

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Think Pair Share*

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberikan contoh, dan memberi latihan isi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu.¹

Metode *think pair share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi, merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang di rancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dalam belajar dikelas. Metode *think pair share* (TPS) ini di kembangkan oleh Frang Lymsan dan Koleganya di universitas Maryland sesuai yang menyatakan bahwa metode *think pair share* (TPS) merupakan cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Metode *think pair share* (TPS) dapat membuat pendidik mengatur dan mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam metode *think pair share* (TPS) dapat memberi peserta didik lebih banyak waktu berpikir dalam memecahkan masalah, untuk merespon dan saling membantu.

Metode *think pair share* (TPS) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi serta seseorang siswa dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan kepada teman kelas. Metode *think pair share*(TPS) juga memperbaiki rasa percaya diri dan semua peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas. Metode *think pair share*(TPS) sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu *thinking, pairing, sharing*. Guru tidak lagi sebagai satusatunya sumber

¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 21.

pembelajaran (*Teacher oriented*), tetapi justru siswa dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru (*student oriented*).² Sehingga bukan hanya guru sebagai sumber pembelajaran tetapi juga peserta didik dapat menjadi patner belajar mengajar.

Metode think pair share (TPS) terdiri dari lima langkah, yaitu tahap pendahuluan, *Think*, *pair*, dan *Share*, penghargaan.³

a. Tahap Pendahuluan Awal pembelajaran dimulai dengan penggalian apersepsi sekaligus memotivasi siswa agar terlibat pada tahap ini, guru juga menjelaskan aturan permainan serta menginformasikan batasan waktu untuk setiap tahap kegiatan.

b. Tahap *Think* (berfikir secara individual) Proses Metode *think pair share* (TPS) dimulai pada saat guru melakukan demonstrasi untuk menggali konsep dasar siswa. Pada tahap ini siswa diberi tahap waktu (*think time*) oleh guru untuk memikirkan jawabannya seara individual terhadap pertanyaan yang diberikan. Dalam penentuannya, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

c. Tahap *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku) Pada tahap ini guru mengelompokan peserta didik secara berpasangan. Guru menentukan siswa bahwa pasangan setiap siswa adalah teman sebangkunya. Hal ini dimaksud agar siswa tidak pindah mendekati siswa lain yang pintar dan meninggalkan teman sebangkunya. Kemudian siswa lain mulai bekerja dengan pasangannya untuk mendiskusikan jawaban atas permasalahan yang diberikan oleh guru. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mendiskusikan berbagai kemungkinan secara bersama.

d. Tahap *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas) Pada tahap ini siswa mempersentasikan jawaban secara koopratif kepada kelas sebagai

² Jumanta Hamdayama, *Metode Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter* (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2014), 201.

³ Miftahul Huda, *Metode-Metode Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Belajar, 2014), 202.

keseluruhan kelompok. Setiap kelompok memperoleh nilai dari hasil pemikiran mereka.

e. Tahap Penghargaan Siswa mendapat penghargaan berupa nilai baik secara individu maupun kelompok. Nilai individu berdasarkan hasil jawaban pada tahap *think*, sedangkan nilai kelompok berdasarkan jawaban pada tahap *pair* dan *share*, terutama pada saat presentasi memberikan penjelasan dikelas.

B. Media *Word Square*

1. Pengertian Pembelajaran Media *Word Square*

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

Aktivitas Belajar dapat diukur dari perubahan sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang sangat baik didukung oleh fungsi evaluasi kelas dan kreativitas guru memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Lebih tepatnya, istilah media cenderung didefinisikan dalam proses pendidikan sebagai grafik, foto, atau alat elektronik untuk menangkap, memproses, dan menata ulang informasi visual atau verbal.⁴

⁴ Azhar Rasyad, *Media Pembelajaran*, Cet. 14 (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), 3.

Adanya media diharapkan dapat membantu proses pembelajaran, hal tersebut akan mempermudah guru dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa pada kegiatan belajarnya.

Word Square merupakan salah satu media pembelajaran game edukasi *playful* yang menekankan pada pembelajaran. Dalam hal ini belajar dan bermain memiliki kesamaan yang sama. Artinya, perubahan yang dapat mengubah perilaku, sikap, dan pengalaman. Keduanya memiliki tujuan yang berbeda dan kegiatan belajar memiliki tujuan masa depan, namun kegiatan bermain game adalah untuk kesenangan dan kepuasan ketika aktivitas game berlangsung. Selain itu, tipe ini bisa melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan logis.⁵

Menggunakan media pembelajaran dianjurkan supaya membuat kualitas pembelajaran lebih baik, tapi suatu media pembelajaran harus mempunyai ciri khas tersendiri, artinya media yang sesuai untuk sebuah materi belum tentu cocok bila diterapkan materi yang lainnya. Karena kreatifitas dan keuletan guru dalam membentuk suatu media pembelajaran yang lebih hidup, sangat berperan supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran SKI.⁶

Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani, media pembelajaran *Word Square* merupakan model pengembangan untuk pembelajaran tradisional, yang diperkuat dengan komitmen siswa terhadap kegiatan belajar. Pembelajaran ini juga menggabungkan kemampuan menjawab pertanyaan dengan pandangan ke depan dengan memetakan jawaban ke kotak jawaban. Pembelajaran ini seperti mengisi teka-teki silang, tetapi perbedaan utamanya adalah model ini sudah memiliki

⁵ Anisa Karlina Wahyuni Abidhinsyah, "Meningkatkan Pretasi Belajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square. Di Kelas VIIA SMP N 2 Kusan Hilir," *Jurnal Pendidikan Hayati* 1 (2014): 17, <http://www.ejurnal.stkipbjm.ac.id>.

⁶ Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6 (November 2016): 981.

jawaban, tetapi dengan menambahkan kotak tambahan dengan huruf dan angka sebagai penyamaran. Keistimewaan pembelajaran ini adalah dapat dipraktikkan di semua mata pelajaran. Hal ini adalah tentang bagaimana memprogram serangkaian pertanyaan pilihan yang dapat menginspirasi guru untuk berpikir secara efektif. Tujuan pengalihan huruf dan angka bukan untuk mempersulit siswa, tetapi untuk melatih integritas dan berpikir kritis.⁷

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Word Square*

Diakui bahwa semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Begitu pula dengan model pembelajaran *word square* ini.

a. Kelebihan media pembelajaran *Word Square*.

- 1) Proses pembelajaran dengan media pembelajaran *word square* akan membantu siswa lebih memahami materi pelajarannya.
- 2) Siswa dilatih untuk disiplin.
- 3) Sebagai latihan untuk teliti dan kritis.
- 4) Menginspirasi siswa untuk berpikir secara efektif.

b. Kelemahan media pembelajaran *Word Square*.

- 1) Adanya materi yang disiapkan terlebih dahulu oleh guru menyebabkan tidak lahirnya kreativitas siswa.
- 2) Siswa hanya menerima bahan mentah.⁸

⁷ Imas Kurniasih Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru* (Bandung: Kata Pena, 2015), 95.

⁸ Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran: Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 98.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Media *Word Square*

Menurut Zainal Aqib, sintaks atau langkah-langkah dalam pembelajaran Media *Word square* yaitu:

- a. Guru menyiapkan bahan ajar sesuai dengan kemampuannya.
- b. Guru memotivasi siswa.
- c. Guru akan menjelaskan materi yang telah disiapkan oleh guru.
- d. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- e. Guru membagikan LKS berupa tanya jawab dalam kotak-kotak yang berisi kotak-kotak kosong yang harus diisi dengan huruf.
- f. Perintahkan siswa untuk mengisi dan menjawab pertanyaan, dan lingkari huruf-huruf dalam kotak secara vertikal, horizontal, atau diagonal sesuai dengan jawabannya.
- g. Dapatkan poin untuk setiap jawaban yang benar di dalam kotak.

Menjadi teliti dan disiplin dengan mampu berinovasi, bersenang-senang, dan berlatih *string learning*. Media pembelajaran ini dapat mendorong dan meningkatkan siswa dengan materi yang disajikan. Latih ketelitian dan ketepatan menemukan jawaban dan jawaban pada lembar kerja. Dan tentu saja, pada pemikiran yang efektif tentang jawaban mana yang terbaik. Dan media pembelajaran ini juga tidak luput dari kelemahan yaitu dalam pembelajaran siswa tinggal menerima bahan mentah dan siswa dengan mudah menjawab pertanyaan.⁹

⁹ M. Saiful Huda dan Wahyu Kurniawati, "Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Ditinjau Dari Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Sonosewu Sonopakis Ngestiharjo Kasihan Bantul," 2017, th.

4. Penerapan TPS dalam Pembelajaran Media *Word Square* pada Pembelajaran SKI

Untuk pemahaman yang lebih baik, penulis secara lisan menggambarkan sejarah sebagai bidang ilmu yang secara sistematis mengkaji perkembangan atau dinamika kehidupan sosial secara keseluruhan dalam semua aspek yang telah terjadi di masa lalu. Dan kebudayaan adalah hasil kehendak manusia untuk hidup bermasyarakat.¹⁰

Hasil dari wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran SKI di MTsN 1 Kediri Pare, guru diharuskan menguasai materi dan bahan ajar, karena mata pelajaran SKI kebanyakan adalah menceritakan sebuah sejarah kebudayaan islam pada masa lalu sehingga berpotensi pada kebosanan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menggunakan metode TPS menggunakan media *word square* yang sudah disesuaikan materinya, yaitu materi-materi sejarah kebudayaan islam sebagai upaya untuk menghilangkan kejenuhan saat kegiatan pembelajaran.

Materi sejarah kebudayaan islam yang disajikan seperti kegiatan pembelajaran biasanya, tetapi diakhir kegiatan pembelajaran akan diadakan sebuah evaluasi yang sebelumnya menggunakan media pembelajaran *word square* sebelum soal evaluasi dan diharapkan dengan media pembelajaran ini peserta didik bisa terangsang untuk lebih banyak mengetahui materi-materi pembelajaran dan supaya materi yang disampaikan oleh guru juga bisa diingat peserta didik dengan baik.

¹⁰ Abudin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 32.

Depdiknas menyatakan bahwa belajar adalah penempatan informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru yang tumbuh sebagai individu yang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan dan segala sesuatu terjadi.¹¹

Penerapan yang digunakan peneliti dimaksudkan supaya wawasan peserta didik mengenai materi lebih luas, karena disetiap kata (jawaban) yang ada di kotak *word square* akan dipaparkan lagi oleh peneliti dengan cara menunjuk beberapa peserta didik untuk menyebutkan sebanyak 3 ciri-ciri atau hal yang berkaitan dengan jawaban tersebut. Sebagai contoh ada kata Salahuddin, berarti peserta didik bisa menyebutkan apa saja yang berkaitan dengan Salahuddin seperti Mesir, Perang Salib, Ayyubiyah, dll.

Hal tersebut akan dilanjutkan dengan menunjuk beberapa siswa yang lainnya supaya lebih banyak variabel atau kata yang bisa diketahui oleh peserta didik, karena setiap peserta didik akan mengatakan variabel atau kata yang berbeda-beda. Dan semakin banyak pesesrta didik yang ditunjuk, berarti akan lebih banyak wawasan yang akan diketahui oleh peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang menyelidiki asal usul, perkembangan, peran kebudayaan/peradaban Islam, dan selebritas dalam sejarah Islam masa lalu, berdasarkan sejarah masyarakat Arab pra-Islam. Sejak kelahiran Nabi Muhammad SAW dan kerasulan hingga masa Khulafaurrasyidin. Pada hakikatnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membantu siswa untuk mengetahui, dan memahami sejarah budaya Islam. Sejarah kebudayaan Islam

¹¹ Depdiknas, *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Pelajaran Bahasa Indonesia*, "Metode Pembelajaran" (Jakarta: Media Press, n.d.), 36.

memuat nilai hikmah yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, sikap, kepribadian dan individualitas untuk membentuk peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang berlandaskan ibadah, bermuamalah, akhlak, dan keimanan serta penyebaran ajaran Islam. Oleh karena itu, sejarah kebudayaan Islam merupakan bidang ilmu yang mempelajari perkembangan karya manusia dengan menggunakan doktrin Islam di masyarakat.

C. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan aktivitas yg melibatkan semua panca indra yg bisa menciptakan semua anggota tubuh & pikiran terlibat pada proses belajar. Aktivitas memegang peranan krusial pada belajar karena dalam dasarnya belajar merupakan perubahan tingkah laris yg relative permanen & dilakukan secara sengaja.¹²

Di sisi lain, menurut pandangan psikologis kuno, siswa diibaratkan sebagai selembar kertas putih kosong yang siap untuk ditulis, dan elemen luar dari menulis adalah guru. Dalam hal ini, terserah guru di mana dan apa yang harus dilakukan dengan siswa. Oleh karena itu, aktivitas guru melebihi aktivitas siswa. Guru memimpin kegiatan pembelajaran agar siswa tidak pasif. Meskipun siswa tidak sepenuhnya pasif, proses pembelajaran jenis ini tidak mendorong siswa untuk berpikir dan bertindak.

Aktivitas belajar adalah semua kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, mulai dari kegiatan fisik sampai dengan kegiatan psikis. Sardiman menekankan bahwa belajar pada dasarnya adalah melakukan, dan tanpa aktivitas tidak ada

¹² A. M Sadirman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 982.

pembelajaran. Untuk itu, aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.¹³

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah proses kegiatan belajar siswa yang mengakibatkan perubahan tingkah laku atau kemampuan. Dalam standar proses pendidikan, belajar terdiri dari mengajar siswa. Dengan kata lain, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa. Belajar bukan tentang menghafal sekumpulan fakta dan informasi. Belajar adalah akumulasi dari pengalaman-pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus mampu memfasilitasi aktivitas siswa. Aktivitas tidak boleh terbatas pada aktivitas fisik, tetapi juga mencakup aktivitas yang bersifat psikologis, seperti aktivitas mental.

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa selama proses belajar. Dengan melakukan kegiatan yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran, siswa harus dapat membangun sendiri pengetahuan konsep dengan bantuan guru sebagai fasilitator. Aktivitas siswa yang diamati selama kegiatan pembelajaran tidak sebatas mendengarkan, mencatat, dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga tidak boleh dipaksa bekerja seperti yang diinstruksikan oleh guru, mengikuti jalan yang ditentukan oleh guru, atau berpikir menurut apa yang telah digariskan oleh guru. tanggung jawab sendiri.

2. Kriteria atau Indikator Aktivitas Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan Aktivitas Belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

¹³ “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015,” 982.

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Pada tingkat yang sangat umum sekali, Aktivitas Belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- a. Keefektifan (*effectiveness*)
- b. Efisiensi (*efficiency*)
- c. Daya Tarik (*appeal*).

Sebagai indikator Aktivitas Belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut di rumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian Aktivitas Belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu:

- a. Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok.

Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.¹⁴

¹⁴ Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 120.

3. Tingkat Keberhasilan Belajar

Bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam rohaniah tidak bisa kita lihat.

Aktivitas Belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan segala faktor yang terkait. Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
- b. Baik sekali/ optimal bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%
- c. Baik/ minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%
- d. Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%.¹⁵

Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Faktor utama yang mempengaruhi Aktivitas Belajar siswa antara lain:

- a. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2008), 30.

- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.¹⁶

Faktor yang mempengaruhi Aktivitas Belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Aktivitas Belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.¹⁷

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain:

- a. Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- c. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
- d. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.¹⁸

Dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi belajar yang optimal.

¹⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 144.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2001), 39.

¹⁸ Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 117.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk mengenal dan memahami sejarah kebudayaan Islam. Pengajaran, pendidikan, pelatihan, budidaya dan tempat tinggal.

Madrasah Tsanawiyah merupakan lembaga pendidikan formal yang disponsori oleh Kementerian Agama dan tentunya lebih banyak mengajarkan pendidikan agama dibandingkan dengan sekolah umum lainnya. Mata pelajaran sejarah budaya Islam merupakan salah satu mata pelajaran agama tersebut. Mempelajari sejarah budaya Islam di Madrasah Tsanawiyahh sebagai bagian integral dari pendidikan agama. Itu bukan satu-satunya faktor yang menentukan kepribadian dan kepribadian anak. Namun, mata pelajaran sejarah budaya Islam telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam memotivasi anak-anak untuk mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs

Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Depdiknas menjelaskan bahwa Pembelajaran adalah susunan informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi pembelajaran yaitu usaha untuk pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru tumbuh saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan, dan terjadi setiap waktu.²⁰

¹⁹ Abdul Rasyid, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli," *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1 (2018): 13.

²⁰ Depdiknas, *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Pelajaran Bahasa Indonesia* (Jakarta: Media Press, 2002), 36.

Dalam proses pencapaian tujuan pembelajarannya, mereka mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya sejarah budaya Islam, berdasarkan pengamatan guru untuk mencapai tujuan tersebut. Penyuntingan kurikulum, penyuntingan RPP berbasis KTSP, penyuntingan program tahunan dan semester, dan penyuntingan pembagian waktu. Dalam proses pembelajaran SKI Madrasah Tsanawiyah, guru hanya menggunakan pendekatan yang sesuai untuk berbagai jenis metode dan materi pembelajaran, dan guru menyarankan kepada siswa manfaat dan penggunaan topik tertentu.

Adapun tujuan dan fungsi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah:

a. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

- 1) Untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan Islam untuk memperoleh data sejarah yang objektif dan sistematis.
- 2) Memahami dan memahami Ibra, nilai-nilai, dan makna yang terkandung dalam sejarah.
- 3) Mengkomunikasikan rasa syukur dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan nilai-nilai Islam berdasarkan survei terhadap fakta sejarah yang ada.
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk membentuk kepribadiannya dengan meniru orang teladan sehingga lahir kepribadian yang luhur.

b. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

Melalui sejarah, siswa diajarkan bagaimana menjaga nilai-nilai luhur dan

Islami, prinsip dan sikap terhadap kehidupan dalam praktik kehidupan sehari-hari.²¹

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs

Bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), memahami sejarah kebudayaan Islam, baik dalam perspektifnya maupun komponen-komponennya, merupakan syarat mutlak. Sebelum guru dapat menceritakan sebuah cerita kepada siswa mereka di dalam kelas, mereka harus memahami cerita tersebut sepenuhnya. Guru memiliki kemampuan yang sangat baik untuk menangani mata pelajaran ini dan pembelajaran mereka dengan baik di kelas. Ia dapat mengemas pembelajaran SKI dengan cara yang menarik dan menyajikannya dengan cara yang sesuai dengan ciri khusus mata pelajaran dan kebutuhan serta kebutuhan siswa. Guru cukup menyiapkan materi berupa sejarah budaya Islam dan menyuruh siswa membangun atau lebih baik mengajarkan wawasan dan persepsi sejarahnya.

Jadi pengertian pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah bagaimana agar peserta didik mau belajar sejarah, melalui belajar sejarah diharapkan peserta didik mampu memahami pelbagai peristiwa sejarah.

4. Materi Sejarah Kebudayaan Islam MTs

Sejarah juga merupakan sejarah manusia dalam perjuangannya untuk mencapai tujuan perang yang digelutinya, pengetahuan yang diperolehnya tentang dirinya dan lingkungan alam, penemuan-penemuan yang dibuatnya, kota-kota yang dibangunnya, ditetapkan sebagai pemerintahan sendiri, hukum yang mengaturnya, rambu-rambu ekonomi, aktivitas yang dilakukannya, puing-puing

²¹ Rasyid, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli," 18.

peradaban yang ditinggalkan, ide-ide yang dijalankan setelah diadopsi diganti. Semua ini disebut "budaya manusia" dan budaya manusia adalah subjek sejarah.

Tema SKI Madrasah Tsanawiyah meliputi sejarah dinasti Umayyah, Abashid, dan Ayyubiyah. Hal lain yang sangat mendasar adalah kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibra/kebijaksanaan, pernyataan dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu, untuk topik tertentu, indikator keberhasilan belajar mencapai pencapaian ranah emosional. Dengan kata lain, SKI bukan hanya *transfer of knowledge*, tetapi juga *transfer of value*.