong, tetapi dilakukan berdasarkan seseorang terhadap adanya suatu masalah, dan masalah dalam penelitian kualitatif dinamakan fokus.

Maka untuk memudahkan dalam penelitian, peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti, meliputi:

1. Strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018.
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 Tahun Pelajaran 2017/2018.
4. Subyek penelitian adalah peserta didik di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus kelas VIII Tahun Pelajaran 2017/2018.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018?
3. Bagaimana 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?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

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?

E. Manfaat Penelitian

Bila tujuan penelitian dapat tercapai, maka hasil penelitian akan memiliki manfaat praktis dan teoritis.

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan kepustakaan mengenai studi implementasi strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan dan masukan bagi sekolah-sekolah atau madrasah-madrasah tentang bagaimana penerapan strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan kegiatan belajar siswa serta memberikan kontribusi pada guru dalam penggunaan strategi yang

relevan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa.

b. Bagi Pendidik

Untuk membantu dalam pengimplementasian strategi *Board Games* khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa.

c. Bagi Peserta didik

Untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan penerapan strategi *Board Games* yang sesuai dengan referensi yang dapat dipertanggungjawabkan.

d. Bagi Peneliti

Bermanfaat untuk menambah pengalaman dan pengetahuan dalam penelitian pendidikan.

