BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Umum Tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu "Prestasi" dan "belajar". Meskipun demikian kedua kata tersebut saling berhubungan antara satu dengan yang lain.

Beberapa ahli sepakat bahwa 'prestasi' adalah hasil dari suatu kegiatan. Dimana hasil yang dimaksud adalah hasil yang memiliki ukuran atau nilai. Dibawah ini merupakan pendapat para ahli dalam memahami kata 'prestasi' yaitu:

a. WJS Poerdarminta berpendapat, bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan lain sebagainya).

b. Mas'ud Khasan Abu Qodar, prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

c. Nasrun Harahap dan kawan-kawan memberi pengertian prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan terhadap nilai-nilai yang terdapat 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

kurikulum.[6]

Dari pengertian yang dikemukakan oleh para ahli diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan berupa penilaian terhadap proses yang telah dilalui. Dimana didalam pendidikan, prestasi merupakan hasil dari pemahaman yang didapat serta penguasaan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Sehingga prestasi dapat diukur dengan nilai yang di dapat dari pengadaan tes maupun evaluasi belajar.

Sedangkan pengertian belajar menurut para ahli antara lain adalah :

a. Hitzman berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat dipengaruhi oleh tingkah laku organisme tersebut.
b. Chaplin berpendapat bahwa belajar merupakan perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.
c. Barlow, mengemukakan bahwa perubahan itu terjadi pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan sifat perubahan yang terjadi pada bidang-bidang tersebut tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang dialami.[7]

---

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

[7] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 89-70.

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

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan baik kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman seseorang berinteraksi dengan lingkungannya.

Prestasi belajar secara umum berarti suatu hasil yang dicapai dengan perubahan tingkah laku yaitu melalui proses membandingkan pengalaman masa lampau dengan apa yang sedang diamati oleh siswa dalam bentuk angka yang bersangkutan dan hasil evaluasi dari berbagai aspek pendidikan baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kata prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari aktivitas. Sedangkan belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu yaitu perubahan tingkah laku. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.

2. Macam-Macam Prestasi Belajar

Macam-macam prestasi belajar disini dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan taraf pencapaian prestasi.Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya psikologi belajar mengemukakan : " Pada prinsipnya, pengembangan hasil belajar ideal meliputi

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

segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa .[8]

Dengan demikian prestasi belajar dibagi ke dalam tiga macam prestasi diantaranya:

a Prestasi yang bersifat kognitif (ranah cipta)

Prestasi yang bersifat kognitif yaitu: pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisis (pemerikasaan dan penilaian secara teliti), sisntesis (membuat paduan baru dan utuh).

b Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa)

Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa) yaitu meliputi: penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misalnya seorang siswa dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin siswa menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang dianggap baik dan lain-lain.

c Prestasi yang bersifat psikomotorik (Ranah Karsa)

Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa) yaitu: ketrampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non verbal. Misalnya siswa menerima pelajaran tentang adab sopan santun kepada orang tua, maka si anak mengaplikasikan pelajaran tersebut dalam

[8] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 89-70.

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

kehidupan sehari-hari.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dalam dirinya (Internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Makmun dalam buku Mulyasa mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah:[9]

a. Masukan mentah menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran.
b. Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan, atau sumber dan program.
c. Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain adalah:

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, faktor ini

[9] E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), 90.

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

terdiri dari:

a) Faktor fisiologis, yaitu kondisi fisik, yang mana pada umumnya kondisi fisik mempengaruhi kehidupan seseorang dan panca indra.

b) Faktor psikologis. Keadaan psikologis yang terganggu akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, adapun yang mempengaruhi faktor ini adalah:

(1) Intelegensi adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuan.

(2) Minat, merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.

(3) Bakat, menurut Zakiyah Darajat bakat adalah semacam perasaan dan keduniaan dilengkapi dengan adanya bakat salah satu metode berfikir.

(4) Motivasi, menurut Mc Donald motivasi sebagai sebagai sesuatu perubahan tenagadalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.

(5) Sikap, sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi dan merespon dengan cara yang

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

relatif tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.[10]

2. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi:

Faktor lingkungan social Faktor sosial menyangkut hubungan antara manusia yang terjadi dalam berbagai situasi social. Lingkungan social sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.

a. Faktor lingkungan non social Faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan non sosial seperti gedung, sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan dan waktu belajar yang digunakan siswa.

b. Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat operasional yang direkayasa sedemikina rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan prestasi belajar antara lain:

1) Keadaan Jasmani

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan jasmani

[10] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 152-154,

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

yang sehat, karena belajar memerlukan tenaga, apabila jasmani dalam keadaan sakit, kurang Gizi, kurang istirahat maka tidak dapat belajar dengan efektif.

2) Keadaan Sosial Emosional.

Peserta didik yang mengalami kegoncangan emosi yang kuat, atau mendapat tekanan jiwa, demikian pula anak yang tidak disukai temannya tidak dapat belajar dengan efektif, karena kondisi ini sangat mempengaruhi konsentrasi pikiran, kemauan dan perasaan.

3) Keadaan lingkunga

Tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang- perangsang dari luar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran. Sebelum belajar harus tersedia cukup bahan dan alat-alat serta segala sesuatu yang diperlukan.

4) Memulai pelajaran

Memulai pelajaran hendaknya harus tepat pada waktunya, bila merasakan keengganan, atasi dengan suatu perintah kepada diri sendiri untuk memulai pelajaran tepat pada waktunya.

5) Membagi pekerjaan

Sewaktu belajar seluruh perhatian dan tenaga dicurahkan pada suatu tugas yang khas, jangan mengambil tugas yang terlampau berat untuk diselesaikan, sebaiknya untuk memulai

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

pelajaran lebih dulu menentukan apa yang dapat diselesaikan dalam waktu tertentu.

6) Adakan control

Selidiki pada akhir pelajaran, hingga manakah bahan itu telah dikuasai. Hasil baik menggembirakan, tetapi kalau kurang baik akan menyiksa diri dan memerlukan latihan khusus.

7) Pupuk sikap optimis

Adakan persaingan dengan diri sendiri, niscaya prestasi meningkat dan karena itu memupuk sikap yang optimis. Lakukan segala sesuatu dengan sesempurna, karena pekerjaan yang baik memupuk suasana kerja yang menggembirakan.

8) Menggunakan waktu

Menghasilkan sesuatu hanya mungkin, jika kita gunakan waktu dengan efisien. Menggunakan waktu tidak berarti bekerja lama sampai habis tenaga, melainkan bekerja sungguh-sungguh dengan sepenuh tenaga dan perhatian untuk menyelesaikan suatu tugas yang khas.

9) Cara mempelajari buku Sebelum kita membaca buku lebih dahulu kita coba memperoleh gambaran tentang buku dalam garis besarnya.

10) Mempertinggi kecepatan membaca

Seorang pelajar harus sanggup menghadapi isi yang sebanyak-

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

banyaknya dari bacaan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Karena itu harus diadakan usaha untuk mempertinggi efisiensi membaca sampai perguruan tinggi.

Selain faktor-faktor di atas, yang mempengaruhi prestasi belajar adalah, waktu dan kesempatan. Waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan peserta didik. Dengan demikian peserta didik yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi yang tinggi dari pada yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar.

4. Sejarah Kebudayaan Islam MI

a Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kalimat sejarah kebudayaan Islam terdiri dari tiga kata yaitu, sejarah, kebudayaan, dan Islam. Berikut akan dijelaskan pengertian masing-masing kata tersebut. Kata “sejarah” dalam bahasa arab berasal dari kata "*syajarah*" yang berarti pohon atau sebatang pohon, apapun jenis pohon tersebut, dengan demikian sejarah atau "*syajarah*" berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan suatu pohon mulai sejak penih pohon itu sampai segala hal yang di hasilkan oleh pohon tersebut, atau dengan kata lain sejarah atau "*syajarah*" adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkannya. Dengan demikian, sejarah dapat

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

diartikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.[11] Menurut istilah sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benar benar terjadi di masa lampau. Dapat disimpukan bahwa sejarah adalah suatu kejadian atau peristiwa yang yang di catatat dengan lengkap dan benar benar terjadi di masa lampau.

Kebudayaan berasal dari bahasa Sansakerta yaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal). Budi mempunyai arti akal, kelakuan, dan norma. Sedangkan “daya” berarti hasil karya cipta manusia. Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Istilah "kebudayaan" sering dikaitkan dengan istilah "peradaban". Perbedaannya : kebudayaan lebih banyak diwujudkan dalam bidang seni, sastra, religi dan moral, sedangkan peradaban diwujudkan dalam bidang politik, ekonomi, dan teknologi. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber hukum dari al-Qur'an dan sunnah Nabi.

Sedangkan Islam, Islam adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan tuhan kepada manusia melalui Muhammad sebagai Rasul.[12] Dan datangnya dari Allah, baik dengan perantaraan malaikat Jibril, maupun langsung kepada Nabi Muhammad Saw.

---

[11] Diakses www. muhammad-haidir.blogspot.com pada 31 maret 2015 pukul 21.16 Wib

[12] Tim penyusun studi islam IAIN sunan ampel surabaya, *pengantar studi islam* (Surabaya: Sunan Ampel Press, 2010), 9

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

Secara etimologis, Islam memiliki sejumlah derivasi (kata turunan), antara lain:[13]

1) *Aslama*, yang berarti menyerahkan diri, taat, tunduk dan patuh sepenuhnya.
2) *Salima*, berarti selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela.
3) *Salam*,berarti damai, aman dan tentram.
4) *Sullam*,yang artinya tangga (alat bantu untuk naik ke atas).

Berdasarkan pengertian etimologi ini, maka secara garis besarnya Islam mengandung makna penyerahan diri sepenuhnya kepada allah yang dibuktikan dengan sikap taat, tunduk dan patuh kepada ketentuannya, guna terwujudnya suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela dalam kondisi damai, aman, dan tentram serta berkualitas. Sebagai gambaran umum dari kehidupan yang Islami. Dari pengertian Islam diatas dapat disimpulkan bahwa islam merupakan agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam.

Kesimpulan dari Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

[13] Jalaluddin, *filsafat pendiidikan islam* (jakarta: Kalam Mulia, 2010), 37

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

a. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah

Sejarah kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berpartisipasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa khulafaurrasyidin. Secara subtansial, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati kebudayaan sejarah kebudayaan Islam, yang mengandul nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatik kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:[14]

1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.

[14] Peraturan Mentri Agama RI nomor 2 tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Starndar isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, 21.

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) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam dimasa lampau.
5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.

b. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah.

Ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah meliputi:[15]

1) Sejarah masyarakat arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw.
2) Dakwah Nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi

[15] Permenag Tahun 2008 tentang Pendidikan Nasional, 25.

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

Muhammad Saw, hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thoif, peristiwa *isra' mi'raj* Nabi Muhammad Saw.

3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yastrib, keperwiraan Nabi Muhammad Saw, peristiwa *fatkhul makkah*, dan peristiwa akhir Rasulullah Saw.
4) Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
5) Sejarah perjuangan tokoh agama islam di daerah masing-masing..

c. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

1) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
2) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
3) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
4) Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri,masyarakat,lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.
5) Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.

d. Materi peristiwa hijrah Nabi ke Thaif

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 tahun kesepuluh kenabian dikenal dengan tahun duka bagi Nabi Muhammad saw. sebab dua orang yang sangat dicintainya telah meninggal dunia, yaitu Siti Khadijah dan Abu Thalib. Kedua orang ini adalah pembela dan pelindung yang sangat tabah, kuat, dan disegani masyarakat Mekkah. Dengan meninggalnya Siti Khadijah dan Abu Thalib, orang-orang kafir Quraisy semakin berani mengganggu dan menyakiti Nabi Muhammad saw.

Karena penderitaan yang dialami Nabi Muhammad saw. semakin hebat, ia bersama Zaid bin Harisah berencana pergi ke Thaif guna meminta bantuan serta perlindungan dari keluarganya yang berada di kota itu, yaitu Kinanah yang bergelar Abu yalil dan Mas'ud yang bergelar Abu Kuhal serta Habib. Mereka adalah para pembesar dan penguasa di Thaif yang berasal dari keturunan Tsaqif. Ketiganya adalah dari Amir Ibnu Umair Ibnu Auf al-Tsaqif.

Karena mereka adalah para pembesar dan orang-orang terhormat di kota itu, Nabi Muhammad saw. berharap dakwahnya diterima oleh masyarakat Thaif. Hal itu dilakukan Nabi Muhammad saw. karena beliau beranggapan akan mendapat pertolongan, perlindungan, dan bantuan dari kerabatnya itu. Akan tetapi harapan itu tidak menjadi kenyataan, karena mereka tidak mau memberikan perlindungan dan bantuan apapun kepada Nabi Muhammad saw. Bahkan beliau diusir dan dihina dengan cara-cara yang tidak manusiawi. Beliau diusir dan dilempari batu oleh pemuda Thaif.

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

Mereka tidak mau mengambil resiko dari bantuan yang akan diberikan. Karena mereka akan mendapatkan perlakuan yang tidak mengenakan dari masyarakat Mekkah bila mereka memberikan bantuan. Hal itu mereka lakukan karena ternyata mereka telah termakan isu Abu Jahal dan para pembesar kafir Quraisy bahwa apa yang diajarkan Muhammad adalah kebohongan-kebohongan besar dan akan menyesatkan bangsa Arab.

Perlakuan masyarakat Thaif ini membuat luka hati dan badan. Beliau terluka hatinya karena gagal mendapat perlindungan dan bantuan dari sanak saudaranya di Thaif. Terluka badannya karena masyarakat kota Thaif melemparinya dengan batu. Akhirnya beliau kembali ke kota Mekkah. Sebelum sampai di kota kelahirannya, beliau singgah di suatu tempat di pinggiran kota di sisi perkebunan anggur kepunyaan Uthbah dan Syaibah anak Rabiah. Di tempat itu beliau duduk sambil merenungi peristiwa yang baru saja dialaminya di kota Thaif. Sambil menengadahkan mukanya ke langit, beliau berdoa mengadukan nasibnya kepada Allah. Beliau berkata, “Ya Allah, hanya Engkaulah tempat aku mengadukan kelemahanku. Ya Allah, Engkau Maha Penyayang, Maha Pelindung orang-orang lemah, aku berlindung pada-Mu ya Allah.”

Penderitaan yang dialami Nabi Muhammad saw. dan apa yang sedang dilakukannya di dekat perkebunan anggur tidak lepas dari perhatian keluarga Rabiah. Betapa sedihnya Uthbah dan Syaibah melihat penderitaan Nabi. Untuk itu, mereka mengutus budaknya bernama Adas yang beragama

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

Nasrani datang menemui Nabi Muhammad saw. dan memberinya anggur. Nabi Muhammad saw. tertegun ketika Adas datang membawa anggur yang akan diberikan kepadanya. Anggur itu lalu diambil Nabi Muhammad saw. dan dimakannya. Sambil meletakkan tangan di atas buah anggur, Nabi Muhammad saw. mengucapkan lafal basmalah, kemudian anggur itu dimakannya.

Mendengar ucapan itu, Adas merasa heran karena kalimat itu belum pernah diucapkan oleh penduduk Thaif. Adas tidak berani bertanya lebih jauh. Akhirnya Nabi Muhammad saw. mulai bertanya asal-usul dan agamanya. Adas menjawab, “Saya Adas. Saya seorang Nasrani dari niniveh”. Nabi bertanya lagi, “apakah anda berasal dari negeri tempat kelahiran yunus?”, adas balik bertanya, “bagaimana anda bisa mengenal yunus?” Nabi menjawab, Yunus adalah saudaraku, ia seorang Nabi dan akupun seorang nabi”

Kemudian Nabi membaca ayat-ayat Al-Qur’an yang berisi kisah Nabi Yunus a.s, Adas terharu mendengar ayat yang dibaca oleh Nabi Muhammad Saw karena isi yang dibaca sama dengan apa yang telah dipelajaridari kitab-kitab terdahulu. Tanpa ragu-ragu Addas berlutut dihadapan Nabi Muhammad Saw dan masuk Islam.

B. Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

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

Strategi *Index Card Match* merupakan salah satu bagian dari komponen pembelajaran kontekstual dalam *CTL (Contextual Teaching And Learning)* yang merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna yang ada pada bahan ajar yang mereka pelajari dengan menghubungkan pelajaran dalam konteks kehidupan sehariharinya dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan kebudayaan. Model *Index Card Match* ini dapat diterapkan pada materi-materi SKI, atau bahkan pada setiap mata pelajaran yang ada di madrasah.

Kegiatan ini dapat dilaksanakan secara individu maupun kelompok kecil, serta pada saat proses pembelajaran atau pada saat kegiatan terjadwal. Dalam metode ini, model komunikasi yang digunakan bukan komunikasi satu arah, melainkan komunikasi banyak arah. Perlu diketahui, bahwa dalam pembelajaran *Index Card Match*, guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, tetapi peranan guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator belajar saja.

Dengan demikian, materi pembelajaran akan lebih berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan nyata dan menemukan arti di dalam proses pembelajannya, sehingga pembelajaran akan diminati dan menyenangkan, di mana siswa akan lebih aktif, bukan hanya sebagai pengamat pasif.[16]

[16] www.rasto.wordpress.com. *kompetensi-guru***.** Diakses pada tanggal 17 maret 2015 pukul 19.00 Wib

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

Index Card Match adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai reviewing strategis (strategi pengulangan). Model *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.[17]

Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi atau pun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau review untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung

[17] Melvin L. Silberman,Active Learning, 101 Cara Belajar Aktif, (Yogyakarta : Nuansa Cendekia,2006), 250.

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

lima kali lebih melekat di dalam pikiran ketimbang materi yang tidak[18]. Kurniawati (2009) juga mengatakan bahwa :

Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

2. Kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *Index Card Match*

[18] Melvin L. Silberman,Active Learning, 101 Cara Belajar Aktif, (Yogyakarta : Nuansa Cendekia,2006),hal 249

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

Model pembelajaran *Index Card Match* sebagai salah satu aternatif yang dapat dipakai dalam penyampaian materi pelajaran selama proses belajar mengajar juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, yaitu :

a. Kelebihan dari strategi pembelajaran *Index Card Match* yaitu :
   1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegitan belajar mengajar.
   2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
   3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
   4) Mampu meningkatkan prestasi belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
   5) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.
b. Kelemahan dari model pembelajaran *Index Card Match* yaitu :
   1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
   2) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
   3) Lama untuk membuat persiapan
   4) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas
   5) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah
   6) Suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain.

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

Dilihat dari aktivitas belajar siswa, siswa yang mendapat pelajaran dengan menggunakan *Index Card Match* akan lebih aktif dan bergairah dalam belajar. Hal yang sama terjadi pada indikator bentuk pembelajaran, *Index Card Match* dalam penggunaannya menunjukkan interaksi banyak arah antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam kadar yang intensif serta suasana kelas yang harmonis.

3. Langkah-langkah pembelajaran strategi *Index Card Match*

Langkah-langkah pembelajaran dengan *Index Card Match* ini adalah :[19]

a. Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
b. Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atau masing-masing pertanyaan itu.
c. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
d. Berikan satu kartu untuk setiap siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawabannya.
e. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk

[19] Melvin L. Silberman,Active Learning, 101 Cara Belajar Aktif, (Yogyakarta : Nuansa Cendekia,2006), 250.

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

mencari tempat duduk bersama (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).

f. Bila pasangan yang cocok telah duduk bersama, guru memanggil siswa secara acak untuk membacakan soal tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat divariasikan dengan mengembangkan kartu yang memuat pertanyaan dengan beberapa kemungkinan jawaban, misalnya " Apa peristiwa hijrah ke Thaif ?" Jodohkan semua itu dengan kartu yang memuat bermacam-macam jawaban yang sesuai. Ketika setiap pasangan menyampaikan kuis kelompok, siswa diminta mencari dan mendapatkan beberapa jawaban dari peserta didik lain.

C. Peningkatan Prestasi Belajar SKI materi peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thaif melalui strategi *Index Card Match*

Materi peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke thoif merupakan salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas kelas IV MI, permasalahan terkait masalah prestasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thoif yang masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang di berikan sekolah. Untuk meningkatan prestasi belajar SKI materi peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thoif pada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Karangnongko Mojokerto dilakukan dengan menggunakan strategi *Index Card Match* merupakan salah satu

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

upaya dalam mengatasi prestasi belajar siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal.

Dalam hal ini guru yang memegang peranan penting dalam mengatur jalannya proses pembelajaran untuk menerapkan strategi *Index Card Match* pada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Karangnongko.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa menjadi bosan, dan para siswa dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah, begitu juga siswa dapat meningkatkan keakraban kepada siswa lainnya. Melalui strategi ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. Dengan strategi ini siswa juga lebih mudah memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan mudah karena dikemas sesuai karakter siswa sekolah dasar yang senang dengan bermain.

Dengan demikian strategi *Index Card Match* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar SKI materi peristiwa Hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thaif sesuai dengan target yang telah ditentukan dan mencapai hasil yang maksimal dalam penelitian tindakan kelas ini.

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