

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu masyarakat untuk memelihara kelangsungan hidup kebudayaan dan peradaban masyarakat. Sekolah merupakan tempat yang strategis untuk melaksanakan rekayasa pedagogis guna mewujudkan kelangsungan hidup kebudayaan dan peradaban masyarakat. Pendidikan mempunyai peran dan fungsi ganda; *Pertama*, peran dan fungsinya sebagai instrumen penyiapan generasi bangsa yang berkualitas; *Kedua*, peran serta fungsi sebagai instrumen transfer nilai. Fungsi pertama menyiratkan bahwa pendidikan memiliki peran artikulasi dalam membekali seseorang atau sekelompok orang dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan, yang berfungsi sebagai alat untuk menjalani hidup yang penuh dengan dinamika, kompetensi dan perubahan. Fungsi kedua menyiratkan peran dan fungsi pendidikan sebagai instrumen transformasi nilai-nilai luhur dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Kedua fungsi tersebut secara eksplisit menandai bahwa pendidikan mengandung makna bagi pengembangan sains dan teknologi serta pengembangan etika, moral, dan nilai-nilai spiritual kepada masyarakat agar tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang memiliki kepribadian yang utuh sesuai dengan fitrahnya, warga negara yang beradab dan bermartabat, terampil, demokratis dan memiliki keunggulan (*competitive advantage*), serta keunggulan komparatif (*comperative advantage*).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembentuk watak dan peradaban bangsa dan martabat merupakan salah satu esensi utama dari ajaran agama, dan pendidikan agama sebagai salah satu media yang sangat strategis untuk pembudayaannya.

Madrasah sebagai lembaga pendidikan formal yang berfokus pada pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam pembentukan karakter, akhlak dan pemahaman keagamaan peserta didik. Selain itu, madrasah juga berperan dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan sosial, serta memberikan pendidikan agama secara intensif. Pada madrasah, mata pelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: agama, bahasa Arab dan umum. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum merupakan bagian integral dari Pendidikan Agama Islam, bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam memberikan dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, dan pembiasaan. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam memperkenalkan sejarah dan budaya Islam kepada peserta didik serta membantu memahami bagaimana Islam mempengaruhi kebudayaan dunia dan memberikan kontribusi dalam perkembangan peradaban manusia.¹

¹ Ahmad Tabrani, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam Jabatan Tahun 2023* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023), 20.

Berdasarkan kurikulum Merdeka pada madrasah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diartikan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari masa ke masa. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah/hikmah* dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menghadapi permasalahan masa sekarang dan yang akan datang. Keteladanan yang baik masa lalu menjadi inspirasi generasi penerus bangsa untuk menyikapi dan menyelesaikan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain dalam rangka membangun peradaban di zamannya.

Hal ini sesuai dengan firman Allah Swt dalam Al-Qur'an Surah Yusuf ayat 11:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ
وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ①

Artinya:

“Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.” (QS. Yusuf [12]: 111)

Belajar sejarah kebudayaan Islam tidak hanya mempelajari pengetahuan, fakta, dan kronologi, tetapi juga mencakup aspek akidah, akhlaq, etika, politik, dan sosial-keagamaan. Pada aspek akidah atau spiritual, Sejarah Kebudayaan Islam berperan dalam menjaga dan menguatkan keimanan peserta didik, yang berimplikasi bertambahnya

keimanan mereka kepada Allah Swt dan Rasulullah serta meyakini keagungan Islam.²

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membutuhkan sosok guru yang mampu mendesain proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satunya adalah dengan merespon tantangan era digital, yaitu berperan mengembangkan talenta peserta didik melalui pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih menarik, menyenangkan, dan penuh tantangan untuk mendorong prestasi akademik yang gemilang. Selain itu, guru harus mampu mengembangkan capaian pembelajaran yang akomodatif bagi peserta didik berdasarkan hasil asesmen kebutuhan peserta didik. Pelaksanaan akomodasi kurikulum, pembelajaran, penilaian peserta didik dalam memenuhi capaian pembelajaran menjadi kewenangan guru dan satuan pendidikan.

Penguasaan terhadap prinsip dan variasi metode pembelajaran merupakan bagian keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang guru. Diketahui bahwa seorang guru profesional, selain harus menguasai pengetahuan atau ilmu yang akan diajarkannya secara prima, juga harus menguasai cara menyampaikan pengetahuan atau ilmu tersebut secara efisien dan efektif serta berakhlak mulia. Penguasaan terhadap ilmu secara prima mengharuskan guru secara terus menerus meningkatkan pengetahuan, sedangkan penguasaan cara menyampaikan pengetahuan mengharuskan seorang guru menguasai prinsip, teknik dan variasi pengajaran. Pemilikan

² Ahmad Tabrani, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam Jabatan Tahun 2023* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023), 18.

terhadap akhlak mulia menghendaki agar guru menghiasi dirinya dengan perilaku yang dapat diteladani oleh peserta didik.

Pemilihan metode pembelajaran harus berpegang teguh pada prinsip-prinsip agar kegiatan pembelajaran dapat efektif dan efisien, diantaranya:³

Pertama, prinsip kesesuaian psikologi perkembangan jiwa anak. Metode pembelajaran harus mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik peserta didik. Metode yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan motivasi. Misalnya, untuk anak usia dini dan sekolah dasar, metode bermain sambil belajar lebih efektif daripada ceramah panjang lebar. *Kedua*, prinsip kesesuaian dengan bakat dan kecenderungan anak. Memperhatikan bakat dan minat peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Metode yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi bakat dan minat mereka akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Ketiga, prinsip kesesuaian dengan bidang ilmu yang akan diajarkan. Setiap bidang ilmu memiliki karakteristik dan pendekatan yang berbeda. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan karakteristik bidang ilmu yang akan diajarkan. Misalnya, metode eksperimen lebih cocok untuk mata pelajaran sains, sedangkan metode diskusi lebih cocok untuk mata pelajaran sosial. *Keempat*, prinsip kesesuaian dengan lingkungan di mana ilmu tersebut akan disampaikan. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan menekankan pada keselarasan antara metode yang dipilih dengan

³ Syahraini Tambak, *Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), 14.

karakteristik lingkungan belajar, peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Pemilihan metode yang sesuai dengan lingkungan akan memaksimalkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai.

Kelima, prinsip kesesuaian dengan tujuan dan cita-cita pendidikan yang akan dilaksanakan. Tujuan pembelajaran harus menjadi acuan utama dalam memilih metode pembelajaran. Metode yang dipilih harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apakah tujuan pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan, atau sikap, metode yang dipilih harus relevan. *Keenam*, prinsip kesesuaian dengan sarana dan prasarana pengajaran yang tersedia. Prinsip pemilihan metode pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian sarana dan prasarana menekankan pada pemanfaatan fasilitas yang tersedia untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini berarti metode yang dipilih harus sesuai dengan fasilitas yang ada, baik dari segi jenis, jumlah, maupun kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

Ketujuh, prinsip kesesuaian dengan tingkat kecerdasan peserta didik. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Hal ini agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan mencapai hasil yang optimal sesuai dengan kemampuan peserta didik. *Kedelapan*, prinsip kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat terhadap ilmu yang akan diajarkan. Pemilihan metode pembelajaran harus mempertimbangkan lingkungan belajar, ketersediaan sumber daya, kondisi sosial budaya masyarakat. Dengan memperhatikan

prinsip-prinsip ini, maka pembelajaran akan berlangsung secara efektif, efisien, menggairahkan dan menyenangkan peserta didik. Peserta didik akan merasa berlama-lama dalam kelas untuk mempelajari bidang pengetahuan tertentu tanpa mengalami keletihan, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Hasil observasi peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat Kabupaten Bekasi diperoleh data bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam belum sepenuhnya efektif dan efisien, hal ini dapat dilihat dari tingkat keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang relatif masih rendah dan tujuan pembelajaran yang berupa hasil belajar peserta didik belum sesuai dengan harapan. Hasil wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diperoleh informasi bahwa tingkat minat belajar peserta didik masih rendah sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum optimal, guru belum menemukan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru masih mencoba-coba berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.⁴

Di tengah perkembangan pesat teknologi, sistem pendidikan tradisional sering kali belum mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan keterampilan abad 21. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan berbasis ceramah sering kali menghambat kreativitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Terlebih lagi, dalam konteks pendidikan agama, peserta

⁴ Komarudin, M.Pd.I.; Guru Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat Bekasi, Hasil Wawancara tanggal 21 April 2025.

didik cenderung merasa bahwa pembelajaran agama lebih bersifat dogmatis dan kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Kondisi ini tidak hanya berpotensi menurunkan keterampilan kritis belajar peserta didik, tetapi juga dapat menghambat pengembangan komunikasi, kolaborasi, atau bahkan mengeksplorasi kreativitas peserta didik.⁵ Hal ini menimbulkan tantangan besar bagi para pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, yang mampu menggabungkan pembelajaran agama dengan pengembangan keterampilan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi).⁶ Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan kompetensi peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik, maupun spiritualitas peserta didik.

Salah satu inovasi yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah penerapan metode *game-based learning*. *Game-based learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan. Aspek motivasi psikologis dalam *game-based learning* memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi secara lebih menyenangkan dan dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyediakan permainan untuk dimainkan, tetapi juga merancang kegiatan

⁵ M. Yusuf, *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini* (Yogyakarta: Selat Media, 2023), 57.

⁶ Aulia Ainis Lisa dan Sofa Muthohar, "Strategi *Game Based Learning* dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Peserta didik", *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol.13 No.001, 2024, 125-138.

yang secara bertahap memperkenalkan konsep-konsep dan membimbing peserta didik menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Penerapan *game-based learning* didasarkan dari teori belajar konstruktivisme dan behavioristik. Pada teori belajar konstruktivisme menekankan pendekatan “belajar sambil melakukan”. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan memecahkan masalah dan membuat keputusan melalui pengalaman bermain. Pembelajaran dengan berbasis permainan menjadikan proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, bukan sekadar tugas yang membebani. Teori behaviorisme, khususnya model *operant conditioning* dari Skinner, juga memberikan kontribusi signifikan dalam pendidikan. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang dapat dimodifikasi melalui penguatan (*reinforcement*) atau hukuman (*punishment*). Konteks pembelajaran berbasis permainan, elemen-elemen seperti hadiah sering digunakan untuk mendorong respons pembelajaran yang diinginkan. Skinner berpendapat bahwa perilaku adalah fungsi dari konsekuensinya dimana penguatan positif dapat memperkuat perilaku tertentu, sementara penguatan negatif atau hukuman dapat mengurangi perilaku yang tidak diinginkan.⁷

Hasil observasi menunjukkan bahwa salah satu metode pembelajaran yang sedang diujicobakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Al Imaroh Cikarang Barat adalah metode pembelajaran game based learning. *Game based learning* merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen

⁷ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 74.

permainan ke dalam proses pembelajaran. *Game-based learning* memanfaatkan aspek motivasi dan keterlibatan dalam permainan untuk membangun lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya mendorong perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Penerapan metode pembelajaran game based learning diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁸

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penerapan metode pembelajaran game based learning dalam pembelajaran, diantaranya: Alya Athiyyah dan Elsa Amalia, dengan temuan penelitian bahwa penggunaan model game based learning masuk pada kategori sangat baik secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁹ Penelitian Ahmad Rizqi Rahmatullah, dengan temuan penelitian bahwa pembelajaran berbasis *game* lebih menyenangkan bagi peserta didik karena keterlibatan dan keaktifan peserta didik di dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis *game* memiliki beberapa kelebihan diantaranya: antusias peserta didik sangat tinggi dikarenakan metode pembelajaran yang berbasis edukasi sangat sesuai dengan umur peserta didik yang masih menyukai bermain; peserta didik lebih cepat memahami pembelajaran dan lebih memperhatikan dikarenakan mereka menerima ilmu dengan keadaan senang

⁸ Komarudin, M.Pd.I.; Guru Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat Bekasi, Hasil Wawancara tanggal 21 April 2025.

⁹ Alya Athiyyah dan Elsa Amalia, "Penggunaan Metode Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII.D MTs Negeri 1 Ciamis", *Jurnal Kreativitas Mahaperta didik*, Vol.2, No.1, 2024, 190-201

dan bahagia; adanya peningkatan interaksi sosial berupa saling bergotong royong satu sama lain sekelompok untuk mendapat kemenangan.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian terkait dengan penerapan metode pembelajaran game based learning dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat, dengan judul penelitian: **“Penerapan Metode Pembelajaran Game based learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji penggunaan metode pembelajaran game based learning pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana penerapan metode pembelajaran game based learning mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta hambatan dan solusi yang dihadapi guru dalam menerapkan metode tersebut, dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

¹⁰ Kd.

Ahmad Rizqi Rahmatullah, “Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Peserta didik Kelas VIII SMPN 3 Waru”, *Jurnal Transformasi Pembelajaran dan Pengelolaan Pendidikan Islam Prospektif Sustainable Development Goals*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2024, 112-121.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran game based learning pada pelajaran SKI di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat?
2. Bagaimana hambatan dan solusi yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran game based learning pada pelajaran SKI di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat?
3. Bagaimana dampak penerapan pembelajaran game based learning dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran SKI di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pembelajaran game based learning pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat.
2. Mengetahui hambatan dan solusi yang dihadapi dalam penerapan metode pembelajaran game based learning pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat.
3. Mengetahui dampak penerapan pembelajaran game based learning dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan yang dapat bermanfaat baik bagi dunia pendidikan maupun pengembangan metode pembelajaran, di antaranya:

1. Kegunaan Teoretis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan metode pembelajaran dalam konteks pendidikan Islam, khususnya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Menambah wawasan dan referensi penerapan metode game based learning pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Kegunaan Praktis

- a. Memberikan informasi yang berguna bagi pendidik/guru dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk mengajarkan pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Memberikan *insight* bagi MI Al Imaroh Cikarang Barat dalam meningkatkan kualitas pengajaran pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pendekatan yang lebih inovatif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Kegunaan Sosial

- a. Membantu membentuk karakter peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga mereka dapat lebih mudah dalam meningkatkan minat belajar .

- b. Diharapkan, peserta didik yang memiliki pemahaman yang baik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab, berbudi pekerti luhur, kepribadian toleran dan berperilaku positif dalam kehidupan sosial mereka.