

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan mewujudkan tujuan kurikulum pendidikan sesuai dengan peraturan pendidikan yang sudah dibuat, sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mampu secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Proses kegiatan belajar dan pembelajaran di Abad 21 harus bersifat menyenangkan. Hal ini disebabkan karena melihat kenyataan sekarang sebagian besar siswa menganggap bahwa belajar itu membosankan dan memberatkan. Guru dalam praktiknya masih banyak yang menyampaikan pembelajaran dengan satu arah dan bersifat otoriter, didukung lagi penggunaan metode yang kurang tepat sehingga akan cenderung monoton, membosankan dan siswa merasa tertekan.² Jika hal ini terjadi akan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam menyerap suatu materi pembelajaran, siswa akan cenderung mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan guru, sehingga akibatnya akan menimbulkan dampak yang kurang optimal pada hasil belajar siswa.³

Bahagia atau tidak siswa ketika dalam belajar tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Pembelajaran yang baik dan menyenangkan jika didalamnya terjadi

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1.

² Agus Nurjaman, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*, (Bandung: Guapedia, 2019) :3

³ Ermina Sari, Jelly Marsela Sitohang, "Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Siswa Pada Materi Gerak Tumbuhan Di Kelas VIII SMPN 30 Pekanbaru T.A.2017/2018", *Bio-Lectura:Jurnal Pendidikan Biologi*, 5, no 1,(2018): 46.

interaksi timbal balik antara guru dengan siswa, siswa dapat memahami materi yang diberikan guru selama proses pembelajaran berlangsung, siswa juga dapat bertukar pikiran dengan guru dan siswa yang lain dengan rasa nyaman. Pembelajaran yang seperti inilah yang diinginkan banyak siswa. Sebagaimana Tim PPM dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mengungkapkan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan adalah dimana di dalamnya terdapat interaksi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa adanya tekanan atau paksaan.⁴

Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar hendaknya dilakukan dengan interaksi dan cara yang baik seperti berbicara yang baik, bersikap lemah lembut, demokratis sehingga nantinya siswa akan merasa *fun* dan tidak ada tekanan. Hal tersebut sesuai yang diperintahkan Allah dalam Al-Quran surah Ali Imron ayat 159:

فِيمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ^ط وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ
لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ^ط فَاعْفُ عَنْهُمْ^ط وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ^ط وَشَاوِرْهُمْ فِي
الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ^ج إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ^ط

Artinya: "Maka berkat rahmat Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampunan untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakallah kepada Allah. Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal."

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir, turunya ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap orang hendaknya mempunyai hati yang lemah lembut dan tidak berbicara yang kasar sebagaimana dicontohkan Rasulullah dalam berakhlak. Sifat lemah lembut yang ditunjukkan oleh Rasulullah adalah salah satu rahmat Allah kepada

⁴ Pujiriyanto Dkk, "Pembelajaran Menyenangkan Sebagai Upaya Menanggulangi Pandemi Covid-19", *Jurnal Epistema*, 2 no. 1 (2021): 1

makhluknya. Dalam ayat tersebut Allah menjelaskan jika Rasulullah bersikap kasar dalam bertutur kata dan mempunyai hati yang keras dalam menghadapi umatnya, tentu mereka akan menjauh dan meninggalkan Rasulullah.⁵ Jadi dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan jika ada interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi baik dalam hal ini seperti bersikap lemah lembut, demokratis, tidak berbicara kasar sehingga tidak ada yang merasa tertekan. Adanya interaksi dan komunikasi yang baik tersebut dapat memberikan kesan mendalam kepada siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, nyaman, tidak merasa jenuh terhadap suasana pembelajaran di kelas.

Permasalahan di dunia pendidikan tidak hanya itu. Masalah terbesar yang dihadapi Indonesia sekarang ini bahkan disebagian besar negara di dunia sedang mengalami musibah global yaitu masalah darurat kesehatan. Pada tanggal 30 Januari 2020 Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan adanya virus corona baru (COVID-19) yang berasal dari Wuhan China. *The World Health Organization* (WHO) menyebut virus corona (COVID-19) sebagai “pandemic” melihat pertumbuhan infeksi dan kematian yang disebabkan virus tersebut semakin cepat menular.⁶ Semua masyarakat dihimbau untuk melakukan *physical distancing* (jarak jauh) untuk mencegah rantai penyebaran virus COVID-19. Tidak hanya itu, pemerintah kemudian mengeluarkan kebijakan baru yaitu *work from home* (WFH) yang mana ini sangat berdampak pada berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Semua aktivitas pembelajaran dibatasi untuk mencegah penyebaran virus corona sehingga dengan terpaksa pembelajaran dilakukan di rumah atau dikenal pembelajaran daring.

Dengan demikian, saat pembelajaran daring penggunaan media dan metode yang menjadi sarana pendukung pembelajaran juga menyesuaikan secara daring. Guru dituntut untuk menginisiatifkan sendiri pembelajaran dan mampu menyajikan materi dengan semenarik mungkin agar siswa tidak merasa dalam kondisi yang monoton tetapi siswa bisa termotivasi dan semangat

⁵ Abdul Muhyi Dkk, *Etika Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Manajemen Pendidikan*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), 200-203.

⁶ Klaudia Klonowska and Pieter Bindt, “The COVID-19 pandemic: two waves of technological responses in the European Union”, The Hague Centre for Strategic Studies, 2020:2 <https://hcss.nl/report/the-covid-19-pandemic-two-waves-of-technological-responses-in-the-european-union/>

untuk belajar serta paham terhadap materi yang diajarkan. Tentunya hal tersebut harus didukung dengan guru yang memiliki multi kompetensi dalam menjalankan tugasnya. Contohnya guru yang mempunyai kompetensi profesional yang baik adalah guru yang ahli dan profesional di bidangnya. Jika mempunyai kompetensi tersebut, guru akan mampu menerapkan strategi, pendekatan dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Namun pada kenyataannya, tidak semua guru seperti itu. Selama pembelajaran daring tidak sedikit guru yang masih belum mampu beradaptasi dalam menerapkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga mereka memilih menggunakan pembelajaran yang bersifat monoton dan satu arah. Dampaknya siswa merasa kurang semangat dan tidak memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung. Apalagi didukung juga dengan kurangnya motivasi orang tua dirumah.

Hampir kurang lebih dua tahun pandemi tidak kunjung usai, mau tidak mau jika pembelajaran daring terus dilakukan nantinya akan membawa dampak negatif bagi perkembangan siswa juga pendidikan di Indonesia. Hal ini didukung dengan pendapat Profesor Joko Nurkamto bahwa interaksi guru dan siswa secara langsung disekolah adalah masih tetap menjadi metode terbaik dibandingkan interaksi secara daring atau online. Setelah melihat kasus yang terpapar Covid-19 ada penurunan dan dengan mempertimbangkan banyak hal, kemudian Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Makarim, akhirnya mengizinkan untuk membuka pembelajaran tatap muka (PTM) tetapi dengan syarat menerapkan protokol kesehatan yang ketat.⁷

Mengingat sebelumnya dihadapkan dengan situasi baru yaitu adanya pembelajaran daring, kemudian dihadapkan kembali untuk melakukan pembelajaran tatap muka atau luring, sehingga keadaan tersebut membutuhkan penyesuaian baru lagi bagi semua pihak dan menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu penting bagi guru dengan segala kompetensinya dapat menerapkan dan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan

⁷ Yudha Satriawan, "Pro dan Kontra Pembelajaran Tatap Muka di Sekolah, Terpapar COVID vs Generasi Asosial", September 25 2021, <https://www.voaindonesia.com/a/pro-kontra-pembelajaran-tatap-muka-di-sekolah-terpapar-covid-vs-generasi-asosial/6245199.html>

setelah melalui pembelajaran daring yang membuat siswa tidak semangat dan merasakan kejenuhan.

Permasalahan tersebut dapat dikendalikan jika guru dengan multi kompetensinya mampu beradaptasi dalam memberikan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Gordon dan Jeanette Vos bahwa belajar akan tepat dan efektif jika didalamnya dalam keadaan *fun*.⁸ Dikatakan pembelajaran yang tepat dan *fun* jika pembelajaran tersebut mampu membuat siswa merasa termotivasi, nyaman tanpa ada paksaan untuk belajar. Salah satu strategi yang dapat menciptakan situasi tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*). Mengingat sebagian besar siswa menganggap belajar adalah sesuatu yang membosankan apalagi setelah pembelajaran daring, melalui *Joyful Learning* diharapkan mampu membangkitkan semangat, kreativitas dan keaktifan siswa secara optimal serta menumbuhkan proses pembelajaran yang baik.

Pembelajaran yang menyenangkan memiliki perananan penting dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Menurut Tony Buzan, pembelajaran *Joyful Learning* adalah salah satu pembelajaran yang cocok dipadukan dengan metode pembelajaran *Mind Mapping*.⁹ *Mind Mapping* membantu siswa untuk mengembangkan kegiatan berfikir yang divergen, kreatif dan kesegala arah. Selain itu, mind mapping dapat menangkap pemikiran dari berbagai sudut, mengungkapkan ide, gagasan dan kesimpulan yang kemudian dituangkan dalam bentuk peta pemikiran, sehingga membuat siswa dapat memahami materi dengan mudah, kreatif dan lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru PAI dan siswa di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak bahwa setelah pembelajaran daring masih banyak siswa kurang bersemangat saat belajar. Hal ini dikarenakan imbas dari pembelajaran daring yang lumayan lama. Ditambah lagi materi PAI yang cenderung memiliki

⁸ Agus Nurjaman, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*, (Bandung: Guapedia, 2019):4

⁹ Saiful Aqil Dkk, Implementasi Joyfull Learning dengan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Malang, *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 5 no. 6 (2020): 36.

¹⁰ Agus Nurjaman, *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*, (Bandung: Guapedia, 2019):76.

ruang lingkup yang cukup luas. Sehingga guru PAI berusaha beradaptasi dan berinisiatif memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu salah satunya menerapkan *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* setelah daring yang dilakukan guru PAI dalam meningkatkan semangat belajar siswa, yang penelitian ini selanjutnya diberi judul **“Implementasi *Joyful Learning* dengan Metode *Mind Mapping* dalam Pembelajaran PAI Pasca Daring di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya fokus penelitian agar pengkajian masalah penelitian ini terfokus dan terarah. Maka fokus penelitian yang peneliti ambil adalah bagaimana implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pasca daring di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak. fokus penelitian ini meliputi tempat (*place*) yaitu di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak, aktivitas (*Activity*) yang diteliti yaitu impementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pasca daring, dan pelaku (*Actor*) yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas XI.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan fokus penelitian, maka peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran PAI pasca daring di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam PAI pasca daring di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran PAI pasca daring di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak?
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran PAI pasca daring di SMK Tunas Bangsa Mijen Demak.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan implementasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran PAI pasca daring.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dan referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan impelmentasi *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Hasil peneliti ini diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang pengembangan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan topik tersebut.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keaktifan dan kecerdasan logis dalam proses pembelajaran menggunakan *Joyful Learning* dengan metode *Mind Mapping*. Selain itu diharapkan dapat membantu siswa untuk mengetahui pemahaman dan kreativitas yang dimilikinya dalam memahami dan menyerap pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh guru dalam menentukan suatu media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat

meningkatkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

d. **Bagi Lembaga**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mewujudkan pendidikan yang lebih baik dan berkualitas serta mengembangkan guru lebih berkualitas dan profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman, sistematika dimaksudkan sebagai gambaran yang akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini berisi tentang halaman judul, pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian Utama

Pada bagian ini berisi lima Bab

BAB I : PENDAHULUAN

Pembahasan pada bab ini merupakan gambaran awal dari keseluruhan isi skripsi yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

pada bab ini membahas kajian teori- teori yang berkaitan dengan penelitian meliputi *Joyful Learning*, *Mind Mapping*, Pendidikan Agama Islam, pasca daring, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir yang dijadikan landasan dalam pembahasan pada bab selanjutnya.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari jenis dan pendekatan yang digunakan penulis dalam meneliti masalah, uraian tempat penelitian, memaparkan subjek penelitian, menjelaskan sumber data yang diperoleh dalam penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data pengecekan keabsahan data, dan tahapan analisis data

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdiri dari gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi sampulan dan saran-saran, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisikan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung dan terkait dengan uraian yang terdapat pada bagian utama. Pada bagian ini terdiri dari transkrip wawancara, lembaran observasi dan dokumentasi.

