

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan cerita atau jalan untuk mengembangkan dan mengarahkan dirinya menjadi sosok manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan sempurna. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan kepribadian baik jasmani maupun rohani ke arah yang lebih baik dalam kehidupannya, sehingga semakin maju suatu masyarakat maka akan semakin penting pula adanya pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.¹

Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membahas tentang peristiwa-peristiwa sejarah dan bentuk kebudayaan islam. Dari sejarah kita dapat mengambil manfaat tentang dampak dari suatu aktifitas sejarah sebagai pijakan untuk melangkah ke masa depan. Zuhairini, dkk.,

berpendapat:

...Sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme dan melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Sumber utama ajaran Islam (Al-Qur'an) mengandung cukup banyak nilai-nilai kesejarahan, yang langsung atau tidak langsung mengandung makna yang besar, pelajaran yang sangat tinggi dan pimpinan utama, khususnya bagi umat Islam. Maka tarih dan ilmu tarih (sejarah)

¹Fuad Hasan, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), H.2

*dalam Islam menduduki arti penting dan mempunyai kegunaan dalam kajian tentang Islam.*²

Sejarah memang begitu penting bagi kehidupan manusia, bahkan di dalam Al-Qur'an sendiri terdapat banyak kisah para rasul dan tokoh pada masa lampau yang mengandung pelajaran sebagai pertimbangan untuk dilaksanakan atau sebaliknya kita hindari.⁵ Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam cenderung membosankan, karena banyak faktor-faktor sejarah yang harus dihafalkan. Dan dalam hal ini akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Esensi pendidikan agama Islam terletak pada kemampuannya untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa dan dapat tampil sebagai kholifatullah fil ardh. Essensi ini menjadi acuan terhadap metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal, selama ini metodologi pembelajaran yang diterapkan masih mempertahankan cara-cara lama (tradisional) seperti ceramah dan menghafal. Cara-cara seperti itu diakui dapat membuat siswa tampak bosan, jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar agama. Jika psikologi siswa kurang tertarik dengan metode yang diterapkan oleh guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik (feed back) psikologi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran inilah yang disebut sebagai pedagogy hitam. Indikasinya adalah timbul rasa tidak simpati siswa terhadap guru agama, tidak tertarik dengan materi-materi agama dan lama-

² Zuhairini, Dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), Cet. 1, Hlm. 5.

kelamaan timbul sikap acuh tak acuh terhadap agamanya sendiri, kalau kondisinya sudah seperti itu, sangat sulit mengharapkan siswa sadar dan mau mengamalkan ajaran-ajaran agama.

Oleh karena itu jika secara umum pendidikan di Indonesia memerlukan berbagai inovasi dan kreatifitas agar tetap berfungsi optimal di tengah arus perubahan, maka pendidikan agama juga membutuhkan berbagai upaya inovasi agar eksistensinya tetap bermakna bagi kehidupan siswa sebagai seorang pribadi, anggota masyarakat, dan dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain itu, inovasi dan kreativitas, terutama dalam penerapan metode pembelajaran agama Islam harus tetap bisa menjaga dan tidak keluar dari koridor nilai-nilai agama Islam, untuk mencapai harapan-harapan tersebut, sikap para inklusif para pemikir, pendidik agama, dan praktisi pendidikan sangatlah perlu. Keterbukaan untuk bisa menerima segala apa yang dianggap baik dan terbaik untuk sebuah masa depan adalah sebuah keniscayaan, tentunya keterbukaan yang di maksud bukan keterbukaan buta tanpa selektivitas³.

Mental inklusif, inovatif, dan kreatif dalam memilih dan memilah metode pembelajaran ini sejalan dengan semangat reformasi pendidikan yang bergulir. Semangat reformasi menghendaki adanya perubahan mendasar dalam sistem pembelajaran. Di antaranya adalah bagaimana pembelajaran itu menguntungkan semua pihak, baik sekolah, guru, dan terutama peserta didik.

³ Trianto, M. Pd. *Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010

Berbagai macam permasalahan diatas mengakibatkan menurunnya prestasi belajar siswa salah satunya terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan terus-menerus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar di kelas. Karena dengan peningkatan mutu proses belajar mengajar dikelas maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan meningkatnya prestasi belajar peserta didik.

Salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung dan dapat melibatkan siswa secara aktif semenjak awal adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.⁴ Strategi belajar crossword puzzle, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Selain itu, crossword puzzle adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang

⁴ Hisyam Zaini Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), H.50.

telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dimainkan dengan menggunakan bantuan media kartu. Kegiatan pembelajaran SKI dengan metode bermain kartu mendorong siswa untuk lebih aktif dan tidak hanya pasif di dalam proses pembelajaran. Selain hal itu, metode bermain kartu dalam pembelajaran SKI dapat membantu dan mempermudah siswa lebih menguasai, serta memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Metode permainan kartu ini dilakukan dengan cara berkelompok sehingga dapat meningkatkan kedekatan dan persahabatan antar siswa.

Berdasarkan observasi awal Peneliti memilih pelaksanaan penelitian di MI Islamiyah Banjarsari. Meski di sekolahan ini sudah unggul dalam pelajaran agama lainnya akan tetapi jika sudah masuk pada pelajaran SKI siswa kurang bergairah, diantaranya siswa sulit mengingat cerita serta nama-nama tokoh yang ada di dalam materi tersebut, guru pun terkadang merasa kesulitan dalam menyampaikan materi SKI. Karena hanya materi bercerita, secara otomatis guru hanya menggunakan metode ceramah dan ceramah, metode ini sebenarnya mematikan kreatifitas siswa. Dengan adanya penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* yang diterapkan pada mata pelajaran SKI dapat membantu siswa untuk lebih mudah mencapai tujuan belajar, sehingga siswa lebih mudah

mendapatkan hasil belajar yang baik, dan dengan hasil belajar yang baik, siswa akan mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Maka dari itu diharapkan ada upaya untuk mendeskripsikan proses dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dibingkai di kelas V MI Islamiyah Banjarsari Buduran sidoarjo dengan judul “PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF *TIPE CROSSWORD PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V MINU PLUS ISLAMIYAH BANJARSARI BUDURAN SIDOARJO”

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MINU plus Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa kelas V MINU Plus islamiyah Banjarsari pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe Crossword Puzzle ?

C. Tindakan Yang Dipilih

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti menentukan tindakan yang akan dilaksanakan untuk menangani permasalahan tersebut, yaitu

dengan penerapan strategi pembelajaran aktif Tipe crossword puzzle terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran SKI di MI Islamiyah banjarsari buduran sidoarjo. Dengan menggunakan model crossword puzzle materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat mempermudah belajar siswa dan Penerapan strategi ini memfokuskan pada pemahaman siswa tentang history islam pada sahabat-sahabat nabi. Selain itu media ini akan dapat mendorong siswa untuk menambah wawasan yang luas tentang terbentuknya agama islam.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat menentukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MINU Plus Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah diterapkan strategi pembelajaran aktif tipe crossword Puzzle.

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik maka dibatasi pada hal-hal dibawah ini :

1. Peningkatan : Dari kata dasar tingkat, peningkatan adalah proses, cara perbuatan meningkatkan.⁵
2. Prestasi belajar : Penilaian pendidikan tentang perkembangan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.⁶ Untuk meningkatkan prestasi yang di sesuaikan dengan yang di harapkan oleh sekolah.
3. Pembelajaran SKI : Upaya membelajarkan siswa untuk dapat memahami sejarah islam. Dalam materi Akhir hayat Rasulullah SAW.
4. Implementasi penelitian ini menggunakan Strategi pembelajaran aktif tipe crossword Puzzle.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V MINU Plus Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo Semester Genap tahun ajaran 2012-2013, menggunakan satu RPP sebanyak dua kali pertemuan setiap pertemuan dua jam.

⁵ W.J.S.Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), 1281.

⁶ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 20-21.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat secara umum yaitu :

1. Proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam di MI Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Ditemukannya strategi pembelajaran baru yang tepat (tidak konvensional), tetapi bersifat variatif.

Manfaat secara khusus yaitu :

1. Siswa

Hasil dan temuan penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengalaman terhadap siswa tentang penerapan Strategi pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle dalam pembelajaran SKI. Selain itu, pembelajaran yang bermakna dalam materi history islam diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI.

2. Guru

Untuk lebih meningkatkan kegairahan dan ketersediaan guru untuk lebih banyak belajar dan bersikap demokratis terhadap siswa. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam penerapan Strategi pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas V MI Islamiyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna bagi guru sebagai peneliti. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para guru, khususnya guru mata pelajaran SKI akan pentingnya

menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa melalui inovasi dan kreasi pembelajaran.

3. Penulis

Bagi penulis membawa wawasan dan pengetahuan lebih dalam dan sebagai latihan dalam bentuk karya ilmiah yang berupa tulisan serta sebagai landasan dalam mengajar Sejarah Kebudayaan Islam.

G. Definisi Operasional

1. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* merupakan suatu proses untuk melaksanakan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.
2. Strategi pembelajaran aktif.

Pengertian Strategi adalah pola-pola umum kegiatan guru beserta anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Sedangkan *Active Learning* berasal dari bahasa Inggris. Menurut kamus Inggris Indonesia *active* adalah aktif, bersemangat atau ikut giat. Sedangkan *learning* adalah pengetahuan dalam hal ini yaitu pembelajaran. Sehingga *active learning* berarti pembelajaran aktif. Sedangkan menurut Hisyam zaini metode *active learning* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan

masalah, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka ketahui ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

3. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi, prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang berupa perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai proses pembimbing, mengarahkan dan mengajarkan anak untuk mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu menanamkan taqwa serta menegakkan kebenaran sesuai dengan ajaran Agama Islam.

4. Strategi Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) Tipe *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle adalah salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan metode ini dapat melibatkan siswa secara aktif semenjak awal. Adapun penerapan *crossword puzzle* ini tergantung pada kreatifitas pendidik atau guru. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu sebagai alat bantu dalam permainan *crossword puzzle* ini.