BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah merupakan peristiwa atau sumber kejadian yang paling penting sampai dikenang sepanjang waktu dan selalu teringat sampai akhir dari kehidupan. Akar pohon yang baik akan menumbuhkan batang yang besar, kokoh, dan tinggi yang diiringi dengan pertumbuhan dahan, ranting, daun, bunga, dan buah yang bermanfaat bagi manusia. Begitu juga dengan sejarah kebudayaan Islam suatu peristiwa yang mempunyai titik awal atau dasar yang baik, maka akan melahirkan budaya beserta cabang-cabangnya, seperti ekonomi, polotik, bahasa, dan pengetahuan, yang pada akhirnya membuahkan karya seni dan tehnologi yang bermanfaat bagi manusia[1].

Dari penjelasan di atas, sejarah kebudayaan Islam bisa dipahami sebagai peristiwa masa lalu yang mempunyai asal-muasal tertentu. Peristiwa menjelang dan saat nabi Muhammad SAW lahir dan diutus sebagai rosul adalah asal-muasal sejarah kebudayaan Islam. Dari akar ini tumbuh sejarah, yaitu masa hidup nabi Muhammad saw, yaitu pada masa kelahiran nabi Muhammad, pada masa nabi Muhammad menyebarkan agama Islam, sahabat-sahabat nabi atau Kholifah al-Rasyidin, Syi'ah, Khawarij, Murji'ah, dan Ahlu Sunnah yaitu seperti kekuasaan dinasti Ummayyah, Abbasiyyah, dan dinasti Fatimiyyah.

[1]Effat,al-Sharqawi.*Filsafat Kebudayaan Islam.*(Bandung:Pustaka 1986) hal 117

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

Untuk seorang pendidik atau guru dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yakni harus mampu menguasai, materi, model, dan strategi dan memilih metode yang akan digunakan untuk menerangkan suatu materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sebagai suatu contoh adalah pemahaman materi penyebab nabi Muhammad saw hijrah ke Habasyah, yang ditempatkan sebagai materi pembelajaran.

Dalam hal ini, penerapan pendidikan Islam yang dilaksanakan secara efektif dan efesien dengan maksud memberikan nilai-nilai agama yang positif bagi anak-anak di lingkungan SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu-Gresik. Dengan kata lain, pendidikan Islam diupayakan dapat membentuk pribadi anak yang shalih, berakhlak mulia, berbakti kepada kedua orang tua. dan selalu menjunjung tinggi nabi Muhammad dan taat kepada Allah SWT serta dapat meningkatkan pemahaman tentang ajaran agama Islam.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, kendala yang terjadi pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah sajian materi yang dikemukakan baik pada buku siswa maupun lembar kerja siswa, banyak memuat materi sosial yang bersifat hafalan. Akibatnya pengetahuan dan informasi yang diterima siswa terbatas, ditambah lagi proses pembelajaran yang didominasi dengan pendekatan *ekspositoris*, yakni guru menggunakan metode ceramah dan siswa kurang terlibat dalam proses atau cenderung menjadi pasif. Padahal pada proses pembelajaran keterlibatan siswa harus

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

terjadi secara totalitas. Artinya siswa terlibat langsung baik dalam pemikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas IV di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, bahwa siswa-siswi kelas IV kondisi kelas mengalami kepasifan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilihat saat peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran pada semester ganjil, materi meneladani kepribadian nabi Muhammad SAW. Siswa kelas IV kurang memahami mengenai materi yang disampaikan sehingga siswa-siswi hanya mendengarkan cerita guru dan mengerjakan soal yang ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

Setelah melakukan observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran SKI. Siswa kelas IV SDNU berjumlah 32 orang siswa, hanya 10 siswa yang memahami materi, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran di kelas dan 23 siswa yang belum memahami materi, sehingga siswa pasif ketika melakukan proses pembelajaran, dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Dari 32 siswa yang ada di kelas IV, hanya 15 siswa (47%) yang berhasil untuk mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 17 siswa (53,12%) masih belum tuntas untuk mencapai nilai KKM. Dengan nilai rata-rata 72,05% sedangkan nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75[2].

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dibantu dengan guru SKI kelas IV di SDNU Kanjeng sepuh Sidayu-Gresik.

[2]Observasi dan wawancara Guru matapelajaran. Fauziyah S.Ag. Tgl 12 November 2015. Sidayu-Gresik

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

Sejumlah faktor yang menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa dalam bertanya pada mata pelajaran SKI antara lain disebabkan, kurangnya rasa ingin tahu, lemahnya keinginan siswa-siswi dalam membaca, proses pembelajaran yang monoton, kurangnya metode, strategi, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil refleksi awal terhadap masalah di atas, peneliti dengan guru kelas IV mata pelajaran SKI, sepakat sebagai upaya perbaikan pemahaman belajar siswa dan keaktifan belajar pada materi penyebab nabi Muhammad hijrah ke Habasyah untuk mencapai pemahaman siswa di kelas, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Inovasi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan umur peserta didik yaitu metode *Game Pesawat Masalah*.

Game Pesawat Masalah merupakan metode yang tergolong tepat untuk pembelajaran sejarah karena termuat materi yang sesuai dengan metode tersebut, mengenai penyebab nabi Muhammad hijrah ke Habasyah. Dengan metode ini, peserta didik bisa membuat pertanyaan sesuai dengan pengetahuan dan rasa ingin tahu yang belum di pahami.

Game Pesawat Masalah dipakai membuat pertanyaan untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas. Dimana dalam game ini dibentuk kelompok-kelompok pertanyaan yang belum dimengerti dan belum di

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

pahami. Dengan membangun kerjasama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang akan di pecahkan[3].

Berdasarkan fenomena serta uraian di atas tentang permasalahan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, penulis mengambil judul "peningkatan pemahaman materi tentang penyebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah pada mata pelajaran SKI menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu-Gresik".

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang dikaji peneliti ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam rangka meningkatkan pemahaman materi penyebab nabi Muhammad hijrah ke Habsyah pada mata pelajaran SKI di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu-Gresik?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik tentang materi penyebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah setelah diberikan penerapan metode *Game Pesawat Masalah*?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tentang kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi penyebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah, maka tindakan yang dipilh oleh peneliti adalah diterapkannya metode *Game Pesawat Masalah* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa

[3]Syifa' S Mukrima.*53Metode Belajar dan Pembelajaran.*(Bandung: Bumi Siliwangi 2014) hal 120

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 hijrah ke Habasyah, pada mata pelajaran SKI kelas IV di SDNU Kanjeng sepuh Sidayu-Gresik.

Dengan diterapkannya metode tersebut siswa dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar, sehingga dapat mencapai suatu tujuan pendidikan. Penggunaan metode ini tepat sekali digunakan dalam pembelajaran SKI, khususnya pada materi penyebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habsyah. Karena dengan menggunakan metode ini, rasa ingin tahu, pengetahuan dan pemahaman siswa akan lebih tumbuh dan bertambah.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis susun di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam rangka meningkatkan pemahaman materi penyebab nabi Muhammad hijrah ke Habasyah pada mata pelajaran SKI di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu-Gresik.
2. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi penyebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah setelah diberikan penerapan metode *Game Pesawat Masalah* di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

E. Lingkup Penelitian

Agar peneliti ini bisa tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

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

1. Subjek yang diteliti difokuskan kepada siswa kelas IV SDNU Kanjeng sepuh Sidayu-Gresik semester genap tahun ajaran 2015/2016, karena kelas ini kurang aktif bertanya dalam kegiatan proses pembelajaran, terutama untuk memahami materi yang telah disampaikan. PTK ini dilakukan sebanyak dua pertemuan dan tiap pertemuan 4 jam pelajaran dan 2 RPP.
2. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran SKI kelas IV semester genap materi hijrah nabi Muhammad SAW, dengan menggunakan metode *Game Pesawat Masalah.*
3. Kompetensi Dasar :

   3.a Mengidentifikasi sebab-sebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habsyah.

   3.b Menceritakan Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Habasyah.

Indikator :

3.a.1 Menyebutkan sebab-sebab terjadinya nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah.

3.a.2 Membuat pertanyaan sebab-sebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah.

3.b.1 Merangkum penyebab terjadinya nabi Muhammad hijra ke Habasyah.

3.b.2 Menjelaskan sebab-sebab terjadinya nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah.

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

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

   Dapat dijadikan sebagai acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran SKI kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu-Gresik.

2. Bagi Guru

   Diharapkan dapat membantu dan menambah inspirasi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas dan menambah refrensi dalam penggunaan metode, strategi, model dalam melakuakan proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

   Siswa dapat melakukan pembelajaran aktif, baik untuk diskusi maupun pembelajaran secara langsung, sehingga siswa dapat meningkatkan daya ingat serta pemahamannya dalam menerima materi.

4. Bagi Peneliti

   Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peran guru dalam menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materihijrah Nabi Muhammad ke Habasyah mata pelajaran SKI.

G. Peneliti Terdahulu

Guna melengkapi skripsi ini, penulis melakukan pengkajian terhadap peneliti-peneliti yang relavan dengan penelitian ini, diantaranya:

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

1. Peneliti yang dilakukan oleh Siti Mufarida dalam skripsinya yang berjudul upaya peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran SKI dengan metode *index card match* kelas IV MI Tanhidlul Mutaalimin Balekerto Kaliangkrik Magelang Tahun pelajaran 2013/2014[4]. Siti mufarida menyimpulkan bahwa hasil yang dicapai dalam penerapan metode *index card match* terhadap perkembangan keaktifan belajar siswa di dalam kelas dan terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor dinilai sudah memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil dari tanya jawab dan hasil evaluasi tersebut dicatat dalam laporan perkembangan atau daftar nilai kemampuan anak yang berupa portofolio, *pogres report* dan raport.
2. Peneliti yang dilakukan oleh Ngatomo Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Pokok Bahasan Fathul Makkah Dengan Metode Index Card Match Di MI Miftahul Marhaban Kembaran Candi Mulyo Tahun Ajaran 2010/2011[5]. Dari analisis diperoleh hasil bahwa metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai keaktifan siswa di kelas, hasil ulangan dan hasil nilai evaluasi pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Index Card Match.*
3. Peneliti yang dilakukan oleh M. Zainal Muttaqin Skripsi dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Isra' Mi'raj Menggunakan

---

[4]Siti Mufarida, *upaya peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran SKI dengan metode index card match kelas IV MI Tanhidlul Mutaalimin Balekerto Kaliangkrik,*(Magelang Tahun pelajaran 2013/ 2014).

[5]Ngatomo, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Pokok Bahasan Fathul Makkah Dengan Metode Index Card Match Di MI Miftahul Marhaban Kembaran Candi Mulyo*(Tahun Ajaran 2010/ 2011)

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

Metode *Student Team Achievement Divisions* (STAD) Tahun 2010[6]. Peneliti ini menyimpulkan dengan penggunaan metode *Student Team Achievement Divisions* (STAD) siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara kognitif, afektif dan psikomotor. Metode *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan kerjasama siswa untuk melakukan diskusi. Dapat dilihat dari hasil penelitian siklus I diperoleh nilai rata-rata tes akhir peserta didik 80,66, ketuntasan klasikal 100% dan keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi 83,30%.

Berdasarkan penelitian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul peningkatan pemahaman materi tentang penyebab nabi Muhammad SAW hijrah ke Habasyah pada mata pelajaran SKI menggunakan metode *game pesawat masalah* kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu-Gresik. Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dalam penelitian di atas yakni dengan penggunaan metode. Peneliti pertama dan kedua menggunakan *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti ketiga menggunakan metode *Student Team Achievement Divisions* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini penulis menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* untuk meningkatkan pemahaman siswa.

[6]M. Zainal Muttaqin,*Upaya Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Isra' Mi'raj Menggunakan Metode Student Team Achievement Divisions (STAD)*, (Tahun 2010)

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

H. Definisi Operasional

1. Peningkatan Pemahaman

Pemahaman didefinisikan proses berpikir dan belajar, dikatakan demikian karena menuju kearah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berfikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami. Dalam Taksonomi Bloom, Pemahaman adalah kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal[7].

Dalam hal ini pemahaman sangat dibutuhkan oleh seorang siswa, untuk memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar.

2. Pengertian metode *Game Pesawat Masalah*

Game Pesawat Masalah dipakai membuat pertanyaan untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas. Dimana dalam game ini dibentuk kelompok-kelompok pertanyaan yang belum dimengerti dan belum di pahami. Dengan membangun kerjasama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang akan di pecahkan[8].

Penggunaan metode ini sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran di kelas, siswa dapat membuat pertanyaan sendiri sesuai dengan materi yang dipelajari. Dalam hal ini siswa dapat membuat

---

[7]Surmadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1991) , 247
[8]Syifa' S Mukrima.*53Metode Belajar dan Pembelajaran.*(Bandung: Bumi Siliwangi 2014) hal 120

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

pertanyaan yang belum mereka mengerti dan pahami. Penggunaan metode ini juga memudahhkan guru dalam penyampaian materi.

I. Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Bagian awal berisi halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, dan daftar tabel.

Bagiann utama skripsi terdiri dari lima bab, yaitu Bab I merupakan Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tindakan yang dipilih, tujuan peneliti, lingkup penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematik pembahasan.

Bagian kedua skripsi tentang kajian teori yang berisi tentang peningkatan pemahaman pada siswa, metode *game pesawat masalah*, materi sejarah kebudayaan Islam dan standart kopetensi.

Bagian ke tiga skripsi tentang metode dan rancana penelitian yang berisi tentang metode penelitian, setting penelitian dan karakteristik subjek penelitian, variabel yang diselidiki, rencana tindakan, data dan tehnik pengumpulan data.

Bab ke empat skripsi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berisi tentang hasil pengumpulan data observasi, hasil pengumpulan data

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

wawancara, hasil pengumpulan data dokumentasi, hasil pelaksanaan siklus I, hasil pelaksanaan siklus II, dan pembahasan.

Bab ke lima skripsi tentang penutup yang berisi tentang simpulan dari uraian skripsi dan saran.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan beberapa lampiran didalamnya berisi lampiran.

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