

BAB II

STRATEGI *BOARD GAMES* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR

A. Strategi Pembelajaran *Board Games*

1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Strategi Pembelajaran *Board Games*

Istilah strategi (*strategy*) berasal dari “kata benda” dan “kata kerja” dalam bahasa Yunani. Sebagai kata benda, *strategos* merupakan gabungan kata “*stratus*” (militer) dengan “*ago*” (memimpin). Sebagai kata kerja, *stratego* berarti merencanakan (*to plan*).¹

Dalam konteks pengajaran strategi diartikan sebagai suatu pola umum tindakan guru dan siswa dalam manifestasi aktivitas pengajaran, maksudnya macam-macam sekuensi (urutan) tindakan tampak digunakan atau diperagakan guru dan siswa dalam berbagai ragam event pengajaran.² Strategi belajar digambarkan sebagai sifat, tingkah laku yang teramati atau langkah nyata yang dapat diamati. Untuk melakukan strategi tertentu diperlukan seperangkat metode pengajaran tertentu. Dengan demikian, metode pengajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi belajar mengajar.³

Mintzberg dan Waters yang dikutip oleh Abdul Majid mengemukakan bahwa strategi adalah pola umum tentang keputusan atau tindakan.⁴ Sedangkan menurut Ahmad Sabri, strategi adalah pilihan pola kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan dan ditetapkan secara sengaja dan mempunyai tujuan untuk mendidik

¹ Tim Penyusun Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 155.

² Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran Edisi Revisi*, Rineka Cipta, Jakarta, 2004, hlm. 32.

³ Isriani Hardini dan Dewi Puspita Sari, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, Familia, Yogyakarta, 2012, hlm 11.

⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 3.

dalam rangka mengantarkan peserta didik kearah kedewasaannya sehingga dapat mencapai tujuan secara efektif.⁵ Djudju Sudjana juga mengungkapkan bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan.⁶

Strategi dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan.⁷

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan guna melakukan kegiatan, dan pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran yang sangat dominan untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan (*output*) pendidikan.⁸

Pembelajaran dapat dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Oemar Hamalik yang telah dikutip oleh Ramayulis dalam bukunya mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Sedangkan menurut Syaiful Sagala, pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan, dan

⁵ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Ciputat Pres, Jakarta, 2005, hlm. 1.

⁶ Djudju Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, Falah Production, Bandung, 2000, hlm. 5.

⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 4.

⁸ M. Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekkstual*, Rasil Media Group, Semarang, 2008, hlm. 1.

⁹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Kalam Mulia, Jakarta, 2010, hlm. 239.

dilaksanakan secara dua arah oleh pihak pendidik maupun peserta didik.¹⁰ Dalam prosesnya pembelajaran tidak hanya terbatas pada *event-event* yang dilakukan oleh guru, tetapi mencakup semua events yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi kejadian-kejadian yang diturunkan dari bahan-bahan cetak, gambar, pogram radio, televisi, film, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut, juga dilengkapi dengan ruangan kelas yang nyaman dan bersih, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.¹¹

Strategi pembelajaran juga diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.¹² Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pembelajaran.¹³

Tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.¹⁴ Dengan adanya strategi pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi lebih kepada pembelajaran berpusat pada siswa, dan tetap terjadi interaksi antara guru dan siswa secara bersama-sama.¹⁵

Berikut pendapat beberapa yang berkaitan dengan pengertian strategi pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta

¹⁰ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2005, hlm. 61.

¹¹ Abdul Majid, *Op. Cit.*, hlm. 4.

¹² Wina Saanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2006, hlm. 124.

¹³ Isriani Hardini dan Dewi Puspita Sari, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, hlm. 8.

¹⁴ Djudju Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 6.

¹⁵ Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran*, Nora Media Enterprise, Kudus, 2011, hlm.

didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

- 2) Gropper di dalam Wiryam dan Noorhadi mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar, harus dapat dipraktikkan. Mengingat bahwa setiap tujuan dan materi berbeda satu dengan yang lainnya maka jenis kegiatan belajar yang harus dipraktikkan oleh peserta didik membutuhkan persyaratan yang berbeda pula.¹⁶

Variabel strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Strategi pengorganisasian (*organizational strategy*) merupakan cara untuk menata isi suatu bidang studi dan kegiatan ini berhubungan dengan tindakan pemilihan isi/materi, penataan isi, pembuatan diagram, format dan sejenisnya.
- 2) Strategi penyampaian (*delivery strategy*) merupakan cara untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa untuk menerima serta merespons masukan dari siswa.
- 3) Strategi pengelolaan (*management strategy*) adalah cara untuk menata interaksi antara siswa dan variabel strategi pembelajaran lainnya. Strategi pengelolaan pembelajaran berhubungan dengan pemilihan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi pengelolaan pembelajaran berhubungan dengan penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar dan motivasi.¹⁷

Bermain merupakan fenomena khas makhluk hidup serta kebutuhan yang muncul secara alami dalam setiap individu anak. Permainan muncul karena adanya fitrah dan naluri setiap manusia untuk memperoleh hiburan, kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup.¹⁸ Di dalam suatu permainan selalu

¹⁶ Hamzah, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*, Bumi Aksara, Jakarta, 2012, hlm. 5.

¹⁷ Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Bumi Aksara, Jakarta, 2014, hlm. 5.

¹⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Diva Press, Yogyakarta, 2012, hlm. 18.

terkandung dua unsur utama, yakni *fun, pleasure* (rasa senang, gembira, bahagia) dan *struggle, effort* (perjuangan, semangat).¹⁹

Permainan sendiri merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan.²⁰ Secara umum, bermain didefinisikan sebagai menikmati kebebasan dalam pembebasan. Artinya dalam aktivitas bermain yang sesungguhnya manusia benar-benar melakukannya tanpa tujuan dan pamrih tertentu.²¹ Permainan pada gilirannya diumumkan sebagai cara penting yang digunakan anak-anak untuk belajar.²² Permainan dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu dan sarana tertentu untuk memperoleh informasi, mengatasi kesulitan, dan memecahkan masalah, salah satunya yaitu dengan menggunakan *Board Games*.²³

Strategi *Board Games* sendiri merupakan strategi pembelajaran yang dipadukan dengan jenis permainan seperti ular tangga, monopoli, dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut aturan yang telah ditentukan.²⁴ Seperti yang di kemukakan oleh *Thomas Armstrong* dalam bukunya menjelaskan bahwa *Board games* (papan permainan) adalah cara belajar pada konteks lingkungan sosial informal yang menyenangkan, karena disatu sisi siswa dapat mengobrol, mendiskusikan aturan permainan, melemparkan dadu, dan tertawa. Namun disisi lain mereka terlibat

¹⁹ *Ibid*, hlm. 19.

²⁰ *Ibid*, hlm. 19.

²¹ *Ibid*, hlm. 19.

²² Cathy Nutbrown, *Pendidikan Anak Usia Dini: Sejarah, Filosofi, dan Pengalaman*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 251.

²³ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, hlm. 21.

²⁴ John Dabell, *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*, Erlangga, Jakarta, 2012, hlm. 246.

dalam proses mempelajari keterampilan atau topik yang menjadi fokus *game* tersebut.²⁵

Board Games merupakan strategi pembelajaran yang fokus pendekatannya melalui visual (gambar), audio (diskusi), dan kinestetik (meragakan). *Board Games* ini memberikan stimulus belajar melalui rangkaian permainan disertai dengan peraga dan ilustrasi yang menarik yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini dapat terlihat dari alat-alat yang digunakan seperti ilustrasi, model karakter yang disesuaikan dengan materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.²⁶ Dengan dibuat sedemikian menariknya suatu pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan permainan yang bersifat mendewasakan, diharapkan nantinya peserta didik dapat belajar banyak tentang kehidupan, baik kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan menyadari arti eksistensi dirinya sehingga siswa menjadi paham akan pentingnya akidah, akhlak dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dengan melalui pembelajaran *Board Games*.²⁷

Board Games ini dimainkan diatas papan yang biasanya terbuat dari karton, sebagai contoh dari permainan ini seperti monopoli, ular tangga, catur, akan tetapi disini penerapannya dikombinasikan dengan topik pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Permainan *Board Games* dalam pembelajaran ini dapat menciptakan interaksi dan suasana yang menarik diantara para pemain.²⁸

Strategi *Board Games* ini merupakan permainan yang memiliki banyak aturan. Permainan ini akan berjalan dengan baik jika semua

²⁵ Thomas Armstrong, *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan*, Kaifa, Bandung, 2004, hlm. 122.

²⁶ Andjrah Hamzah Irawan, *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD*, Jurnal Sains dan Seni Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, 2012.

²⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, hlm. 21.

²⁸ Thomas Armstrong, *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan*, hlm 122.

pemainnya mengikuti tata cara yang telah ditentukan dalam permainan tersebut. Bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan, sifat sukarela dan motivasi datang dari diri siswa secara spontan. Dengan demikian secara tidak langsung para pemain diajarkan untuk melatih kedisiplinan dan ketelitian.²⁹

Tujuan dari permainan edukatif bagi perkembangan siswa yaitu:

- a. Untuk memperkaya kosakata dan mengembangkan pemahaman.
- b. Melatih konsentrasi
- c. Untuk memperkuat hubungan antara konsep kunci dan gagasan
- d. Untuk mempertimbangkan sumber informasi apa yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan
- e. Mengembangkan kreativitas siswa.³⁰

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Strategi *Board Games*

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam melaksanakan strategi *Board Games*, yaitu:

Pertama, bagikan setiap kelompok papan permainan yang terbuat dari kertas karton/manila, spidol, dadu atau bisa diganti dengan yang lain, dan peralatan lainnya yang menunjang.

Kedua, guru harus mampu menjelaskan bagaimana permainan dijalankan.

Ketiga, guru harus menjelaskan garis besar permainan. Dalam permainan ini ada beberapa fase, yaitu melempar dadu, mengambil kartu sesuai nomor dadu, menemukan kunci jawaban yang terpisah, melalui orang yang ditunjuk untuk menjawab pertanyaan atau pada kotak-kotak disepanjang jalur permainan atau kartu itu sendiri (tempelkan lipatan kertas kecil pada tiap-tiap kotak dijalur permainan, pada lipatan atas tuliskan pertanyaan atau soal yang harus dijawab, dan pada lipatan dibawah tuliskan jawaban, siswa tinggal membuka lipatan tersebut untuk mendapatkan jawaban).

²⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, hlm. 25.

³⁰ John Dabell, *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*, hlm. 246.

Keempat, siswa yang berhasil selesai paling awal dialah pemenangnya dan akan mendapatkan *reward*.³¹

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Board Games*

a. Kelebihan:

- 1) Dapat meningkatkan konsentrasi pada anak sehingga memudahkan dalam memahami materi, karena pembelajarannya dikemas sedemikian menyenangkan untuk siswa sehingga mereka dapat belajar sambil bermain.
- 2) Membantu bersosialisai, permainan *Board Games* yang memungkinkan untuk dimainkan oleh lebih dari satu orang ini menjadikan permainan ini sangat menarik karena antar pemain akan terjadi interaksi baik itu berupa dalam mengatur strategi dan bekerjasama.
- 3) Dapat meningkatkan kinerja otak dan membantu otak dalam menyerap cerita, karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan jadi siswa dapat lebih mudah dalam menyerap informasi yang telah dipelajari melalui permainan *Board Games*.
- 4) Menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif.
- 5) *Board games* merupakan permainan yang penuh dengan aturan, sehingga siswa diajarkan untuk disiplin.
- 6) Mengasah ketelitian dalam menyelesaikan sesuatu
- 7) Menanamkan rasa saling menghormati, keakraban dengan teman lainnya.³²

b. Kekurangan:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat siswa dapat mengikuti permainan ini
- 2) Ketersediaan barang-barang yang terbatas
- 3) Permainan terlalu rumit sehingga guru harus menjelaskan tata cara permainan dengan perlahan dan sabar.³³

4. Strategi *Board Games* sebagai Media Pendidikan

Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di sinilah peran guru dituntut untuk menguasai strategi-strategi yang

³¹John Dabell, *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*, Erlangga, Jakarta, 2012, hlm. 247.

³²Thomas Armstrong, *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan*, hlm. 124.

³³*Ibid*, hlm. 124.

digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang guru yang ingin menerapkan “metode belajar sambil bermain” berarti ia harus memahami dan memperhatikan teknik, prinsip-prinsip, prosedur, dan rambu-rambu penggunaan permainan. Hal ini supaya ia mampu menciptakan dan mempertahankan suasana gembira dan senang dalam belajar.³⁴

Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat memilih strategi yang cocok dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karenanya, guru juga harus memahami setiap karakteristik materi, siswa, dan bahan ajar. Demikian juga ia harus memahami keseluruhan sistem pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, memberi kesempatan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar mereka.³⁵ Dengan kata lain, pendekatan belajar ini mengarah pada satu konsep yang menyeluruh. Artinya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sebaiknya guru mampu membuat pembelajaran menyenangkan, menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dijadikan sebagai alat evaluasi, dan lain sebagainya.³⁶

Melaksanakan suatu pembelajaran dengan aktivitas permainan adalah hal yang mungkin dicapai. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa, atau peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan.³⁷

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi,

³⁴Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, hlm. 23.

³⁵*Ibid*, hlm. 29.

³⁶*Ibid*, hlm. 29.

³⁷Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, hlm. 25.

semangat, dan minat sebagian program belajar, juga dapat meningkatkan pembelajaran.³⁸

Hal-hal yang perlu diperhatikan dan diingat dalam memilih permainan yang tepat dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Pendekatan belajar yang tepat meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran
- b. Kondisi peserta didik (aspek fisiologis dan aspek psikologis)
- c. Kondisi lingkungan dan ketersediaan barang-barang.³⁹

B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum madrasah adalah salah satu bagian dari Mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, pembiasaan dan keteladanan.⁴⁰

Hal lain yang sangat mendasar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, ibrah atau hikmah, dalil dan teori dari fakta yang ada.⁴¹ Oleh karena itu tema-tema tersebut bisa dikatakan mencapai keberhasilan jika pemahaman siswa tidak hanya ranah kognitif saja tetapi mencakup ketiga ranah yang tidak dapat dipisahkan dengan tegas antara satu dengan yang lain. Ketiganya antara lain ranah kognitif, ranah afektif,

³⁸ *Ibid*, hlm. 26.

³⁹ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2012, hlm. 93.

⁴⁰ Standar Kompetensi kurikulum 2006, *Departemen Agama RI*, Jakarta, 2006

⁴¹ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Departemen Agama RI, Jakarta, 2009, hlm. 6.

dan ranah psikomotor.⁴² Jadi SKI tidak saja merupakan *transfer of knowledge*, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*) pada diri siswa sehingga nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pembelajaran sejarah ialah memberikan gambaran pada masa lampau dan latihan berpikir kritis, menarik kesimpulan, menarik makna serta nilai-nilai dari suatu peristiwa sejarah yang dipelajari.⁴³

Dasar dari materi Sejarah Kebudayaan Islam tidaklah lepas dari Al-Qur'an dan As-Sunnah, karena materi Sejarah merupakan bagian dari Ilmu Pendidikan Agama Islam. Maka dengan begitu kita haruslah belajar dan tetap berpedoman pada al-Qur'an dan As-Sunnah.⁴⁴

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengkaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴⁵

⁴² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, hlm. 23.

⁴³ An. Choiron, *Materi dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, STAIN Kudus, Kudus, 2008, hlm. 69.

⁴⁴ Ahmad Tantowi, *Pendidikan Islam di Era Transformasi Global*, Pustaka Rizki Putra, Semarang, 2008, hlm. 14.

⁴⁵ Standar Kompetensi Kurikulum 2006, Departemen Agama RI, Jakarta, 2006.

2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam kurikulum 2006, Sejarah Kebudayaan Islam dipahami sebagai Sejarah tentang agama Islam dan Kebudayaan. Oleh karena itu kurikulum ini tidak saja menampilkan sejarah kekuasaan atau sejarah raja-raja, tetapi juga akan diangkat sejarah perkembangan ilmu agama, sains, dan teknologi dalam Islam.⁴⁶

Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam dirancang secara sistematis berdasarkan peristiwa dan periode sejarah yang ada sebagai berikut: ditingkat MTs dikaji dengan pengertian dan tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam meliputi: memahami sejarah nabi Muhammad SAW periode Makkah, memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah, Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaur Rasyidin, perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah, perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah, perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah, memahami perkembangan Islam di Indonesia.⁴⁷

3. Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki fungsi sebagai berikut:

a) Fungsi Edukatif

Melalui sejarah kebudayaan Islam peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b) Fungsi Keilmuan

Dengan mempelajari sejarah kebudayaan Islam peserta didik memperoleh kemampuan yang memadai tentang masa lalu islam dan kebudayaannya.

⁴⁶ Standar Kompetensi Kurikulum 2006, Departemen Agama RI, Jakarta, 2006.

⁴⁷ Standar Kompetensi Kurikulum 2006, Departemen Agama RI, Jakarta, 2006.

c) Fungsi Transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat.⁴⁸

4. Implikasi Hakikat Sejarah pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Implikasi terhadap bahan ajar

Bahan atau materi sejarah yang dipelajari siswa dari pembelajaran sejarah hendaknya menguraikan suatu peristiwa sejarah tidak saja mengungkapkan pengetahuan tentang apa, siapa, dan di mana tetapi lebih ditujukan untuk mengetahui bagaimana, mengapa peristiwa itu terjadi, alasan-alasan apa yang mendasari suatu peristiwa itu terjadi.⁴⁹

Bahan-bahan sejarah yang bisa dikembangkan selain buku-buku teks yang dianggap konvensional adalah: narasi, gambar dan peta, dokumen dan benda bersejarah, tempat bersejarah.⁵⁰

b. Implikasi terhadap proses pembelajaran

Kemampuan siswa dalam berpikir mengenai sejarah atau historis meliputi penguasaan terhadap materi, cara kerja sejarah, kemampuan untuk mengambil pelajaran dari cerita dan kemudian mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menilai kemampuannya.⁵¹

Sebagai sebuah peristiwa berharga, sejarah memiliki beberapa komponen dasar. Komponen-komponen itu meliputi:

a. Sejarah terkait dengan kejadian-kejadian penting yang pernah ada

⁴⁸ Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*, Departemen Pendidikan Agama RI, Jakarta, 2004, hlm. 2.

⁴⁹ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Departemen Agama RI, Jakarta, 2009, hlm. 4.

⁵⁰ *Ibid*, hlm 4.

⁵¹ *Ibid*, hlm 5.

- b. Sejarah bersifat kronologis: dalam mengorganisasikan materi ajar haruslah didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah
- c. Ada 3 unsur yang penting dalam sejarah yaitu manusia, ruang, dan waktu
- d. Dalam sejarah ada prinsip sebab akibat
- e. Sejarah pada hakikatnya adalah dinamis.⁵²

C. Peningkatan Pemahaman

1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Pemahaman

Pemahaman adalah menguasai suatu bahan pelajaran secara menyeluruh dan penuh arti.⁵³ Pemahaman dalam proses pembelajaran merupakan hal yang pokok untuk diperhatikan, karena semua tujuan yang telah dituangkan dalam program satuan pelajaran itu berada dalam isi materi yang akan kita pahami secara lebih mendalam dan elaboratif.⁵⁴

Pemahaman dalam suatu proses pembelajaran harus dicapai oleh semua peserta didik, karena pada dasarnya hal tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran.⁵⁵ Disini guru harus dengan baik menyiapkan dan menyampaikan materi pembelajaran, memberikan tugas dan latihan, bimbingan, dan haruslah disesuaikan dengan kemampuan dan tahap perkembangan siswa.⁵⁶ Kesesuaian materi pelajaran dengan kondisi siswa dan interaksi yang harmonis antara guru dengan siswa sangat berpengaruh dalam pencapaian pemahaman siswa, maka dengan begitu dibutuhkan kerjasama antara guru dengan murid agar tercapai suatu pemahaman dalam proses pembelajaran.⁵⁷

⁵² *Ibid*, hlm 6

⁵³ Tim Penyusun Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 146.

⁵⁴ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 115.

⁵⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, hlm. 214.

⁵⁶ *Ibid*, hlm. 214.

⁵⁷ *Ibid*, hlm. 214.

Pemahaman merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, maka tujuan pemahaman adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar, hal ini berarti guru dapat mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa setelah diberikannya materi oleh guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Mengetahui posisi/kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
- d. Mengetahui sejauh mana siswa telah mendayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
- e. Mengetahui tingkat daya guna strategi-strategi mengajar yang telah digunakan guru dalam proses pembelajaran.⁵⁸

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Untuk mencapai hasil yang optimal dalam proses pembelajaran, seorang siswa haruslah mengerti atau paham terhadap suatu materi. Maka dalam penguasaan materi ini dikenal dengan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman materi, yaitu:

- a. Bakat untuk mempelajari sesuatu
- b. Mutu pengajaran
- c. Kesanggupan untuk memahami pengajaran
- d. Ketekunan
- e. Waktu yang tersedia untuk belajar⁵⁹

Dalam usaha mencapai pemahaman penuh terhadap siswa dapat dirumuskan secara khusus bahan materi yang harus dikuasai, selanjutnya diusahakan dengan menggunakan strategi yang tepat agar penyampaian materi dapat diterima siswa dengan baik. Bisa juga dilakukan dengan guru melakukan *feedback* (umpan balik) kepada siswa sebagai usaha untuk mengetahui tingkat penguasaan materi siswa.⁶⁰

⁵⁸ *Ibid*, hlm. 216.

⁵⁹ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2000, hlm. 38.

⁶⁰ *Ibid*, hlm. 39

3. Tingkatan-tingkatan dalam Pemahaman

Proses pemahaman dalam pembelajaran terdiri dari beberapa tingkatan-tingkatan, antara lain yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenali kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- b. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Memahami berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan kata-katanya sendiri.
- c. Penerapan (*application*) adalah kesanggupan untuk menerapkan atau untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau pun metode-metode, prinsip-prinsip serta teori-teori dalam situasi baru dan konkrit.
- d. Analisis (*analysis*) adalah kemampuan untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan merinci faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan yang lainnya.
- e. Sintesis (*synthesis*) adalah suatu kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang terstruktur atau terbentuk pola baru.
- f. Evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.⁶¹

4. Meningkatkan Pemahaman Siswa

Pada prinsipnya pemahaman siswa terhadap materi dapat tercapai apabila proses pembelajaran berlangsung dengan tepat. Ada beberapa hal yang dapat dijadikan panduan dalam meningkatkan pemahaman siswa, diantaranya:

- a. *Encourages contact between students and faculty*
Frekuensi kontak antara guru dan siswa baik di dalam maupun di luar kelas merupakan faktor yang amat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

⁶¹ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah*, UIN Maliki Press, Malang, 2014, hlm 5.

Dengan intensitas seperti itu guru dapat membantu siswa ketika melewati masa-masa sulitnya.

b. *Develops reciprocity and cooperation among students*

Upaya meningkatkan pemahaman dalam belajar lebih baik dilakukan secara tim dibanding individual. Melalui bekerja dengan orang lain siswa dapat meningkatkan keterlibatannya dalam belajar. Saling berbagi ide dan mereaksi atas tanggapan orang lain dapat mempertajam pemikiran dan memperdalam pemahaman terhadap sesuatu.

c. *Encourages active learning*

Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya duduk dikelas untuk mendengarkan penjelasan guru, menghafal paket materi yang telah dikemas guru atau menjawab pertanyaan guru. Mereka juga harus dilatih berbicara tentang apa yang mereka telah pelajari dan dapat menuliskannya, mengaitkan dengan pengalaman, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka harus menjadikan apa yang mereka pelajari sebagai bagian dari dirinya sendiri.⁶²

D. Kemampuan Berpikir

1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Kemampuan Berpikir

Dalam tataran praktik, berpikir memiliki tiga definisi. Pertama, berpikir adalah mengutak-atik rumus, kedua, berpikir adalah mendefinisikan objek konkret menjadi abstrak melalui visualisasi, ketiga, menarik kesimpulan dari realitas yang dipahami.⁶³ Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam memori. Jadi, berpikir adalah sebuah representasi simbol dari beberapa peristiwa atau item dalam dunia. Berpikir juga dapat dikatakan sebagai proses yang merantarai stimulus dan respon.⁶⁴

Sifat dari berpikir dalam “*goal directed*” yaitu berpikir tentang sesuatu untuk memperoleh pemecahan masalah atau untuk mendapatkan sesuatu yang baru, berpikir juga dipandang sebagai

⁶² Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 92.

⁶³ *Ibid*, hlm. 105.

⁶⁴ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 103.

pemrosesan informasi dari stimulus yang ada (*starting position*) sampai pemecahan masalah (*finishing position*) atau *goal state*.⁶⁵

Hal yang mendasari adanya kemampuan berpikir adalah bahwa setiap manusia pasti berpikir, itulah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya dan puncak dari berpikir yang sebenarnya terletak pada tingkat abstrak atau terletak pada kemampuannya dalam memecahkan masalah.⁶⁶ Dalam proses berpikir, hal yang diinginkan adalah terciptanya suatu keputusan. Secara mendasar keputusan merupakan hasil kerja otak. Biasanya hasil kerja otak ini atau berpikir mengakibatkan tindakan nyata, walaupun tidak terjadi seiring dengan selesai waktu berpikir.⁶⁷

Berpikir juga bertujuan untuk memecahkan persoalan yang ada, dan juga untuk menetapkan keputusan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan berpikir, maka siswa dapat dikatakan paham terhadap suatu materi jika dia mampu memecahkan masalah yang ada dan dapat mengambil keputusan dengan pemikirannya sendiri.⁶⁸

Keputusan yang kita ambil beraneka ragam, tetapi ada tanda-tanda umumnya.

Tanda-tanda umumnya, yaitu:

- a. Keputusan merupakan hasil berpikir, hasil usaha intelektual
- b. Keputusan selalu melibatkan pilihan dari berbagai alternatif
- c. Keputusan selalu melibatkan tindakan nyata, walaupun dalam pelaksanaannya boleh ditangguhkan atau dilupakan.⁶⁹

2. Ciri-ciri Berpikir

Ciri-ciri yang utama dari berpikir adalah sejauh mana kemampuan yang ada pada siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapkan kepadanya.⁷⁰ Walaupun berpikir dapat menggunakan gambaran-

⁶⁵ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Andi Offset, Yogyakarta, 2002, hlm. 134.

⁶⁶ Abror, Rachman, *Psikologi Pendidikan*, PT. Tiara Wacana, Yogyakarta, 1993, hlm. 127.

⁶⁷ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 109.

⁶⁸ *Ibid*, hlm. 109.

⁶⁹ Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Prenada Media, Jakarta, 2004, hlm. 237.

⁷⁰ Bimo Walgito, *Op. Cit*, hlm. 134.

gambaran atau bayangan-bayangan, namun sebagian terbesar dalam berpikir orang menggunakan bahasa atau verbal, yaitu berpikir menggunakan simbol-simbol bahasa dengan segala ketentuan-ketentuannya. Karena bahasa merupakan alat yang penting dalam berpikir, maka sering dikemukakan bila seseorang itu berpikir, orang itu bicara dengan dirinya sendiri.⁷¹

3. Jenis, Tipe, dan Pola Berpikir

Ada berbagai jenis dan tipe berpikir, yaitu berpikir autistik dan berpikir langsung.⁷² Berpikir autistik yaitu proses berpikir yang sangat pribadi menggunakan simbol-simbol dengan makna yang sangat pribadi, contohnya adalah mimpi. Sedangkan berpikir langsung adalah berpikir untuk memecahkan masalah.⁷³

Menurut Kartini Kartono yang telah dikutip oleh Nyayu Khodijah, ada enam pola berpikir, yaitu:

- a. Berpikir konkret, yaitu berpikir dalam dimensi ruang-waktu-tempat tertentu
- b. Berpiki abstrak, yaitu berpikir dalam ketidakberhinggaan, sebab bisa dibesarkan atau disempurnakan keluasannya
- c. Berpikir klasifikatoris, yaitu berpikir mengenai klasifikasi atau pengaturan menurut kelas-kelas tingkat tertentu
- d. Berpikir analogis, yaitu berpikir untuk mencari hubungan ntar peristiwa atas dasar kemiripannya
- e. Berpikir ilmiah, yaitu berpikir dalam hubungan yang luas, dengan pengertian yang lebih kompleks disertai pembuktian-pembuktian
- f. Berpikir pendek, yaitu lawan berpikir ilmiah yang terjadi secara lebih cepat, lebih dangkal, dan sering kali tidak logis.⁷⁴

De Bono yang telah dikutip oleh Nyayu Khodijah dalam bukunya mengemukakan bahwa ada dua tipe berpikir, yaitu: (1) berpikir vertikal (konvergen) yaitu tipe berpikir tradisional dan generatif yang

⁷¹ *Ibid*, hlm. 135.

⁷² Mahmud, *Op. Cit*, hlm. 105.

⁷³ Mahmud, *Op. Cit*, hlm. 105.

⁷⁴ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm.

bersifat logis dan matematis dengan mengumpulkan dan menggunakan hanya informasi yang relevan. Orang dengan kecenderungan berpikir secara konvergen mampu menangkap detail objek stimuli dengan baik, banyak membutuhkan fakta riil untuk membuat suatu kesimpulan, lebih mementingkan kepastian.⁷⁵

Cara berpikir konvergen adalah cara berpikir dimana seseorang didorong untuk menemukan jawaban yang benar atas suatu permasalahan. Cara berpikir konvergen nyaris terfokus, intens, cepat, dan terbatas pada informasi yang tersimpan dalam lokasi memori tertentu. Strategi ini diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan angka-angka, memecahkan masalah analogi verbal.⁷⁶

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa cara berpikir konvergen secara umum memiliki karakteristik: (a) vertikal, artiny bergerak secara bertahap, (b) konvergen, terfokus menuju pada jawaban yang paling benar, (c) sistematis-terstruktur, logis, rasional, empiris, (e) dependen, (f) teramalkan (*predictable*).⁷⁷

(2) berpikir lateral (divergen), yaitu tipe berpikir selektif dan kreatif yang menggunakan informasi bukan hanya untuk kepentingan berpikir tetapi juga untuk hasil, dan dapat menggunakan informasi yang tidak relevan atau boleh salah dalam beberapa tahapan untuk mencapai pemecahan yang tepat.⁷⁸ Berpikir divergen adalah berpikir kreatif, berpikir untuk memberikan bermacam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada kuantitas, keragaman, dan originalitas jawaban.⁷⁹

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa cara berpikir divergen secara umum memiliki karakteristik: (a) lateral artinya memandang

⁷⁵ *Ibid*, hlm. 105.

⁷⁶ *Ibid*, hlm. 106.

⁷⁷ *Ibid*, hlm. 106.

⁷⁸ *Ibid*, hlm. 106.

⁷⁹ Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hlm. 70.

suatu persoalan dari beberapa sisi, (b) divergen artinya menyebar ke berbagai arah untuk menemukan banayak jawaban (c) holistik-sistematik, bersifat menyeluruh-global, (d) intuitif-imajinatif, (e) independen, (f) tidak teramalkan.⁸⁰

4. Pengembangan Berpikir

Kecakapan dalam berpikir sangatlah penting dalam kehidupan karena dapat mengumpulkan seberapa banyak informasi dan menilainya baik atau buruk, sehingga dapat mengambil keputusan atau tindakan yang tepat.⁸¹ Dalam pendidikan modern berpikir harus terus dikembangkan agar menjadi pemikiran yang kritis. Ada beberapa pertimbangan untuk mengembangkan berpikir kritis. Ada 4 pertimbangan mengapa berpikir kritis perlu dikembangkan di dalam dunia pendidikan, diantaranya:

- a. Mengembangkan berpikir kritis di dalam pendidikan berarti kita memberikan penghargaan kepada peserta didik sebagai pribadi
- b. Berpikir kritis merupakan tujuan yang ideal di dalam pendidikan karena mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan kedewasaannya
- c. Pengembangan berpikir kritis dalam proses pendidikan merupakan suatu cita-cita tradisional seperti apa yang ingin dicapai melalui pelajaran ilmu-ilmu eksakta
- d. Berpikir kritis merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan demokratis.⁸²

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa penelitian dengan tema senada juga pernah dilakukan para peneliti terdahulu. Dengan ini akan menunjukkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini.

⁸⁰Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 108.

⁸¹Eti Nurhayati, *Op. Cit*, hlm. 77.

⁸²Kowiyah, *Jurnal Pendidikan Dasar "Kemampuan Berpikir Kritis"*, 2012, Diakses Minggu, 12 November 2017, pukul 20.30 WIB.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andjrah Hamzah Irawan tentang "*Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD*" pada tahun 2012, didapatkan hasil bahwa untuk menunjang kegiatan belajar serta meningkatkan ketertarikan akan minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran tertentu, dalam hal ini Ilmu Pengetahuan Alam, hendaknya penyampaian materi dilakukan dengan metode yang menarik serta menggunakan alat peraga maupun media pembelajaran yang menarik pula sesuai dengan level atau tingkatan belajar siswa. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, salah satunya adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari sebuah mata pelajaran yang disampaikan maka secara tidak langsung juga akan meningkatkan prestasi belajar para siswa. pembelajaran dengan menggunakan permainan *Board Game* dapat mencakup tiga modalitas belajar dari anak yaitu visual (gambar), audio (suara/diskusi), dan kinestetik(meragakan). *Board Game* IPA ini memberikan stimulus belajar melalui rangkaian permainan disertai dengan peraga dan ilustrasi menarik yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran IPA. Proses pemahaman materi dilakukan melalui peraga pop up, pertanyaan-pertanyaan pada kartu permainan disertai dengan visual sederhana berdasarkan apa yang ada pada lingkungan sekitar.⁸³
2. Penelitian yang dilakukan oleh Maman Fathurrohman, Hepsi Nindiasari, dan Ilmiyati Rahayu tentang "*Mengembangkan Board Game Labirin Matematika bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika*", menunjukkan hasil bahwa *Board Game* Labirin matematika bisa diwujudkan dan

⁸³ Andjrah Hamzah Irawan, *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD*, Jurnal Sains dan Seni Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Volume 1, Nomor 1, Surabaya, 2012.

mungkin dapat digunakan oleh siswa di kelas maupun secara mandiri sebagai permainan di luar sekolah. *Board Game* ini juga berpotensi meningkatkan ketertarikan pada matematika melalui permainan ini serta bisa mendukung upaya menghindari *mind in chaos* terhadap matematika.⁸⁴

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Imam dengan judul “*Pengembangan Media Board Game untuk Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Gandusari Trenggalek*”, menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan pada tes hasil siswa yang semula 60, 7% menjadi 71, 4% setelah siswa menggunakan *board game*. Dengan demikian menurut kriteria kelayakan, *board game* yang dikembangkan layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran.⁸⁵

Oleh karena itu sehubungan dengan ke tiga hasil penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan di atas, selanjutnya saya akan meneliti mengenai Implementasi Strategi pembelajaran *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs Nurussalam Gebog Kudus.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Agar tercipta interaksi yang edukatif, peran guru dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting, diantaranya sebagai pengelola kelas, motivator, dan fasilitator.

Pembelajaran sangatlah penting disekolah apalagi jika menyangkut pendidikan agama Islam terutama mapel Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bagian dari mata

⁸⁴ Maman Fathurrohman, Hepsi Nindiasari, dan Ilmiyati Rahayu, *Mengembangkan Board Game Labirin Matematika bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika*, Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang Banten, 2008.

⁸⁵ Muhammad Imam, *Pengembangan Media Board Game untuk Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Gandusari Trenggalek*, Skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang, Malang, 2012.

pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar sebagai pandangan hidup siswa melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, pembiasaan, dan keteladanan. Untuk itu siswa harus paham dan mengerti tentang sejarah Islam yang telah terjadi sehingga siswa dapat mengambil ibrah yang terdapat dalam sejarah tersebut dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan suatu strategi pembelajaran yang efektif dan relevan yang sesuai dengan dinamika perkembangan zaman. Tugas guru dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kemauan belajar siswa, mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar tercipta suasana belajar secara wajar dengan penuh kegembiraan dan mereka tetap aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai pengelola kelas, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar. Dengan adanya minat, berarti peserta didik mulai tertarik dengan pembelajaran tersebut. Untuk itu, strategi pembelajaran yang tepat bagi para peserta didik sangat diperlukan. Jika guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran biasanya akan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan tanpa beban dan paksaan. Mereka juga akan merasa senang dalam proses pembelajaran. Jika sudah terjadi yang demikian, guru sebagai fasilitator diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar, sehingga mereka semangat yang akhirnya dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan strategi pembelajaran *Board Games*, peserta didik dituntut untuk kritis dan tanggap dengan segala permasalahan yang muncul tetapi disisi lain mereka tetap bisa bermain sehingga dalam proses pembelajarannya siswa tidak cepat bosan dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.