BAB II

KAJIAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Sekarang timbul pertanyaan apakah belajar itu sebenarnya? Samakah belajar dengan latihan, dengan menghafal, dengan pengumpulan fakta, dan studi? Tentu saja terhadap pertanyaan tersebut banyak pendapat yang mungkin satu sama lain berbeda. Misalnya ada yang berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta-fakta. Sejalan dengan pendapat ini, maka seorang yang telah belajar akan ditandai dengan banyaknya fakta-fakta yang dapat dihafalkan.

Guru yang berpendapat demikian akan merasa puas jika siswa-siswa telah sanggup menghafal sejumlah fakta di luar kepala, pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah sama saja dengan latihan, sehingga hasil-hasil belajar akan tampak dalam keterampilan-keterampilan tertentu sebagai hasil latihan. Untuk banyak memperoleh kemajuan, seseorang harus dilatih dalam berbagai aspek tingkah laku sehingga diperoleh suatu pola tingkah laku yang otomatis. Seperti misalnya agar seseorang siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mahir dalam matematika, maka ia harus banyak dilatih mengerjakan soal-soal latihan. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar. Misalnya seorang guru yang mengartikan belajar sebagai kegiatan menghafalkan fakta, akan lain cara mengajarnya dengan guru lain yang mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses penerapan prinsip.[1]

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan

[1] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu seseorang mempelajarinya. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari kemungkinan besar ia akan berminat (bermotivasi) untuk mempelajarinya.[2]

2. Meningkatkan Minat Siswa

Beberapa Ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil. Sebelum mengerjakan percepatan gerak, pengajaran dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya. Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner & Tanner menyarankan agar para pengajar juga berusahan membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan

[2] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.180

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguaraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang. Rooijakkers berpendapat hal ini dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa. Siswa, misalnya, akan menaruh perhatian pada pelajaran tentang gaya berat, bila hal itu dikaitkan dengan peristiwa mendaratnya manusia pertama di bulan.

Bila usaha-usaha di atas tidak berhasil, pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi siswa, dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul. Studi-studi eksperimental menunjukkan bahwa siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaannya, cenderung bekerja lebih baik daripada siswa-siswa yang dimarahi atau dikritik karena pekerjaannya yang buruk atau karena tidak ada kemajuan. Menghukum siswa karena hasil kerjanya yang buruk tidak terbukti efektif, bahkan hukuman yang terlalu kuat dan sering lebih menghambat belajar. Tetapi hukuman yang ringan masih lebih baik dari pada tidak ada perhatian sama sekali. Hendaknya pengajar bertindak bijaksana dalam menggunakan insentif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Insentif apa pun yang dipakai perlu disesuaikan dengan diri siswa masing-masing.[3] Di depan sudah diuraikan bahwa soal motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau miant merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:[4]

1. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
2. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
3. Memberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
4. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari seacara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
4. Ada rasa keterkaitan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
5. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya.

[3] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.180
[4] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hal.94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dimanifestasikan melalui partisispasi pada aktivitas dan kegiatan.[5]

Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang. Menurut Dinar Barokah, beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar dikelas maupun dirumah yaitu:[6]

1. Perasaan Senang

   Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

   Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian dalam belajar

   Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari

[5] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.58
[6] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.182

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

5. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik

Tidak semua siswa menyukai suatu bidang studi pelajaran karena faktor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik. Walaupun demikian lama-kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap mata pelajaran niscaya ia bisa memperoleh prestasi yang berhasil sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.

6. Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran

Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik. Adanya manfaat dan fungsi pelajaran juga merupakan salah satu indikator minat. Karena setiap pelajaran mempunyai manfaat dan fungsinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Strategi TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Pengertian Strategi TGT

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Nah untuk memahami konsep strategi pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran, prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran, dan implementasi belajar pembelajaran, dan implementasi belajar pembelajaran, ikuti uraian berikut.

Jika dicermati, pengertian strategi pembelajaran ada tiga unsur yang perlu kita pahami bersama, yakni istilah strategi, belajar dan pembelajaran. Istilah strategi pada mulanya digunakan dalam dunia kemiliteran. Strategi berasal dari bahasa yunani *strategos* yang berarti "jenderal" atau "panglima", sehingga strategi diartikan sebagai ilmu kejenderalan atau ilmu kepanglimaan. Strategi dalam pengertian kemiliteran ini berati cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk mencapai tujuan perang. Pengertian strategi tersebut kemudian diterapkan dalam dunia pendidikan, yang dapat diartikan sebagai suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran dikelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.[7] Secara umum strategi mempunyai

[7] Gulo, W., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), hal.2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut T. Raka Joni strategi sebagai pola dan urutan umum perbuatan guru siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang telah ditetapkan. Strategi belajar mengajar menurut J.R. David dalam W. Gulo ialah " *a plan, method, or series of activities designed to a chieves a particular education goal* ". menurut pengertian ini strategi belajar mengajar meliputi rencana, metode dan perangkat kegiatan yang direncakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Untuk melaksanakan suatu strategi tertentu diperlukan seperangkat metode pengajaran. Suatu program pengajaran yang diselenggarakan oleh guru dalam satu kali tatap muka, bisa dilaksanakan dengan berbagai metode seperti ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan diskusi. Keseluruhan metode termasuk media pembelajaran yang digunakan untuk menggambar strategi pembelajaran. Strategi dapat diartikan sebagai " *a plan of operation achieving something* ", rencana kegiatan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah " *a way in achieving something* ", cara untuk mencapai sesuatu. Lebih lanjut Atwi Suparman menyatakan bahwa strategi/model pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran dan peserta didik, peralatan dari bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah urutan kegiatan yang sistematik, pola-pola umum kegiatan guru yang mencakup tentang urutan kegiatan pembelajaran, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini mencakup:[8] (1) Urutan kegiatan pembelajaran. (2) Metode pembelajaran. (3) Media pembelajaran. (4) Waktu yang digunakan oleh guru dalam menyelesaikan setiap langkah kegiatan pembelajaran.

Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu penerapan model dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan strategi TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah uas.

Teams Games Tournaments (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang

[8] Nunuk Suryani, Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Games Tournament dimasukkan sebagai tahapan review setelah setelah siswa bekerja dalam tim (sama dengan TPS). Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada "meja-turnamen", di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur "menggeser kedudukan" membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

2. Langkah-Langkah Strategi TGT

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran. Dalam Implementasinya secara teknis Slavin mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen.

Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual atau diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilakukan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah uas menjelang pembagian raport. Sintaknya adalah sebagai berikut:[9]

a. Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
b. Siapkan meja turnamen secukupnya, missal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja 1 diisi oleh siswa dengan level tertinggi tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditepati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.
c. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan

[9] Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2012), hal.166

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) *superior, good, medium.*

d. Mumpung, pada turnamen kedua (begitu juga turnamen ketiga-keempat dst), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.

e. Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual.

Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran strategi TGT Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjuan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal. yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragama oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan strategi TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian minat belajar dan efek psikologis bagi siswa. Slavin, melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara inplisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kompetisi yang lebih sedikit). Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain. Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

3. Pengertian Media Audio Visual

Peratuaran pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa "Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabotan, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran. Banyak kalangan mendefinisikan tentang media secara umum, namun ada yang lebih spesifik dalam mengartikan media dan media pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran.

a. Media

Kata media berasal dari bahasa latin, *medius*, yang secara hafiah berarti "*tengah*", "*perantara*", atau "*pengantar*". Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Beberapa pakar/ahli media menyatakan definisi media dengan berbagai batasan-batasan tertentu. Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dpaat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan, Heinich, Molenda, dan Russel menyatakan bahwa: "Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur". AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. NEA (*National Education Assosiation*) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. Gagne: "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar". Briggs: "Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merangsang siswa untuk belajar". Dari beberapa batasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bentuk jamak dari kata belajar yang mempunyai kata dasar ajar. Ajar menurut KBBI petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut), belajar merupakan suatu usaya untuk memperoleh kepandaian/ilmu. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru/pendidik untuk membuat para peserta didik melakukan proses belajar. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya. Kegiatan belajar hanya akan berhasil jika si belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Seorang guru tidak akan mewakili belajar siswanya. Seorang siswa belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan dengan guru yang sedang mengajar. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan oleh guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu *audio-visual*. Sejarah dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Sedangkan NEA mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah "Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Latuhera, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.[10] Media audio visual yaitu media yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar. Jenis media ini, antara lain televisi dan video kaset.[11]

4. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual

Tahapan yang perlu ditempuh dalam media audio visual adalah persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil. Kreasi apapun, guru perlu dengan matang, dalam keempat tahap tersebut.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.

[10] Nunuk Suryani, Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal.134-137

[11] Nunuk Suryani, Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal.142

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru:

1) Uji coba kolaboratif dan berbagai pengetahuan
2) Pengamatan fenomena dunia nyata
3) Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh
4) Presentasi interaktif
5) Grafik dan sarana yang presetasi berwarna-warni

c. Tahap penampilan Hasil (Tahap Penutup)

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau minat baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah:

1) Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
2) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi
3) Pelatihan terus menerus

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan media audio visual yang berupa contoh televisi dalam hal penggunaan saat pembelajaran:[12]

1. Fungsi televisi:
   a) Memberikan pengalaman belajar secara visual, maupun secara audial.
   b) Menumbuhkan minat peserta didik terhadap pelajaran.

[12] Nunuk Suryani, Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal.154

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kelebihan media televisi:
   a) Memberikan pengalaman belajar yang sama kepada setiap peserta didik yang menontonnya.
   b) Peserta didik dapat mengetahui kejadian-kejadian di tempat lain.
   c) Peserta didik memperoleh pengalaman belajar baru.
3. Kekurangan media televisi:
   a) Media TV memungkinkan peserta didik lalai dan kehilangan perhatian.
   b) Media TV membuat peserta didik pasif.

C. Tinjauan tentang Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah

Sejarah dalam bahasa Arab, *tarikh* atau *history* (Inggris), adalah cabang ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan kronologi berbagai peristiwa.[13] Definisi serupa diungkapkan oleh Abd. Ar-Rahman As-Sakhawi bahwa sejarah adalah seni yang berkaitan dengan serangkaian anekdot yang berbentuk kronologi peristiwa. Secara teknis formula, Nisar Ahmad Faruqi menjelaskan formula yang di gunakan di kalangan sarjana Barat bahwa sejarah terdiri atas (*man* + *time* + *space* = *history*). Sejarahwan Louis Gottschalck dalam bukunya

[13] Nisa Ahmed Faruqi, *Early Muslim Historiography*, (Delhi: Idarah Adabiyati, 1997), hal.3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Understanding History: *a prime of Historical Method*, menjelaskan pengertian sejarah.

Sejarah dalam bahasa Inggris *history* berasal dari kata benda Yunani *Istoria* yang berarti *ilmu.* Dalam penggunaannya oleh filosofi Yunani, Aristoteles, *istoria* berarti suatu penjelasan sistematis mengenai seperangkat gejala alam, baik susunan kronologi yang merupakan faktor atau tidak di dalam penjelasan. Penggunaan itu, meskipun jarang, masih tetap hidup di dalam bahasa Inggris di dalam sebutan *natural history*. Akan tetapi, dalam perkembangan zaman, kata latin sama artinya *scientia*, lebih sering dipergunakan untuk menyebutkan penjelasan sistematis nonkronologis mengenai gejala alam: sedangkan kata *istoria* biasanya dipergunakan bagi penjelasan mengenai gejala-gejala (terutama hal ihwal manusia) dalam urutan kronologis. Adapun menurut definisi yang umum, kata *history* kini berarti *masa lampau umat manusia*[14].

b. Pengertian Kebudayaan

Dalam *Oxford Advanced Learnner's Dictionnary of Current English*, diuraikan bahawa kata *kebudayaan* semakna dengan *culture* yang memiliki pengertian beragam. Pengertian *culture* di atas dapat dipahami bahwa kebudayaan adalah pembengunan yang didasarkan pada kekuatan manusia, baik pembangunan jiwa, pikiran dan semangat melalui latihan dan pengalaman: bukti nyata pembangunan

[14] Louis Gottschalck, *Mengerti Sejarah,* (Jakarta: UI-Press, 1986), hal.27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

intelektual, seperti seni dan pengetahuan, atau perkembangan intelektual di antara budaya orang, bahwa kebudayaan adalah semua seni, kepercayaan institusi sosial, seperti karakteristik masyarakat, suku dan sebagainya, mengolah pertanian sampai pada tingkat teknologi biologi bakteri. Secara singkat dan sederhana, sebagaimana dipahami secara umum, kebudayaan adalah "semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat".[15] Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya, agar kekuatan serta hasilnya dapat digunakan untuk keperluan masyarakat. Rasa yang meliputi jiwa manusia, mewudjudkan segala kaidah dan nilai-nilai sosial yang perlu untuk mengatur masalah-masalah kemasyarakatan dalam arti yang luas. Agama, ideologi, kebatinan, dan kesenian yang merupakan hasil ekspil jiwa manusia yang hidup sebagai anggota masyarakat, termasuk di dalamnya.[16]

c. Pengertian Islam

Adapun pengertian Islam dapat dilihat dari dua sudut pandang. *Pertama*, dari sudut bahasa, dan kedua dari sudut Istilah. Dari segi bahasa, Islam berasal dari *kata aslama, yuslimu islaman*, yang arti berserah diri, patuh, tunduk, pengikat diri, damai, selamat, dan sentosa. Pengertian ini sejalan dengan misinya, yang pada intinya mengajak manusia agar berserah diri, patuh, dan tunduk kepada Allah

[15] Selo Soemardjan, Soelaiman Soemardi, *Setangkai Bunga Sosiologi*, (Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1964), hal.113
[16] Dedi Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), hal.16-17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SWT, serta mengikat diri dengan berbagai ketentuan dan aturan Allah SWT, dalam rangka memperoleh kehidupan yang damai, selamat di dunia dan akhirat, serta sentosa selama-lamanya. Pengertian Islam yang demikian itu sama dengan misi yang dibawa oleh para Nabi dan Rasul-Nya, dari sejak Nabi Adam as hingga Nabi Muhammad SAW. Pengertian Islam sebagai sebuah misi keselamatan, kedamaian, kepatuhan dan ketundukan ini menggambarkan adanya kesamaan misi yang di bawa oleh seluruh para Nabi dan Rasul. Namun demikian, dari segi namanya, agama-agaman yang dibawa oleh para Nabi dan Rasul tersebut tidak dinamai Islam, melainkan dinisbahkan kepada tokoh atau Nabi yang membawanya. Misalnya agama Nasrani yang dinisbahkan pada daerah Nazaret, atau pembawanya Yesus Kristus, agama Yahudi yang dinisbahkan pada Yahuda. Nama agama yang sama dengan misi yang dibawanya, baru dijumpai pada ajaran yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW. Yakni agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW itu tidak dinamakan Muhammadanism, atau yang lainnya melainkan sesuai dengan misinya itu sendiri yaitu Islam.[17]

[17] Prof. Dr. H. Abuddin Nata, *Sejarah Sosial Intelektual Islam*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hal.23-24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW dan Para Sahabatnya

Dakwah Nabi Muhammad SAW dan Para Sahabatnya, Setelah mempelajari bab ini diharapkan akan mampu:

a. Menjelaskan dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya.
b. Menunjukkan ketabahan Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya dalam berdakwah.
c. Meneladani ketabahan Nabi dan para sahabatnya dalam berdakwah.

Kota Mekah merupakan pusat agama bagi bangsa Arab. Di Mekah terdapat para pengabdi ka`bah dan pengurus berhala yang dianggap suci oleh seluruh bangsa Arab. Oleh karena itu berdakwah untuk menyiarkan agama Islam sangat sulit dilakukan di Mekah. Banyak sekali orang yang menghalangi dakwah tersebut. Agar dakwah dapat di lakukan, dibutuhkan tekad yang kuat yang tidak mudah goyah oleh halangan-halangan itu. Nabi Muhammad SAW mulai berdakwah setelah medapat wahyu surah al mudatsir ayat 1-7._Dengan adanya halangan yang begitu besar, Nabi melakukan dakwah Islam untuk pertamakalinya hanya kepada orang-orang terdekat saja yaitu keluarga dan sahabat-sahabat beliau. Mereka semua diajak oleh Nabi untuk memeluk Agama Islam. Nabi juga melakukan dakwah kepada orang-orang yang bersifat baik dan mengenal Nabi. Nabi mengenal mereka orang-orang yang mencintai Allah SWT dan kebaikan. Mereka pun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenal Nabi sebagai sosok yang selalu menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran dan kesalehan.

a. Dakwah Secara Sembunyi-sembunyi

Pada awalnya .Nabi berdakwah secara sembunyi-sembunnyi. Hal ini dilakukan agar penduduk Mekah tidak terkejut dengan ajaran yang beliau bawa. Isi dakwah Nabi Muhammad SAW adalah sebagai berikut:

1) Mengajarkan kepada umat manusia agar menyembah Allah SWT dan meninggalkan berhala.
2) Mengajarkan agar mengakui kerasulan Nabi Muhammad SAW.
3) Mengajak manusia selalu berbuat kebajikan dan menjauhi larangan Allah SWT.

Rasulullah mulai berdakwah dari dalam keluarga sendiri. Setelah itu, beliau berdakwah kepada sahabat-sahabatnya. Orang-orang yang pertama masuk Islam adalah dilkenal dengan sebutan Assabiqunal Awwalun. Mereka memeluk agama islam pada hari pertama Nabi melakukan dakwah dan mereka terdiri atas 4 orang yaitu: (1) Siti Khadijah yaitu istri Nabi. (2) Abu Bakar Assiddiq yaitu sahabat Nabi. (3) Ali bin Abi Thalib yaitu sepupu Rasulullah. (4) Zaid bin Haritsah yaitu budak yang di merdekakkan oleh Rasululllah.

Mereka semua adalah orang-orang yang membantu beliau dalam menyiarkan agama Islam.Rasululloh memilih rumah salah satu seorang sahabatnya yang bernama Al-Arqom bin Abilo Arqom.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Dakwah Secara Terang-Terangan

Setelah beberapa lama berdakwah secara sembunyi-sembunyi, selama kurang lebih 3 tahun lamanya. Kemudian turunlah ayat yang memerintahkan untuk melakukan dakwah secara terang-terangan. Wahyu tersebut adalah surah Al-Hijr ayat 94 yang artinya "Maka sampaikanlah olehmu secara terang-terangan segala apa yang di perintahkan (kepadamu) dan berpalinglah dari orang-orang yang musyrik". Rasulullah menyampaikan dakwahnya kepada orang-orang kuraisy. Sebagian mereka ada yang menerima dan sebagian lagi menentangnya. Mereka yang menentang adalah orang-orang yang menganggap Nabi sebagai pembohong yang membawa ajaran sesat. Untuk menyampaikan dakwah kepada kerabat dan kaumnya Nabi menempuh jalan dengan mengumpulkan nereka di bukit Shafa. Setelah mereka berkumpul, Nabi bertanya kepada mereka "Jika kukatakan kepada kalian bahwa di balik bukit ini ada musuh yang hendak menyerang, apa kalian percaya? Mereka menjawab "Tentu percaya, sebab kami belum pernah melihat kamu berdusta" Kemudian Nabi berkata "Jika demikian kepercayaanmu kepadaku, aku akan memberi peringatan pada kalian, bahwa kalian harus bertaubat.

Jika tidak Allah SWT akan memberi kalian azab yang sangat pedih. "Mendengar perkataan Nabi, Abu Lahab menjawab, "Celakalah engkau Muhammad, untuk inikah engkau mengumpulkan kami? Berdasarkan jawaban tersebut Abu Lahab mengambil batu untuk dilemparkan kepada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nabi Muhammad SAW. Abu Lahab mengatakan bahwa ajaran Muhammad adalah keji dan tidak benar. Pada saat itu pula Allah SWT menurunkan firman-Nya dalam surah Al-Lahab, yang artinya: "Celakalah kedua tangan Abu Lahab dan sesungguhnya dia akan binasa". Tidaklah bermanfaat kepadanya harta bendanya dan apa yang ia usahakan. Kelak dia akan masuk ke dalam api yang bergejolak.Dan begitu pula istrinya pembawa kayu bakar, yang di lehernya ada tali dari sabut."(Q.S. Al-Lahab 1-5) Sejak saat itu, Abu Lahab beserta orang-orang Quraisy dan sebagaian kerabat Nabi selalu memusuhi Nabi beserta pengikutnya. Tidak hanya memusuhi, tetapi menyiksa Nabi dan para pengikutnya dengan tindakan yang sangat kejam. Hal ini mulai mereka lakukan setelah Nabi terang-terangan berdakwah kepada mereka.

c. Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW dan Para Sahabat Sahabatnya.

Melihat penyiksaan kaum kafir yang sangat kejam terhadap kaummuslimin,akhirnya nabi Muhammad SAW. Membuat strategi dalam berdakwah, strateginya adalah sebagai berikut:

1) Keluarga orang-orang terdekat orang-orang lemah orang-orang yang tertindas dan orang-orang awam.
2) Pemuka-pemuka dan pembesar-pembesar Mekah
3) Orang-orang yang terpandang dalam masyarakat (bangsawan, hartawan dan pedagang).
4) Orang-orang yang mempunyai kharisma yang tertentu (jagoan, kepala-kepala suku, pengangguran dan peminum khomar).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Tokoh-tokoh agama Yahudi, Nasrani, kafir dan orang-orang yang tidak beragama.

Nabi Muhammad pun membentuk kader-kader dakwah untuk membantu beliau berdakwah dan meneruskan dakwahnya. Beliau membentuk markas dakwah yang bertempat di rumah Al- Arqam bin Abil Arqam. Nabi Muhammad SAW juga berpesan kepada para sahabatnya agar tidak melakukan perlawanan jika mendapatkan tantangan dan siksaan dari orang-orang kafir. Melalui tahapan-tahapan dan strategi itulah Nabi berhasil menyampaikan dakwahnya untuk mengajak manusia menyembah Allah SWT. Meskipun untuk semua usahanya itu, beliau harus menanggung penderitaan berat yang ditimbulkan oleh musuh-musunya. Akan tetapi semua itu tidak mengurangi semangat juangnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id