BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang Hijrah Nabi Muhammad SAW.

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Kaliamat 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 mulai sejak penih pohon itu samapai 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 diartikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu⁹.

Menurut istilah sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benarbenar terjadi dimasa lampau. Dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu kejadiaan atau peristiwa yang dicatat dengan lengkap dan benar-benar terjadi dimasa lampau.

Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta 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.

⁹ Diakses www.muhammad-haidir.blogspot.com pada27 Januari 2016 pukul 21.16 Wib

Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Istilah "kebudayaan" sering dikaitkan dengan istilah "peradaban". Perbedaannnya: 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 cipata 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 Rosul. 10 Datangnya dari Allah, baik dengan perantara malaikat Jibril, maupun langsung kepada nabi Muhammad SAW.

Secara etimologi, Islam memiliki sejumlah derivasi (kata turunan), antara lain:¹¹

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

,

¹⁰Tim penyusun studi islam IAIN Sunan Ampel Surabaya, *Pengantar Study Islam*, (Surabaya: Sunan Ampel Press, 2010), 9

¹¹Jalaluddin, Filsafat Pendiidikan Islam (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), 37

Berdasarkan pengertian etimologi, 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.

2. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

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 mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih 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: 12

- a. 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.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik,

¹²Peraturan Mentri Agama RI nomor 2 tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Starndarisi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, 21

ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam Madrastah Ibtidaiyah

Ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah meliputi: 13

- Sejarah masyarakat arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi
 Muhammad Saw.
- b. Dakwah nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian nabi Muhammad Saw, hijrah Nabi Muhammad Saw ke Habasyah, peristiwa *Isra' mi'raj* nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yastrib, keperwiraan Nabi Muhammad Saw, peristiwa fatkhul makkah, dan peristiwa akhir Rasulullah Saw.
- d. Peristiwa hijrah ke Habasyah dengan masuknya raja Najasi ke dalam Islam.
- e. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
- f. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

4. Manfaat Sejarah Kebudayaan Islam

Manfaat sejarah kebudayaan Islam antara lain¹⁴:

¹³Permenag Tahun 2008 tentang Pendidikan Nasional, hal 25.

¹⁴Kuntowijoyo, *Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Yayasan Bintang Budaya, 1995), 76

- a. Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
- d. 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.
- e. Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.

5. Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Habasyah.

Nabi Muhammad SAW, memerintahkan kepada umatnya untuk melakukan hijrah ke negeri Abessinia sebanyak dua kali. Rombongan pertama dipimpin oleh Usman bin Affan dan rombongan kedua dipimpin oleh Ja'far bin Abi Thalib.

Hijrah pertama di Habasyah, kekejaman yang dilakukan orang-orang kafir Quraisy terhadap kaum muslimin itulah yang melatar belakangi nabi Muhammad SAW. Memerintahkan para shahabatnya hijrah ke Abbesenia atau Habasyah (Ethiopia).

Pada bulan Rajab tahun ke-5 kenabian (614), rombongan pertama yang terdiri atas 10 orang lakui-laki dan 5 orang perempuan berangkat menuju

Abbesenia. Di antara rombongan terdapat Usman bin Affan (sebagai ketua rombongan) beserta istrinya Ruqoyyah, Zubair bin Awwam, dan Abdurrahman bin Auf. Mereka menyebrangi laut Merah menggunakan perahu yang disewa dari negeri Yaman. Setibanya di sana, mereka diterima dengan ramah dan baik oleh raja Najasi.

Setelah keberangkatan rombongan yang pertama, pada tahun ke -7 kenabian (616 M) Nabi Muhammad SAW, menerintahkan kembali kepada shahabatnya untuk hijrah ke negeri Abbesenia, cara ini beliau tempuh karena banyak melihat banyak umat Islam yang disiksa dan diperlakukan dengan sangat kejam oleh kaum kafir Quraisy. Di samping itu, sambutan yang ramah dari Raja Najasi terhadap umat Islam di Abessenia sangat menenangkan hati Nabi.

Hijrah kedua, dipimpin oleh Ja'far bin Abi Thalib ini berjumlah 101 orang, yang terdiri atas 83 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Setibanya rombongan di sana Ja'far bin abi Thalib menjelaskan kepada raja Najasi tentang maksud kedatangannya di negeri tersebut. Ia menjelaskan kepada raja tentang kondisi yang sedang dialami oleh kaum muslimin. Disamping itu ia menjelaskan tentang ajaran agama Islam kepada raja "Sesungguhnya agama yang kami anut ini mengajarkan persamaan derajat dan budi Pekerti yang mulia, agama Islam juga mengajarkan berhubungan baik dengan agama Nasrani". Papar Ja'far. Kemudian Ja'far pun membacakan ayat surat Maryam ayat 16-40 di hadapan raja yang mengisahkan tentang Maryam dan nabi Isa

-

¹⁵Abdul Mughni, Khusnul Imam dkk, Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam, (Surabaya: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri) , 57

a.s. Dengan penjelasan itu, raja Najasi tertarik dan akhirnya menyatakan diri masuk Islam¹⁶.

6. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standart Kebudayaan Islam.¹⁷

Tabel 2.1

Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar
3 Memahami hijrah Nabi	3.1 Mengidentifikasi sebab-sebab
Muhammad SAW ke Thaif dan	Nabi Muhammad SAW hijrah
Habasyah	ke Thaif dan Habasyah
	3.2 Menceritakan peristiwa hijrah
	Nabi Muhammad SAW ke Thaif
	dan Habasyah.
	3.3 Meneladani kesabaran Nabi
	Muhammad SAW dalam
	peristiwa hijrah ke Thaif dan
	H <mark>aba</mark> syah
4 Memahami peristiwa isra'	1.1 Mendiskripsikan peristiwa isra'
Mi'raj Nabi Muhammad SAW	<i>Mi'raj</i> Nabi Muhammad SAW
	1.2 Mengambil hikmah dari
	peristiwa <i>isra' Mi'raj</i> Nabi
	Muhammad SAW

B. Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Habasyah.

Pemahaman merupakan kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.¹⁸

 17 Kemenag, $\it Kurikulum 2006 \it Standart \it Kompetensi \it Madrasah, (Jakarta: Direktur kelembagaan Agama Islam, 2004), 45$

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

¹⁶Abdul Mughni, Khusnul Imam dkk. 58

¹⁸Surmadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1991), 247

Menurut Bloom dalam Winkel (1996) pemahaman termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif level 2 setelah pengetahuan. Pengertian pemahaman siswa dapat di urai dari kata "Faham" yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran. Disini ada pengertian tentang pemahaman yaitu, kemampuan memahami arti suatu bahan ajar, seperti menafsirkan, menjelaskan, meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan semacam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan.

Pemahaman juga merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu mempertimbangkan atau memperhubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Pemahaman ini dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu¹⁹:

- a. Tingkat Rendah : Pemahaman terjemah mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya seperti, Bahasa asing, dan Bahasa Indonesia.
- b. Tingkat Menengah : Pemahaman yang memiliki penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan diketahui beberapa bagian dari grafik dengan kejadian atau peristiwa.
- c. Tingkat Tinggi : Pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi yang diharapkan seseorang mampu melihat di balik, yang tertulis dapat membuat ramalan konsekuensi atau dapat memperluas resepsi dalam arti waktu atau masalahnya.

¹⁹Wowo Sunaryo Kuswana, Tagsonomi Kognitif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2012), 117

Pemahaman materi hijrah nabi Muhammad SAW memiliki indikator pemahaman yaitu:

- a. Mengartikan, sama halnya memberi arti atau memberi pengertian yang berarti bahwa seseorang dapat mengkomunikasikan ke dalam bahasa lain. Seperti maksud dari nabi Muhammad hijrah ke Habasyah karena kaum beliau mendapat hinaan dan cacian dari kaum kafir Quraisy.
- b. Mengklasifikasi, menggolongkan menurut jenis dan menyusun ke dalam golongan. Seperti pada perintah nabi Muhammad yang menginginkan kaum muslim untuk pergi hijrah di Habasyah dilakukan dua kali oleh kaum muslim, yang pertama di pimpin oleh Usman bin Affan dan istrinya yakni Ruqayah dan yang kedua di pimpin oleh Ja'far bin Abi Thalib.
- c. Menjelaskan²⁰. Men<mark>erangkan atau me</mark>ngur<mark>aik</mark>an secara terang materi hijrah nabi Muhammad SAW ke Habasyah.

Berdasarkan indicator yang diambil pada peningkatan pemahaman peneliti menyesuaikan dengan Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar, digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman sesuai dengan indicator pemahaman maka peneliti menggunakan 2 dari beberapa peningkatan pemahaman yakni pada indikator klasifikasi dan menjelaskan.

C. METODE GAME PESAWAT MASALAH

1. Pengertian metode Game Pesawat Masalah

Metode (method), menur LrtFredPercival dan Henry Ellington (1984) adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik

²⁰Wowo Sunaryo, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 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

atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar²¹.

Batasanini hampir sama dengan pendapat Tardif dalam Muhibbin Syah (1995) bahwa metode diartikan sebagai cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan penyajian materi pelajaran kepada peserta didik.

Selanjutnya Reigeluth (1983) mengartikan bahwa metode mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran²².

Pendapat Reigeluth tersebut didukung oleh Jerome Brunner (dalam Conny Semiawan,1997) dengan menyebut metode pembelajaran induktif atau berpikir induktif. Kemudian J.E.Kemp (1994) menggunakannya untuk mengelompokan pola mengajar dan belajar, yaitu klasikal, mandiri, dan interaksi guru dan peserta didik atau pengajaran kelompok.

Berbagai pendapat diatas, menunjukkan bahwa metode berhubungan dengan cara yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Ketepatan dalam memilih metode sangat berpeluang bagi terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran (instructionalactivities) dapat berlangsung secara efektif dan efisien dalam

²¹Titik Suharyati, *Permainan Pesawat Masalah dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jurnal Dinas pendidikan Surabaya), hal 3

²²Departemen Pendidiksn Nasional, *Pendekatan Strategi dan Metode Pembelajaran*, (Malang 2006), 47

memfasilitasi peserta didik untuk dapat meraih hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Menurut uraian di atas, penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang berlangsung.

Jenis-jenis metode yaitu²³:

a. Metode Latihan

Metode latihan keterampilan ini merupakan suatu metode mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik, dan mengajaknya langsung ketempat latihan keterampilan untuk melihat proses tujuan, fungsi, kegunaan dan manfaat sesuatu (misal: membuat tas dari mute). Metode latihan bertujuan membentuk kebiasaan atau pola yang otomatis pada peserta didik.

b. Metode penugasan (Resitasi)

Metode pembelajaran resitasi adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri.

c. Metode permainan

Metode permainan merupakan cara mengajar yang dilaksanakan dalam permainan untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap materi pelajaran yang dibawakan.

.

²³Departemen pendidiksn Nasional, *Pendekatan Strategi dan Metode Pembelajaran*, (Malang 2006), 51

d. Metode Game Pesawat Masalah.

Metode *Game Pesawat Masalah* merupakan cara pembelajaran kooperatif.

Dimana dalam game ini dibentuk kelompok-kelompok siswa untuk memunculkan pertanyaan yang belum dimengerti dan belum di pahami²⁴.

2. Tujuan dan Manfaat Metode Game Pesawat Masalah.

Metode *Game Pesawat Masalah* dalam pembelajaran materi mendiskusikan masalah dari berbagai sumber ini akan banyak membawa manfaat baik bagi guru itu sendiri maupun bagi peserta didik. Guru akan merasa nyaman dalam menyampaikan materi karena semua siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat. Walaupun tampak gaduh pembelajaran yang menggembirakan dan melibatkan semua siswa. Guru akan merasa puas karena pembelajaran berjalan dengan lancar, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan bersemangat, antusias, dan tujuan pembelajaran tercapai.

Guru juga akan termotivasi untuk melakukan inovasi-inovasi dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan dan memuaskan.

Adapun bagi peserta didik, pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ini akan bermanfaat antara lain²⁵:

- a. Peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Peserta didik tidak akan meninggalkan ruas kelas saat pembelajaran.

²⁴Syifa S. Mukrima, 53 Metode Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Bumi Siliwangi 2014), 159

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

²⁵Titik Suharyati, *Permainan Pesawat Masalah dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jurnal Dinas pendidikan Surabaya), 3

- d. Peserta didik diajak menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain dengan menyampaikan pendapat.
- e. Peserta didik menjadi percaya diri dan berani berbicara untuk mengeluarkan pendapat.
- f. Peserta didik menjadi bangga pada dirinya karena bisa membantu orang lain.
- g. Peserta didik belajar menghargai pendapat orang lain.

Dari uraian di atas dengan menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* guru dan siswa dapat menyampaikan serta menangkap proses

pembelajaran sesuai dengan pencapaian dari tujuan pembelajaran di kelas.

3. Asal-usul Metode Game Pesawat Masalah

Metode ini merupakan kata lain dari permainan pesawat masalah, jurnal dari penelitian (Titik Suharyati) yang berjudul "permainan pesawat masalah dapat mengatasi kejenuhan dan rasa malas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia²⁶.

Pada jurnal penelitian ini penulis mengajak peserta didik untuk kembali mengenang masa kecilnya ketika bermain pesawat-pesawatan yang terbuat dari secarik kertas yang telah penulis sediakan sebelumnya. Secara filsafat keberadaan pesawat menggambarkan alat untuk menggapai harapan dan cita-cita yang tinggi. Dalam hal ini penulis berpikir kalau pesawat

²⁶Titik Suharyati, *Permainan Pesawat Masalah dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jurnal Dinas pendidikan Surabaya), 3

mampu mengantarkan penumpangnya untuk menuju tujuan akhir yang jauh dan tinggi sesuai dengan harapan secara maksimal.

Jadi permainan pesawat masalah dan sekarang disebut *Game Pesawat Masalah* merupakan metode yang sama yang digunakan untuk
mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa
dalam menerima pemahaman pada proses belajar mengajar.

4. Langkah-langkah Metode Game Pesawat Masalah

Langkah-langkah metode *Game Pesawat Masalah* yaitu²⁷:

- a. Pembelajaran dengan permainan "pesawat masalah" ini dimulai dengan penjelasan guru mengenai aturan permainan.
- b. Guru memandu siswa membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang.
- c. Guru membagikan kertas kepada siswa.
- d. Siswa menuliskan satu permasalahan yang telah mereka temukan dari berbagai sumber.
- e. Siswa selanjutnya melipat kertas masalah tersebut menjadi sebuah pesawat dengan mencantumkan namanya di sayapnya.
- f. Kemudian siswa berdiri membentuk lingkaran penuh dan menerbangkan pesawat secara bersama-sama berdasarkan aba-aba guru.
- g. Selanjutnya siswa langsung berlari untuk mendapatkan satu pesawat milik temannya.

²⁷Syifa S. Mukrima, *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Bumi Siliwangi 2014),

_

- h. Siswa kembali duduk, membuka pesawat dan mempelajari permasalahan yang sudah tertulis.
- i. Bersama, kelompok masing-masing anggota menuliskan kalimat pemecahan masalah dengan singkat dan jelas. Kelompok yang sudah selesai dengan singkat dan jelas. Kelompok yang sudah selesai maju membacakan permasalahan yang ada berikut kalimat pemecahannya yang mereka tuliskan.
- j. Kelompok lain memberikan tanggapan.
- k. Permainan diakhiri oleh guru dan siswa dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang baru saja dilakukan.
- l. Guru memberikan reward kepada siswa dan kelompok yang aktif memberikan tanggapan.

5. Kekurangan dan Kelebihan Metode Game Pesawat Masalah

Kekurangan dari penggunaan metode *Game Pesawat Masalah* adalah sebagai berikut²⁸:

- a. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- b. Sulitnya mengkondisikan siswa di dalam kelas.
- c. Sedikitnya materi yang akan disampaikan.

Adapun kelebihan dari penggunaan metode *Game Pesawat Masalah* ini adalah sebagai berikut:

a. Anak menjadi aktif.

-

²⁸Titik Suharyati, *Permainan Pesawat Masalah dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jurnal Dinas pendidikan Surabaya), hal 3

- b. Kemampuan bertanya anak akan bertambah.
- c. Anak dengan mudah memahami materi yang disampaikan.
- d. Rasa ingin tahu anak bertambah.

