

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus**

##### **1. Sejarah Berdirinya MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus:**

Sebagaimana termaktub dalam pembukaan UUD 1945 pada alinea ke empat disebutkan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan hal ini, tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, tetapi juga tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat. Dalam rangka pencapaian tujuan tersebut, maka perlu diciptakan iklim belajar mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar dikalangan masyarakat terus tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi dimasa yang akan datang.<sup>1</sup>

Sehubungan dengan hal tersebut MTs NU Ibtidaul Falah senantiasa mengadakan pembenahan dan peningkatan dalam segala bidang, baik yang menyangkut bidang fisik, maupun bidang akademis. Menyadari bahwa Lembaga Pendidikan Menengah di wilayah kecamatan Dawe pada saat itu belum ada, sedangkan lembaga pendidikan Dasar sudah banyak berdiri, sehingga untuk menampung lulusan MI dan SD yang ada diwilayah Kecamatan Dawe, maka dipandang perlu untuk segera didirikan Lembaga Pendidikan Menengah Pertama.

Menyadari bahwa rata –rata tingkat perekonomian sebagian masyarakat Kecamatan Dawe adalah ekonomi lemah. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk menampung mereka dan memberi kesempatan belajar pada

---

<sup>1</sup> Dikutip dari dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

mereka. Maka dengan tekad yang luhur didirikanlah MTs “ IBTIDAUL FALAH” pada hari Rabu tanggal 22 Maret 1963.<sup>2</sup>

Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ulama “ Ibtidaul Falah “ disingkat MTs NU IBTIDAUL FALAH Samirjeo Dawe Kudus yang didirikan oleh “ Yayasan Pendidikan Islam Ibtidaul Falah “ sebagai badan pendiri dan penyelenggara MTs NU Ibtidaul Falah didirikan oleh tokoh – tokoh agama di seluruh wilayah Kecamatan Dawe Kudus Jawa Tengah yang memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap keadaan dan perkembangan di bidang pendidikan umat islam dan bangsa pada umumnya. Adapun susunan pengurus pendiri Pertama adalah Sebagai Berikut :

Penasehat : KH. Fathoni  
Ketua : H. Abdul Hamid  
Wakil Ketua : H. Harun  
Sekretaris : 1. Jazeri Azhar,S.Hi  
2. Sutriyono  
Bendahara : 1. HM. Sya’roni  
2. Sunarto Kajat  
Seksi Pendidikan: 1. H. Ahmad Nuhman Ryana  
2. Kasirin, S. Pd. I  
Seksi Usaha : 1. HM. Yunus  
2. H. Abdul Mu’ti  
Seksi Sarpra : 1. Mustaram  
2. Maskuri, SH  
Seksi Humas : 1. Samian  
2. H. Muhtar MWD<sup>3</sup>

Yayasan Pendidikan Islam Ibtidaul Falah dalam melaksanakan kegiatannya berlandaskan Pancasila dan berdasarkan Ahlus Sunnah Wal

---

<sup>2</sup> Dikutip dari dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

<sup>3</sup> Hasil dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

Jam'ah, dan memiliki tujuan membangun dan memajukan masyarakat di bidang pendidikan, agar menjadi warga Negara yang cakap, terampil serta memiliki tanggung jawab terhadap agama, bangsa dan negara.

Lembaga pendidikan yang dikelola oleh Yayasan Pendidikan Islam Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus meliputi :

- a. Madrasah Ibtidaul NU Ibtidaul Falah (MI NU Ibtidaul Falah)
- b. Madrasah Tsanawiyah NU Ibtidaul Falah (MTs NU Ibtidaul Falah)
- c. Madrasah Aliyah NU Ibtidaul Falah (MA NU Ibtidaul Falah)<sup>4</sup>

## 2. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: MTs NU IBTIDAUL FALAH
Alamat Madrasah	: Jl. Raya Dawe – Gebog Samirejo Dawe Kudus
Kode Pos	: 59353
Telp	: ( 0291 ) 420117
Nomor Statistik	: 212.2.33.19.09.038
Pendiri	: Yayasan Pendidikan Islam Ibtidaul Falah Kudus
Didirikan	: 22 Maret 1963
Status	: Swasta
Ijin Operasional	: Nomor : Wk / 5.c / 47 / Pgm / Is / 1988
Terakreditasi	: A ( Sangat Baik ) <sup>5</sup>

## 3. Letak Geografis MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus

Madrasah Tsanawiyah NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe terletak di desa Samirejo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, tepatnya terletak di jalan yang menghubungkan antara Kecamatan Dawe dengan Kecamatan Gebog yakni di desa Samirejo.

Lokasi Madrasah memiliki batas – batas sebagai berikut:

<sup>4</sup> Dikutip dari dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

<sup>5</sup> Dikutip dari dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

- a. Sebelah timur berbatasan dengan rumah warga.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan sawah
- c. Sebelah barat berbatasan dengan jalan kampung
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan Raya Dawe – Gebog.

Jika hendak menuju lokasi Madrasah Tsanawiyah Ibtidaul Falah Dawe Kudus, bisa menaiki angkutan umum jurusan Colo dari terminal Kudus. Kemudian turun dipertigaan sebelum pasar Dawe, setelah itu bisa naik ojek sekitar 500m untuk sampai ke lokasi tersebut.<sup>6</sup>

#### 4. Visi, Misi, dan Tujuan MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus

##### a. Visi

Membangun generasi muslim yang beriman dan bertaqwa, berakhlakul karimah, berlandaskan paham ahlus-sunah waljamaah.

##### b. Misi

- 1) Mencetak generasi yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi luhur serta berakhlakul karimah.
- 2) Menciptakan generasi yang kompeten dan mampu bersaing dalam prestasi.
- 3) Membentuk generasi yang berilmu, beramal dalam landasan Ahlus-Sunnah Wal Jamaah.
- 4) Mencetak generasi yang selalu mencintai Ilmu.

##### c. Tujuan

Membentuk peserta didik yang berkualitas, berkepribadian yang luhur, dan berakhlakul karimah yang terwujud dalam kehidupan sehingga mampu mewarnai kehidupan beragama dalam masyarakat. Serta tercapainya madrasahku *idolaku* yang berarti:

**I** = Iman dan taqwa

**D** = Dedikasi yang mantap

---

<sup>6</sup> Observasi Peneliti di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

- O** = Optimisme tinggi dengan prinsip-prinsip organisasi
- L** = Loyalitas mantap
- A** = Aktifitas banyak dan bermanfaat
- K** = Kejujuran dan keterbukaan
- U** = Untuk mencapai madrasah yang unggul.<sup>7</sup>



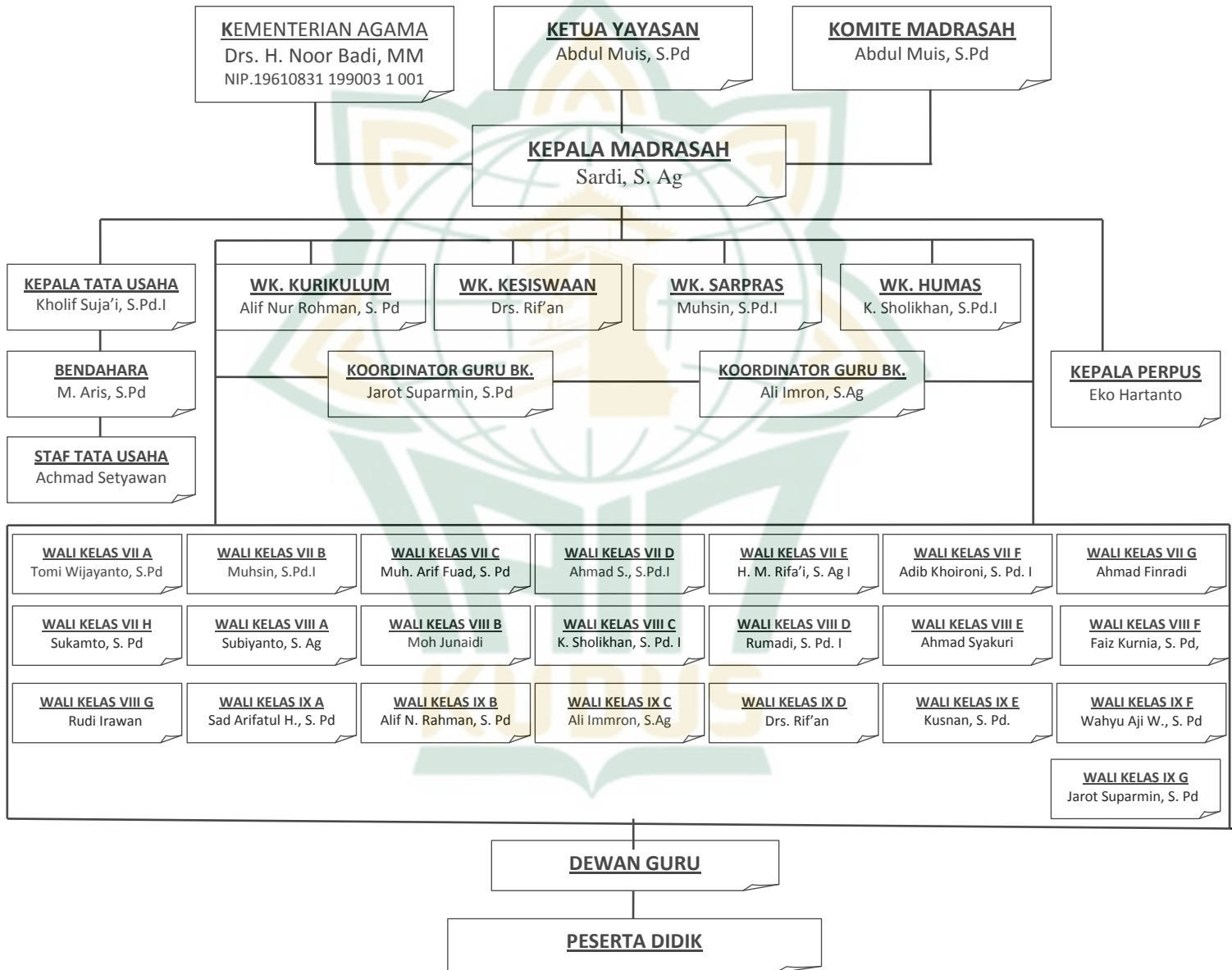
---

<sup>7</sup> Hasil dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

5. Struktur Organisasi

Bagan 4.1

Struktur Organisasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018<sup>8</sup>



<sup>8</sup>Hasil dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.



## 6. Keadaan Pendidik, Tenaga Kependidikan, dan Peserta Didik

Adapun jumlah pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik adalah sebagai berikut:

### a. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Adapun jumlah pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus sebanyak 48 orang. Adapun datanya sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan  
MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus  
Tahun Pelajaran 2017/2018<sup>9</sup>**

TENAGA PENDIDIK									TENAGA			TOTAL		
NEGERI			GTJ			JUMLAH			KEPENDIDIKAN					
L	P	J	L	P	J	L	P	J	L	P	J	L	P	J
2	-	2	30	-	30	32	-	32	16	-	16	48	-	48

### b. Keadaan Peserta Didik

Menurut data statistik, jumlah siswa-siswi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2**

**Keadaan Peserta Didik MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus  
Tahun Pelajaran 2017/2018<sup>10</sup>**

NO	Nama Ruang Kelas	Jumlah Siswa		Nama Wali Kelas
		Lk.	Pr.	
1.	VII A	-	43	Tomy Aji Wijayanto, S. Pd
2.	VII B	-	37	Muhsin, S. Pd. I
3.	VII C	-	42	Muh. Arif Fuad, S. Pd

<sup>9</sup> Dikutip dari dokumentasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018

<sup>10</sup> Dikutip dari dokumentasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018

4.	VII D	31	-	Ahmad Syaifudin, S. Pd.
5.	VII E	40	-	H. Muhammad Rifa'i, S. Ag
6.	VII F	31	-	Adib Khoironi, S. Pd. I
7.	VII G	34	-	Ahmad Finradi
8.	VII H	32	-	Sukamto, S. Pd
9.	VIII A	-	38	Subiyanto, S. Ag
10.	VIII B	-	35	Moh. Junaidi
11.	VIII C	-	29	K. Sholikhhan, S. Pd. I
12.	VIII D	-	33	Rumadi, S. Pd. I
13.	VIII E	44	-	Ahmad Syakuri
14.	VIII F	43	-	Faiz Kurnia Rahman, S.Pd, S. Th. I, M. Pd.
15.	VIII G	44	-	Rudi Irawan
16.	IX A	-	40	Sad Arifatul Hakim, S. Pd
17.	IX B	16	20	Alif Nur Rohman, S. Pd
18.	IX C	8	30	Ali Imron, S. Ag
19.	IX D	7	28	Drs. Rif'an
20.	IX E	34	-	Kusnan, S. Pd
21.	IX F	35	-	Wahyu Aji Widodo, S. Pd
22.	IX G	34	-	Jarot Suparmin, S. Pd



## 7. Sarana Prasarana

Tabel 4.3

**Jumlah Bangunan MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun  
Pelajaran 2017/2018<sup>11</sup>**

NO	JENIS BANGUNAN	BANYAKNYA		
		Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	R. Kepala MTs	1 Lokal	Baik	-
2	R. Tata Usaha	1 Lokal	Baik	-
3	R. Guru	1 Lokal	Baik	-
4	R. Kelas	20 Lokal	Baik	-
5	R. Komputer	1 Lokal	Baik	-
6	R. Perpustakaan	1 Lokal	Baik	-
7	R. Lab Bahasa	1 Lokal	Baik	-
8	R. Tamu	1 Lokal	Baik	-
9	R. Garasi	1 Lokal	Baik	<b>Bersama MI &amp; MA</b>
10	R. Musholla	1 Lokal	Baik	<b>Bersama MI &amp; MA</b>
11	R. Gudang	1 Lokal	Baik	<b>Bersama MI &amp; MA</b>
12	R. UKS	1 Lokal	Baik	-
13	R. Alat DrumBand	1 Lokal	Baik	-
14	R. BK	1 Lokal	Baik	-
15	R. WC	12 Lokal	Baik	-

Tabel 4.4

**Laboratorium Komputer MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun  
Pelajaran 2017/2018<sup>12</sup>**

NO	JENIS	JUMLAH	KETERANGAN
1	CPU	30	Baik
2	Monitor	30	Baik

<sup>11</sup> Hasil dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

<sup>12</sup> Hasil dokumentasi MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018.

## B. Penyajian Data Penelitian

### 1. Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak terkait tentang implementasi strategi *Board Games* dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, menjelaskan bahwa:

Kegiatan proses pembelajaran di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus di mulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 13.40 WIB.<sup>13</sup> Ada beberapa upaya pihak madrasah dalam meningkatkan visi, misi, dan tujuan madrasah sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Sardi, S.Ag. selaku kepala MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus bahwa:

“Upaya meningkatkan visi, misi dan tujuan madrasah diantaranya mengejar kualitas, baik dari siswa maupun guru dengan cara memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dengan belajar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, pihak madrasah juga mengikutsertakan guru-guru dalam mengikuti penataran, pelatihan, atau workshop untuk meningkatkan wawasan guru sehingga para guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang telah ada, Sehingga output yang dihasilkan menjadi lebih baik. Kedisiplinan waktu juga sangat penting”.<sup>14</sup>

Hal ini juga selaras dengan yang diungkapkan oleh Bapak Alif Nur Rohman, S. Pd selaku WaKa Kurikulum MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yang menyatakan bahwa:

“Untuk meningkatkan visi, misi, dan tujuan madrasah bisa dilakukan dengan berbagai cara, misal ada tambahan ekstrakurikuler baik dari bidang akademik maupun non akademik. Dengan begitu kualitas siswa menjadi lebih baik dan output yang dihasilkan pun menjadi lebih baik dan berkompeten”.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Hasil Observasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 20 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sardi, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Alif Nur Rohman, selaku waka kurikulum MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.30 WIB

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) dianggap sebagai salah satu bidang studi agama. Yang dimaksud dengan sejarah yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan riwayat hidup Rasulullah SAW dan para sahabatnya. Sejarah memiliki peranan yang penting dalam kehidupan. Dengan sejarah seseorang dapat mengetahui keadaan pada masa lalu dan dapat diambil nilai nilai dan pelajaran hidup. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sardi S. Ag, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus menyatakan bahwa:

“Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pembelajaran yang mutlak yang harus ada di Madrasah, karena sejarah sangat penting. Hal itu dikarenakan sejarah membicarakan peradaban pada zaman dahulu dan kita harus tahu mengenai keadaan pada masa lampau dan mengetahui fakta-fakta sejarah yang bisa dijadikan sebagai suri tauladan”.<sup>16</sup>

Selaras dengan tanggapan diatas mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hal serupa juga dikemukakan oleh Bapak Imron, S. Ag. Selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat penting karena siswa dapat mengetahui sejarah tempo dulu karena sejarah membicarakan tentang peradaban masa lampau sehingga dapat diambil suri tauladan dan dijadikan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari”.<sup>17</sup>

Adapun tanggapan lain juga diungkapkan oleh salah satu siswa kelas VIII C yang bernama Afifatut Thohiroh menyatakan bahwa:

“Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah pelajaran yang penting untuk dipelajari dan sangat baik, karena kita bisa mengetahui sejarah masa lalu, khalifah-khalifah terdahulu dan

---

<sup>16</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sardi, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

menurut saya menarik karena kita bisa mengetahui tentang sejarah Islam”.<sup>18</sup>

Terkait dengan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus ini melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Board Games*. Strategi *Board Games* sendiri adalah strategi dimana siswa dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan dikombinasikan permainan ular tangga. Dengan strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa menjadi lebih aktif dan tidak monoton dalam proses pembelajaran.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Imron, S. Ag. Selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII yang menyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat penting karena siswa dapat mengetahui sejarah tempo dulu karena sejarah membicarakan tentang peradaban masa lampau sehingga dapat diambil suri tauladan dan dijadikan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menghasilkan suatu pembelajaran yang berkualitas harus juga didukung dengan strategi pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan topik dan tema yang akan dipelajari seperti contoh menggunakan strategi *Board Games*”.<sup>19</sup>

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terlebih dahulu melakukan persiapan sebelum mengajar di kelas VIII. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, S.Ag selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa:

“Sebelum proses pembelajaran dimulai saya mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, seperti menyusun RPP, Menyiapkan bahan ajar (buku paket SKI, buku pegangan guru dari Kemenag, dan buku panduan lain yang relevan) serta media pendukung lainnya serta memilih model, metode, maupun strategi

---

<sup>18</sup> Hasil wawancara dengan Afifatut Thohiroh siswa kelas VIII C di MTs NU Ibtidaul Falah, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 12.45 WIB

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 09.00 WIB



yang sesuai dengan pelajaran sehingga siswa lebih kreatif ketika proses pembelajaran berlangsung”.<sup>20</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh salah satu siswa kelas VIII C yang bernama Siti Muhiimatul Khoiroh, yang menyatakan bahwa:

“Pelaksanaan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam didukung dengan berbagai sumber belajar, diantaranya seperti buku paket, lembar kerja siswa (LKS). Selain itu juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung media pembelajaran seperti LCD proyektor, dan computer”.<sup>21</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, bahwa dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya menggunakan satu strategi tetapi disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Disini guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan strategi Board Games, karena materi yang akan disampaikan yaitu bab tentang Dinasti Abbasiyah yang dirasa cocok diterapkan dengan strategi *Board Games*. Strategi ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dalam belajar, dapat berpikir secara kreatif dan tidak ketergantungan dengan siswa yang lain. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Imron, S.Ag selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menyatakan bahwa:

“Strategi *Board Games* merupakan strategi pembelajaran yang dikombinasikan dengan sebuah permainan salah satunya yaitu ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Board Games sendiri merupakan jenis permainan yang melibatkan siswa untuk berperan aktif sehingga memberikan respon yang positif kepada siswa”.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>21</sup> Hasil wawancara dengan Siti Muhiimatul Khoiroh siswa kelas VIII C di MTs NU Ibtidaul Falah, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 12.45 WIB

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bapak Sardi, S. Ag. Selaku kepala madrasah di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus bahwa dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam seorang guru harus mampu memilih metode, teknik dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa, terlebih materi Sejarah adalah materi yang sulit dan cenderung hafalan sehingga siswa menjadi malas dan tidak bisa memahami materi secara maksimal. Karena mereka hanya fokus pada ingatan tanpa memahami secara mendalam isi dari materi tersebut. Untuk itu dengan diterapkannya strategi Board Games yang mengacu pada pembelajaran yang aktif, kreatif, bervariasi, dan tidak monoton menjadikan siswa lebih senang dan semangat dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>23</sup>

Strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dipilih oleh Bapak Imron, S.Ag. dengan beberapa alasan yaitu:

- a. Strategi pembelajaran *Board Games* membuat siswa lebih aktif dan tidak menjenuhkan sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa karena dalam strategi *Board Games* siswa memiliki tanggung jawab terkait dengan materi pembelajaran.
- c. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa.<sup>24</sup>

## **2. Peningkatan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus**

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus bahwa pemahaman dan kemampuan berpikir siswa sangatlah

---

<sup>23</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sardi, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

<sup>24</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 09.00 WIB



penting terutama pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa paham terhadap isi materi yang telah diajarkan. Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa dituntut paham terhadap materi-materi yang terkait dengan sejarah masa lampau, hal itu sangatlah tidak mudah mengingat materi Sejarah Kebudayaan Islam syarat dengan ingatan. Pembelajaran tidak akan berjalan optimal jika siswa hanya menghafal tanpa tahu dan paham mengenai isi dari materi tersebut. Untuk itulah pemahaman dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam sangat diperlukan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa. Hal ini sependapat dengan yang diungkapkan oleh Bapak Sardi, S. Ag. Selaku kepala madrasah yang mengemukakan bahwa:

“Pemahaman siswa terkait dengan materi sudah bisa di bilang baik secara keseluruhan. Mengingat kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda, ada yang daya serapnya tinggi, sedang, dan rendah. Hal tersebut tentunya tidak lepas dari kondisi SDM dari masing-masing siswa”.<sup>25</sup>

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Bapak Imron, S. Ag. Selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahwa:

“Tingkat pemahaman siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus tentunya berbeda-beda. Akan tetapi dari semua itu mayoritas pemahaman siswa sudah cukup baik. Tinggal bagaimana guru dapat terus meningkatkan pemahaman siswa dengan cara di ajak berdiskusi, belajar wisata alam atau di luar kelas supaya siswa tidak bosan, dan paling penting menggunakan strategi yang bervariasi salah satunya strategi *Board Games*. Guru juga tidak lupa selalu memantau kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan jika ada siswa yang belum memahami materi saya akan memberi pemahaman ulang yang lebih singkat dan mudah untuk dicerna oleh siswa”.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sardi, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

<sup>26</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

Seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran hendaknya bisa memilih dan menggunakan strategi yang sesuai di dalam mengajar supaya kegiatan pembelajaran terarah dan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, guru tidak boleh sembarangan dalam memilih strategi yang bisa mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Sardi, S. Ag. selaku Kepala Madrasah MTs NU Ibtidaul Falah:

“Cara mengajar guru Sejarah Kebudayaan Islam sudah relevan dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terkait dalam pembelajaran guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, guru diberi kesempatan untuk berinovasi dengan menggunakan strategi yang menyenangkan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat menjadikan siswa lebih paham terhadap isi materi pembelajaran”.<sup>27</sup>

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus sudah berjalan cukup baik karena guru dalam menyampaikan materi tidak hanya menggunakan satu metode atau pendekatan saja tetapi bervariasi, selain itu guru juga dapat menguasai kelas dengan baik yaitu terlihat ketika siswa sedang melaksanakan pembelajaran dengan strategi *Board Games* berjalan dengan baik dan tertib.

Lingkungan belajar yang kondusif juga termasuk salah satu hal yang harus diperhatikan ketika guru sedang melakukan proses pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan akan membangkitkan semangat dan menumbuhkan aktivitas serta kreativitas peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai karena siswa memahami materi dan dapat berpikir secara mendalam. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Imron, S. Ag. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan:

“Kondisi lingkungan belajar haruslah dibuat sedemikian aman dan nyaman serta kondusif. Hal tersebut sangatlah penting mengingat lingkungan belajar adalah salah satu hal yang penting dalam

---

<sup>27</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sardi, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan lingkungan yang memadai, output yang dihasilkanpun akan lebih baik, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai karena siswa dapat menerima dan memahami isi materi dengan baik”.

Selain lingkungan belajar yang kondusif, supaya siswa semangat dalam proses pembelajaran, hendaknya diberikan motivasi terlebih dahulu mengenai pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian guru harus menguasai ilmu-ilmu yang relevan dengan SKI atau dapat mengkaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan jauh lebih mudah dalam memahami isi materi yang diajarkan dan menjadikan siswa berpikir kritis karena adanya pengaruh kemampuan teknologi yang sudah maju”.<sup>28</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Afifatut Thohiroh selaku siswa kelas VIII yang berpendapat:

“Guru dalam menyampaikan materi cukup baik, karena guru dalam menyampaikan materi tidak hanya ceramah, kadang juga diselengi dengan nonton video sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu siswa juga dituntut selalu mempersiapkan bahan materi di rumah terlebih dahulu, karena biasanya sebelum pembelajaran dimulai beberapa siswa disuruh maju kedepan untuk menjelaskan secara singkat materi yang telah dipelajari kemarin. Dengan begitu siswa akan tetap ingat meskipun materinya sudah berlalu. Hal tersebut yang menjadikan siswa lebih dalam memahami isi dari materi tersebut”.<sup>29</sup>

Di dalam proses belajar mengajar tugas seorang guru bukan hanya bisa mengajar saja, tetapi juga bagaimana guru itu bisa menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pemahaman siswa terletak bagaimana cara guru itu mengajar dan menggunakan strategi yang tepat. Tanggapan Kharisma Nurul Aini ketika di ajar oleh Bapak Ali Imron, S. Ag. yaitu:

“Senang ketika mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena tidak membosankan, menyenangkan, dan tidak hanya menggunakan ceramah saja tetapi dikombinasikan dengan strategi *Board Games* yang mana bisa membuat siswa lumayan paham

---

<sup>28</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>29</sup> Hasil wawancara dengan Afifatut Thohiroh siswa kelas VIII C di MTs NU Ibtidaul Falah, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 12.45 WIB

terhadap materi, siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu karena strateginya menyenangkan dan merasa tertantang”.<sup>30</sup>

Selain pemahaman, kemampuan berpikir yang dimiliki siswa juga berperan penting dalam proses pembelajaran. 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. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Imron, S. Ag. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa:

“Kemampuan berpikir siswa bervariasi, rata-rata sudah cukup baik karena siswa sudah bisa berpikir secara kritis. Hal tersebut juga tidak terlepas dari pengaruh kemampuan teknologi yang sudah semakin maju”.<sup>31</sup>

Kemampuan berpikir siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus dikatakan sudah cukup baik karena siswa sudah bisa menarik suatu kesimpulan dari beberapa pernyataan. Di dalam berpikir kita menggunakan alat yakni berupa akal. Berpikir merupakan fungsi jiwa yang mengandung pengertian yang luas, karena mengandung maksud dan tujuan untuk memecahkan masalah sehingga menemukan hubungan dan menentukan sangkut paut antara masalah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kemampuan berpikir yang baik, siswa akhirnya dapat menganalisis sebab akibat lalu menemukan pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

### **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**

---

<sup>30</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>31</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB



Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VIII di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus tergolong baik dan berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa, hal itu dikarenakan penggunaan strategi *Board games* yang digunakan guru berorientasi pada keaktifan siswa sehingga siswa tidak hanya berdiam dan mendengarkan guru saja tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran, siswa bisa belajar bersama dan diskusi dengan teman yang lainnya untuk bertukar pikiran dan melatih hubungan sosial yang baik antar sesama.<sup>32</sup>

Terkait dengan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA NU Ibtidaul Falah, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum mengajar di kelas VIII. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Imron, S. Ag. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam:

“Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan persiapan yang saya lakukan itu biasanya menyiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk pembelajaran, kemudian saya melihat jadwalnya atau journalnya kira-kira kelas ini itu sampai mana nanti kita kan bisa tahu materi apa yang akan saya sampaikan dan kemudian memilih metode maupun strategi yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran”.<sup>33</sup>

Adapun kurikulum yang digunakan MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yaitu sudah mengacu pada Kurikulum 2013 pada semua mapel Pendidikan Agama Islam. Hal ini diungkapkan oleh Bapak Sardi, S.Ag. selaku kepala MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus bahwa:

“Kurikulum yang dipakai sekarang ini dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) termasuk Sejarah Kebudayaan Islam adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 lebih ada kemajuan

---

<sup>32</sup> Hasil Observasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada hari tanggal 20 Februari 2018 pukul 11.00 WIB

<sup>33</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

dibandingkan dengan kurikulum 2006 (KTSP) yang terkesan monoton, hal ini dikarenakan kurikulum 2013 lebih mengedepankan aktif learning pada siswa sehingga menjadikan siswa lebih aktif mandiri dalam mencari bahan pembelajaran. Dalam artian siswa tidak hanya mengandalkan materi dari guru saja”.<sup>34</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bapak Alif Nur Rohman, S. Pd selaku WaKa Kurikulum MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yang menyatakan bahwa:

“Kurikulum yang diterapkan sudah menggunakan kurikulum 2013 untuk semua mata pelajaran kelas VII, tetapi masih menggunakan KTSP pada kelas VIII dan IX, terkecuali mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang keseluruhan kelas sudah menggunakan kurikulum 2013”.<sup>35</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, bahwa dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya menggunakan satu strategi pembelajaran saja akan tetapi juga menggunakan strategi yang bervariasi seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan yang lainnya. Di sini guru menggunakan strategi *Board Games* (papan permainan) yaitu merupakan permainan papan yang dapat dimainkan dua orang atau lebih. Dengan strategi ini diharapkan siswa dapat aktif dalam pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Bapak Imron, S. Ag. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI):

“Strategi *Board Games* ini di dasarkan atas prinsip sosial dan dinamika kelompok. Kegiatan guru disini hanya memantau saja dan siswa yang dituntut aktif dalam proses pembelajaran dan siswa bisa bekerja sama dengan baik antar sesama teman karena tugas harus dikerjakan siswa secara berkelompok”.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sardi, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

<sup>35</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Alif Nur Rohman, S. Pd, selaku WaKa kurikulum MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 08.30 WIB

<sup>36</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB



Terkait dengan implementasi strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan langkah-langkah sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Ali Imron, S. Ag. yang menyatakan:

“Kegiatan pembelajarannya berlangsung dalam suatu kelompok jadi Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok misalnya menjadi 4 kelompok, kemudian disuruh untuk berdiskusi tentang materi yang dipelajari sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Siapkan papan permainan ular tangga beserta dadunya, buat pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Siswa bergantian melemparkan dadu, kemudian menjawab soal dan jika jawaban benar dia boleh berjalan sesuai angka dadu dan jika salah siswa tidak boleh berjalan. Begitu seterusnya sampai siswa yang paling dahulu mencapai finish dialah pemenangnya”.<sup>37</sup>

Agar lebih faham mengenai implementasi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa di kelas VIII penulis sajikan langkah-langkahnya sebagai berikut:<sup>38</sup>

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

##### Apersepsi

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa
- b. Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa serta kebersihan kelas.
- c. Guru mengaitkan materi yang akan disampaikan dengan materi yang telah di ajarkan sebelumnya
- d. Guru menyampaikan strategi pembelajaran yang akan berlangsung selama pembelajaran

#### 2. Kegiatan Inti

##### Mengamati

- a. Peserta didik menerima materi tentang Dinasti Ayyubiyah
- b. Peserta didik membaca dan menyimak materi yang akan dibahas.

##### Menanya

---

<sup>37</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>38</sup> Hasil observasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 27 Februari 2018

- a. Melalui motivasi dari guru, siswa mengajukan pertanyaan tentang apa yang telah diamati dalam buku siswa.

#### Mengeksplorasi

- a. Peserta didik mencari informasi tentang Dinasti Ayyubiyah dari buku-buku referensi yang terkait.
- b. Peserta didik mendiskusikan beberapa masalah dalam lembar kerja

#### Mengasosiasi

- a. Peserta didik secara kelompok merumuskan hasil diskusi kelompoknya tentang Dinasti Ayyubiyah

#### Mengkomunikasikan

- a. Peserta didik mewakili kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
- b. Peserta didik dari kelompok lain memberi tanggapan, menambah atau mengkritisi hasil diskusi kelompok lain.
- c. Guru memberikan penjelasan pemahaman, memberikan penguatan materi yang belum jelas dari hasil diskusi siswa.
- d. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menanyakan materi yang dianggap belum jelas.
- e. Guru menjawab pertanyaan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- f. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang Dinasti Ayyubiyah

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Peserta didik merefleksikan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- b. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok bagi peserta didik.
- c. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- d. Mengakhiri pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan mengingatkan untuk selalu giat belajar agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

Adapun implementasi strategi *Board Games* disesuaikan dengan topik dan tema pembelajaran yang akan berlangsung. Sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Imron, S. Ag. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI):

“Implementasi strategi *Board Games* digunakan kalau ada materi-materi tertentu yang memang perlu untuk di diskusikan secara kelompok misalnya pada materi tentang Dinasti Abbasiyah, hal itu dilakukan supaya siswa memahami dengan sendiri materi tersebut. Jika disampaikan dengan ceramah kemungkinan siswa tidak paham karena penjelasan yang panjang dan sulit untuk berkonsentrasi, menyebabkan siswa cenderung bosan”.<sup>39</sup>

Strategi *Board Games* dipilih oleh Bapak Imron, S. Ag. dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan beberapa alasan sebagaimana diungkapkan sebagai berikut:

“Alasan menggunakan *Board Games* yaitu supaya siswa bisa aktif dalam pembelajaran, melatih siswa untuk bisa bekerja sama dan menjalin hubungan sosial yang baik antar sesama teman, melatih siswa berpikir mandiri dan tidak ketergantungan dengan siswa yang lain, dengan strategi ini juga siswa merasa tertantang untuk memenangkan permainan sehingga mendapat nilai”.<sup>40</sup>

Selain itu Siti Muhiimatul Khoiroh selaku siswi kelas VIII juga memberikan tanggapan mengenai implementasi *Board Games* di dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam sebagaimana diungkapkan sebagai berikut:

“Dengan diterapkannya strategi *Board Games* membuat suasana pembelajaran menjadi semangat dan aktif karena pembelajaran yang menyenangkan dengan kombinasi permainan, hal itu menjadikan pembelajaran tidak bosan dan tidak terasa saat pembelajaran berlangsung. Dengan begitu siswa paham dan dapat berpikir kritis, analitis, kreatif”.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>40</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>41</sup> Hasil wawancara dengan Siti Muhiimatul Khoiroh siswa kelas VIII di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 12.45 WIB

Hal senada juga diungkapkan oleh Afifatut Thohiroh selaku siswa kelas VIII C bahwa:

“Strategi *Board Games* sangatlah menyenangkan, ketagihan, menjadikan paham tentang materi, melatih kerjasama antar teman dan termotivasi untuk memenangkan permainan supaya dapat nilai tertinggi dengan menjawab sebanyak-banyaknya soal yang diberikan”.<sup>42</sup>

Dalam suatu kegiatan maupun aktivitas pastilah akan ditemui banyak faktor pendukung dan penghambatnya, termasuk dalam Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus. Sebagaimana hasil pengamatan peneliti di kelas VIII ketika sedang melaksanakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan strategi *Board Games* didapati adanya faktor pendukung, diantaranya:

- a. Guru atau motivasi yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam belajar.
- b. Adanya minat siswa dalam belajar, minat siswa terhadap materi SKI dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga siswa bisa bekerja sama dengan temannya.
- c. Adanya kerja sama yang baik antar guru dengan siswa serta siswa dengan siswa yang lainnya.
- d. Adanya referensi buku yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa.
- e. Tersedianya sarana prasarana yang memadai dalam pembelajaran diantaranya ruang kelas yang nyaman, LCD Proyektor.<sup>43</sup>

Selain faktor pendukung dalam Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan

---

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan Afifatut Thohiroh selaku siswa kelas VIII di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 12.45 WIB

<sup>43</sup> Hasil observasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 09.00 WIB



Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, peneliti juga menemukan faktor penghambatnya, yaitu:

- a. Terbatasnya waktu yang tersedia dalam pembelajaran SKI, sedangkan waktu yang dibutuhkan dalam penerapan strategi *Board Games* membutuhkan waktu yang relatif lama.
- b. Tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran.
- c. Terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di Madrasah, karena belum semua kelas ada LCD Proyekturnya.<sup>44</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam faktor pendukung dalam Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Imron, S.Ag:

“Faktor pendukung dalam Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yaitu dari siswanya itu sendiri, bagaimana siswa bisa aktif dan antusias pada saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran, kemudian bisa bekerja sama dengan baik dengan sesama teman. Kemudian buku-buku yang tersedia di Madrasah yang dijadikan siswa untuk belajar dan juga alat-alat seperti LCD Proyektor yang kondisinya masih baik bisa digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif.”<sup>45</sup>

Selain itu, murid yang bernama Siti Muhimmatul Khoiroh selaku siswa kelas VIII juga menyatakan bahwa:

“Faktor yang mendukung implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yaitu siswa yang aktif dan bisa diajak kerja sama

---

<sup>44</sup> Hasil observasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>45</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

dengan baik, selain itu juga ada alat-alat seperti LCD proyektor, dan laptop”.<sup>46</sup>

Adapun faktor penghambat dalam implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Ali Imron, S.Ag:

“Faktor penghambat dalam implementasi yaitu kurangnya waktu pada saat pembelajaran SKI waktunya hanya 2 jam sedangkan materinya lumayan banyak, penguasaan materi dari siswa yang cenderung kurang, ditambah kadang ada acara acara dadakan yang membuat salah satu kelas tertinggal materinya dengan kelas yang lain sedangkan materi SKI harus terlampaui semuanya selain itu juga kendalanya pada sarana prasarana yang terbatas dan juga karena daya serap antar siswa yang berbeda-beda”.<sup>47</sup>

Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Afifatut Thohiroh selaku siswa kelas VIII menyatakan bahwa:

“Yang menghambat implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yaitu waktunya yang singkat dan kadang guru dalam menyampaikan materi kurang mendetail, di tambah kadang ada teman yang tidak bisa diajak bekerja sama dengan baik terus kadang ada teman kurang menghargai pendapat teman yang lain”.<sup>48</sup>

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Analisis tentang Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) dianggap sebagai salah satu bidang studi agama. Yang dimaksud dengan sejarah yaitu segala sesuatu yang

---

<sup>46</sup> Hasil wawancara dengan Siti Muhimmatul Khoiroh siswa kelas VIII di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 12.45 WIB

<sup>47</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>48</sup> Hasil wawancara dengan Afifatut Thohiroh siswa kelas VIII di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 12.45 WIB



berhubungan dengan riwayat hidup Rasulullah SAW dan para sahabatnya. Sejarah memiliki peranan yang penting dalam kehidupan. Dengan sejarah seseorang dapat mengetahui keadaan pada masa lalu dan dapat diambil nilai-nilai dan pelajaran hidup. Hal ini sependapat dengan Bapak Sardi S. Ag, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus menyatakan bahwa sejarah Kebudayaan Islam merupakan pembelajaran yang mutlak yang harus ada di Madrasah, karena sejarah sangat penting. Hal itu dikarenakan sejarah membicarakan peradaban pada zaman dahulu dan kita harus tahu mengenai keadaan pada masa lampau dan mengetahui fakta-fakta sejarah yang bisa dijadikan sebagai suri tauladan.<sup>49</sup>

Selaras dengan tanggapan di atas mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hal serupa juga dikemukakan oleh Bapak Ali Imron, S. Ag. Selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat penting karena siswa dapat mengetahui sejarah tempo dulu karena sejarah membicarakan tentang peradaban masa lampau sehingga dapat diambil suri tauladan dan dijadikan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.<sup>50</sup>

Terkait dengan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus ini melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Board Games*. Strategi *Board Games* sendiri adalah strategi dimana siswa dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan dikombinasikan permainan ular tangga. Dengan strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sardi, selaku kepala madrasah MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.00 WIB

<sup>50</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>51</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, Kencana, Jakarta, 2015, hlm. 240.

Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Ali Imron, S.Ag selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menyatakan bahwa strategi *Board Games* merupakan strategi pembelajaran yang dikombinasikan dengan sebuah permainan salah satunya yaitu ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Board Games sendiri merupakan jenis permainan yang melibatkan siswa untuk berperan aktif sehingga memberikan respon yang positif kepada siswa.<sup>52</sup>

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.<sup>53</sup> 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 dalam proses mempelajari keterampilan atau topik yang menjadi fokus *game* tersebut.<sup>54</sup>

Di MTs Ibtidaul Falah Dawe Kudus, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah menggunakan strategi *Board Games*, kebetulan materi yang akan disampaikan yaitu bab tentang Dinasti Ayyubiyah yang dirasa cocok diterapkan dengan strategi *Board Games*. Strategi ini

---

<sup>52</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>53</sup> John Dabell, *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*, Erlangga, Jakarta, 2012, hlm. 246.

<sup>54</sup> Thomas Armstrong, *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan*, Kaifa, Bandung, 2004, hlm. 122.

diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dalam belajar, dapat berpikir secara kreatif dan tidak ketergantungan dengan siswa yang lain.<sup>55</sup>

## **2. Analisis tentang Peningkatan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus**

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa tersebut mampu berpikir dan memahami isi materi pelajaran dengan baik dan tepat. Dalam dunia pendidikan, pemahaman dan kemampuan berpikir siswa sangatlah penting terutama pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI). Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa dituntut paham terhadap materi-materi yang terkait dengan sejarah masa lampau, hal itu sangatlah tidak mudah mengingat materi Sejarah Kebudayaan Islam syarat dengan ingatan.

Pemahaman dalam suatu proses pembelajaran harus dicapai oleh semua peserta didik, karena pada dasarnya hal tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran.<sup>56</sup> Disini guru harus dengan baik menyiapkan dan menyampaikan materi pembelajaran, memberikan tugas dan latihan, bimbingan, dan haruslah disesuaikan dengan kemampuan dan tahap perkembangan siswa.<sup>57</sup> 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.<sup>58</sup>

Pembelajaran tidak akan berjalan optimal jika siswa hanya menghafal tanpa tahu dan paham mengenai isi dari materi tersebut. Untuk itulah pemahaman dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam sangat diperlukan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa.

---

<sup>55</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>56</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, hlm. 214.

<sup>57</sup> *Ibid*, hlm. 214.

<sup>58</sup> *Ibid*, hlm. 214.

Hal ini sependapat dengan yang diungkapkan oleh Bapak Imron, S. Ag. yang mengemukakan bahwa pemahaman siswa terkait dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam sudah cukup baik secara keseluruhan. Mengingat kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda, ada yang daya serapnya tinggi, sedang, dan rendah. Hal tersebut tentunya tidak lepas dari kondisi SDM dari masing-masing siswa. Tinggal bagaimana guru dapat terus meningkatkan pemahaman siswa dengan cara di ajak berdiskusi, belajar wisata alam atau di luar kelas supaya siswa tidak bosan, dan paling penting menggunakan strategi yang bervariasi salah satunya strategi *Board Games*. Guru juga tidak lupa selalu memantau kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>59</sup>

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 belajar<sup>60</sup>

Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Bapak Imron S. Ag. selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus menyampaikan bahwa 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 cara melakukan *feedback* (umpan balik)

---

<sup>59</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>60</sup> S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2000, hlm. 38.



kepada siswa sebagai usaha untuk mengetahui seberapa besar tingkat penguasaan materi siswa.<sup>61</sup>

Selain pemahaman, kemampuan berpikir yang dimiliki siswa juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Berpikir 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.<sup>62</sup>

Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Imron, S. Ag. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa kemampuan berpikir siswa bervariasi, rata-rata sudah baik karena siswa sudah bisa berpikir secara kritis. Hal tersebut juga tidak terlepas dari pengaruh kemampuan teknologi yang sudah semakin maju. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan di era ini sangat berbeda dengan zaman dahulu, dimana sekarang siswa tidak hanya mengandalkan guru dalam memperoleh suatu pengetahuan akan tetapi bisa mendapatkan semua itu dari pengaruh kemampuan teknologi yang sudah maju.

Berpikir adalah rangkaian gagasan-gagasan yang muncul karena adanya suatu persoalan. Dengan demikian berpikir itu bertitik tolak dari adanya problem atau persoalan yang dihadapi oleh individu.<sup>63</sup>

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.<sup>64</sup> Dalam pendidikan modern berpikir harus terus dikembangkan agar menjadi pemikiran yang kritis. Ada beberapa pertimbangan untuk mengembangkan

---

<sup>61</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>62</sup> Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2012, hlm. 109.

<sup>63</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoretis terhadap Fenomena*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2010, hlm. 121.

<sup>64</sup> Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hlm.

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.<sup>65</sup>

Para ahli logika mengemukakan adanya tiga proses yang harus dilalui dalam berpikir, yakni membentuk pengertian, membentuk pendapat, dan membentuk kesimpulan.<sup>66</sup> Membentuk pengertian dapat diartikan sebagai suatu upaya dalam proses berpikir dengan memanfaatkan isi ingatan, bersifat riil, abstrak dan umum serta mengandung sifat hakikat sesuatu. Unsur lain yang penting dalam pengertian adalah adanya isi pengertian dan luas pengertian. Isi pengertian adalah segala ciri-ciri yang harus ada pada pengertian itu. Sedangkan luas pengertian menyangkut banyaknya tanggapan atau masalah yang terdapat dalam pengertian itu.

Pembentukan pendapat ini merupakan lanjutan proses berpikir dengan pengategorian pengertian atas subyek dan predikat, pemberian kualitas dan kuantitas terhadap pengertian, sehingga benar-benar mengandung hubungan arti. Pembentukan kesimpulan dapat diartikan sebagai membentuk pendapat baru berdasarkan pendapat-pendapat lain.<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Kowiyah, *Jurnal Pendidikan Dasar "Kemampuan Berpikir Kritis"*, 2012, Diakses Minggu, 12 November 2017, pukul 20.30 WIB.

<sup>66</sup> Baharuddin, *Op. Cit*, hlm. 121

<sup>67</sup> *Ibid*, hlm. 123.



### 3. Analisis tentang Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan penting dalam menumbuhkembangkan segala potensi peserta didik (siswa). Guru dikatakan berhasil apabila mampu mendayagunakan dan mengembangkan potensi peserta didik dengan segala aspek-aspeknya sehingga mereka tumbuh dan berkembang secara optimal. Mengajar bukanlah memindahkan pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan peserta didik membangun sendiri pengetahuannya. Mengajar berarti berpartisipasi dengan peserta didik dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mempertanyakan kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Seorang guru mempunyai peran sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik.<sup>68</sup>

Menjadi pendidik yang kreatif, profesional dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan memilih metode dan strategi pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara pendidik melakukan suatu kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan metode, strategi dan teknik yang berbeda dengan pembelajaran yang lainnya.<sup>69</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terhimpun dalam pendidikan agama islam yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan yang bernafaskan Islam. Sejarah memiliki peranan penting dalam kehidupan. Dengan sejarah seseorang dapat mengetahui keadaan masa lalu yang mengandung banyak nilai dan pelajaran bagi

---

<sup>68</sup> Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter (Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 187

<sup>69</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Yang Professional Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2008, hlm. 95

hidup seseorang.<sup>70</sup> Dalam rangka menciptakan suatu pembelajaran yang dapat memahami peserta didik terhadap isi materi, maka diperlukan strategi yang sesuai dengan topik dan tema yang akan dipelajari. Sehingga nantinya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Adapun kurikulum yang digunakan di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yaitu mengacu pada kurikulum 2013 untuk semua mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Seperti yang telah diungkapkan oleh Bapak Alif Nur Rohman S. Pd. selaku WaKa kurikulum MTs NU Ibtidaul Falah yang menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan untuk sekarang ini sudah mengacu pada kurikulum 2013 untuk semua mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan penggunaan kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.<sup>71</sup>

Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk menyeimbangkan kemampuan *soft skills* dan *hard disk* yang berupa sikap, keterampilan dan pengetahuan. Untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas yang memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dapat dilakukan dengan cara mengembangkan kurikulum. Karena berhasil dan tidaknya sebuah pendidikan sangat dipengaruhi oleh kurikulum yang ada.<sup>72</sup>

Tujuan dari kurikulum 2013 tersebut tidak jauh berbeda dari tujuan pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

---

<sup>70</sup> Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yayasan Bintang Budaya, Yogyakarta, 1995, hlm.17.

<sup>71</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Alif Nur Rohman, selaku waka kurikulum MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 08.30 WIB

<sup>72</sup> M. Fadlillah, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTs. SMA/MA*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 16-17.

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>73</sup>

Proses pelaksanaan kurikulum 2013 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus sudah menggunakan media yang maksimal untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu proses penilaian disesuaikan dengan kompetensi, materi pendukung yang dipelajari terkait dengan apa yang telah mereka pelajari disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam kegiatan pembelajaran di Madrasah, Sejarah Kebudayaan Islam diajarkan dengan menggunakan metode dan strategi yang bervariasi yang sesuai dengan tema pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan strategi *Board Games*.<sup>74</sup>

*Board Games* (papan permainan) merupakan aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan dengan cara yang menggembirakan. Di dalam suatu permainan selalu terkandung dua unsur utama, yakni *fun*, *pleasure* (rasa senang, gembira, bahagia) dan *struggle*, *effort* (perjuangan, semangat).<sup>75</sup>

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.<sup>76</sup> 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

---

<sup>73</sup> Faturrahman, *Pengantar Pendidikan*, PT. Prestasi Pustakaraya, Jakarta, 2012, hlm. 2

<sup>74</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>75</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Diva Press, Yogyakarta, 2012, hlm. 19.

<sup>76</sup> John Dabell, *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*, Erlangga, Jakarta, 2012, hlm. 246.

disisi lain mereka terlibat dalam proses mempelajari keterampilan atau topik yang menjadi fokus *game* tersebut.<sup>77</sup>

Disini peneliti mengambil satu contoh penelitian dari strategi *Board Games* yaitu ular tangga. *Board games* merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan siswa berperan aktif dalam permainan tersebut. Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ini dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa.<sup>78</sup> Inti strategi dari gaya belajar kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh bagian-bagian tubuh. Diantara jenis pembelajaran yang menggunakan kecerdasan kinestetik adalah strategi *Board Games*. Selain kinestetik, aktivitas permainan ini meliputi kecerdasan interpersonal. Sementara modalitas belajar yang melingkupinya adalah kinestetik dan visual.<sup>79</sup>

Terkait dengan implementasi strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan langkah-langkah sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Imron S. Ag. yaitu kegiatan pembelajarannya berlangsung dalam suatu kelompok jadi siswa dibentuk dalam beberapa kelompok misalnya menjadi 4 kelompok, kemudian disuruh untuk berdiskusi tentang materi yang dipelajari sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Siapkan papan permainan ular tangga beserta dadunya, buat pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Siswa bergantian melemparkan dadu, kemudian menjawab soal dan jika jawaban benar dia boleh berjalan sesuai angka dadu dan jika salah siswa tidak boleh berjalan. Begitu seterusnya sampai siswa yang paling dahulu mencapai finish dialah pemenangnya".<sup>80</sup>

---

<sup>77</sup> Thomas Armstrong, *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan*, Kaifa, Bandung, 2004, hlm. 122.

<sup>78</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, Kencana, Jakarta, 2015, hlm. 240.

<sup>79</sup> *Ibid*, hlm. 241.

<sup>80</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB



Dalam strategi *Board Games* peran guru hanya sebagai fasilitator dan mediator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik. Sehingga tercipta kondisi yang nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran yang akhirnya dapat memudahkan siswa berpikir dan memahami isi dari materi tersebut. Guru juga harus dapat menjaga kondisi agar tetap baik, antara lain dengan mempertahankan semangat yang tinggi dan mengatasi konflik yang ada antar siswa.<sup>81</sup>

Adapun strategi *Board Games* dipilih oleh Bapak Imron, S. Ag. dengan tujuan yaitu supaya siswa bisa lebih aktif dan berani berbicara dalam pembelajaran, melatih siswa untuk bisa bekerja sama dan menjalin hubungan sosial yang baik antar sesama teman.<sup>82</sup>

*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.<sup>83</sup> 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, sejarah masa lampau yang dapat diambil kebaikannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan melalui pembelajaran *Board Games*.<sup>84</sup>

---

<sup>81</sup> Rusdiana, *Pengelolaan Pendidikan*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm. 172.

<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>83</sup> 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.

<sup>84</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, hlm. 21.



Dalam setiap tindakan apapun, pasti akan ada faktor yang mendukung dan menghambat dari suatu aktivitas tersebut. Adapun faktor pendukung dari Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Bepikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, yaitu diantaranya:

- a. Guru dan motivasi yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam belajar.
- b. Adanya minat siswa dalam belajar, minat siswa terhadap materi SKI dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga siswa bisa bekerja sama dengan temannya.
- c. Adanya kerja sama yang baik antar guru dengan siswa serta siswa dengan siswa yang lainnya.
- d. Adanya referensi buku yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa.
- e. Tersedianya sarana prasarana yang memadai dalam pembelajaran diantaranya ruang kelas yang nyaman, LCD Proyektor.<sup>85</sup>

Sebagaimana wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Imron S.Ag mengatakan faktor pendukung dalam Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Bepikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yaitu dari siswanya itu sendiri, bagaimana siswa bisa aktif dan antusias pada saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran, kemudian bisa bekerja sama dengan baik dengan sesama teman. Kemudian buku-buku yang tersedia di Madrasah yang dijadikan siswa untuk belajar dan juga alat-alat seperti LCD Proyektor yang kondisinya masih baik bisa digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> Hasil observasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>86</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

Selain faktor-faktor yang mendukung implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus ada juga faktor-faktor penghambatnya, antara lain:

- a. Terbatasnya waktu yang tersedia dalam pembelajaran SKI, sedangkan waktu yang dibutuhkan dalam penerapan strategi *Board Games* membutuhkan waktu yang relatif lama.
- b. Tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran
- c. Terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di Madrasah. Belum semua kelas ada LCD Proyekturnya.<sup>87</sup>

Sependapat dengan pernyataan diatas, hal yang sama juga diungkapkan oleh Bapak Imron, S.Ag bahwa faktor penghambat dari Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus yaitu kurangnya waktu pada saat pembelajaran SKI waktunya hanya 2 jam sedangkan materinya lumayan banyak, ditambah kadang ada acara acara dadakan yang membuat salah satu kelas tertinggal materinya dengan kelas yang lain sedangkan materi SKI harus terlampaui semuanya selain itu juga kendalanya pada sarana prasarana yang terbatas, dan juga karena daya serap antar siswa yang berbeda-beda.<sup>88</sup>

Pada kenyataannya terkadang seorang guru yang mengajar tidak dapat mengendalikan waktu. Bahan pelajarannya atau materi belum tuntas tetapi waktu sudah habis. Hal tersebut berpengaruh terhadap proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Oleh karena itu dalam perangkat pembelajaran yaitu RPP, seorang guru haruslah merumuskan langkah-

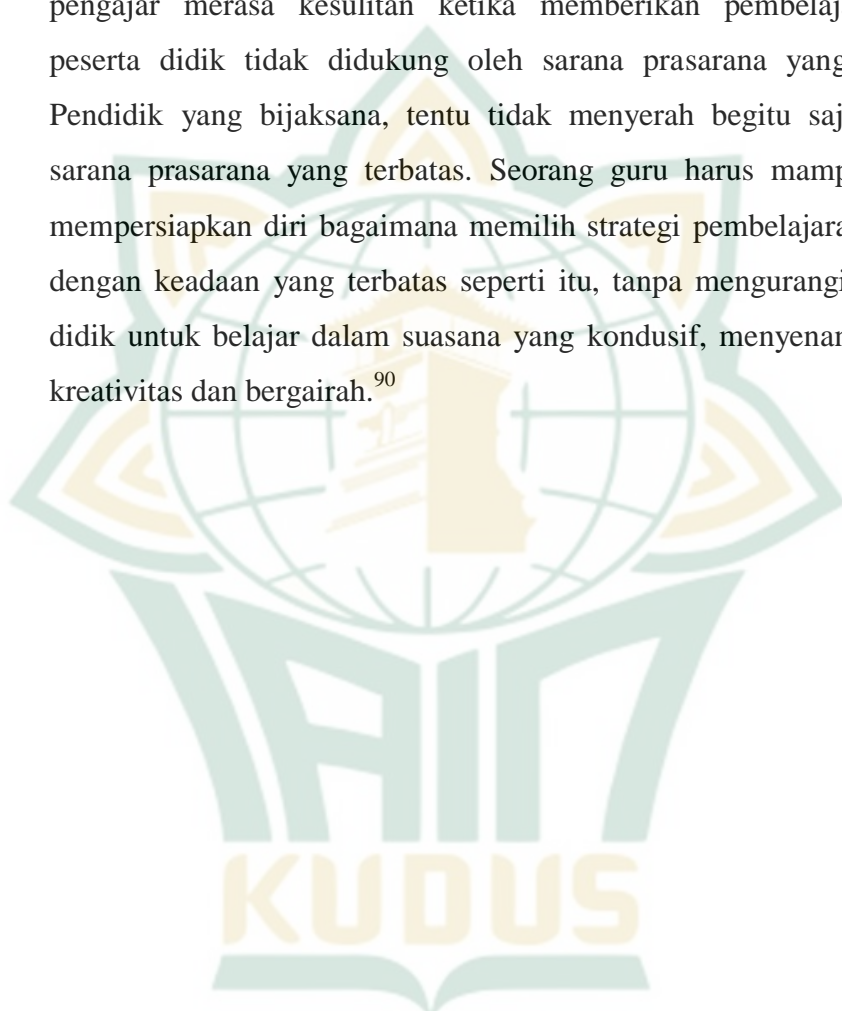
---

<sup>87</sup> Hasil observasi di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 09.00 WIB

<sup>88</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Ali Imron, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, pada tanggal 01 Maret 2018 pukul 09.00 WIB

langkah kegiatan pembelajaran terlebih dahulu, lengkap dengan alokasi waktu, mulai kegiatan awal, kegiatan inti sampai pada kegiatan akhir.<sup>89</sup>

Sebagaimana kita ketahui, disekolah sekolah tidak semuanya memiliki sarana prasarana belajar yang lengkap. Tidak jarang seorang pengajar merasa kesulitan ketika memberikan pembelajaran kepada peserta didik tidak didukung oleh sarana prasarana yang diperlukan. Pendidik yang bijaksana, tentu tidak menyerah begitu saja mengingat sarana prasarana yang terbatas. Seorang guru harus mampu mengatur, mempersiapkan diri bagaimana memilih strategi pembelajaran yang tepat dengan keadaan yang terbatas seperti itu, tanpa mengurangi hak peserta didik untuk belajar dalam suasana yang kondusif, menyenangkan, penuh kreativitas dan bergairah.<sup>90</sup>



---

<sup>89</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, Ar Ruzz Media, Jogjakarta, 2013, hlm. 29.

<sup>90</sup> Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, hlm.174.