

BAB I

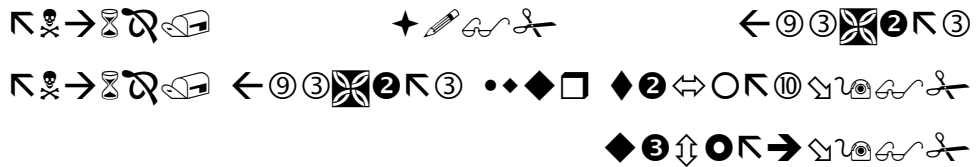
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam Al-Qur'an dan Hadis menjelaskan bahwasannya nilai-nilai dari pembelajaran yang "*menyenangkan*" terdapat dalam pendidikan Islam. Suatu ketika, Rasulullah SAW sedang berada di dalam sebuah Majelis bersama dengan para sahabatnya. Beliau berkata, "*aku melihat sebuah istana di dalam surga, ada seorang gadis yang sedang berada disana. Aku bertanya.. Siapa pemilik istana di dalam surga tersebut? Dan ternyata pemiliknya adalah Umar bin Khattab*". Kemudian Rasulullah SAW mengatakan bahwasannya beliau ingin memandangi gadis tersebut dan ingin melihat sifat cemburu dari Umar bin Khattab. Umar bin Khattab kemudian berkata kepada Rasulullah SAW dengan wajah yang cemberut, "*apakah mungkin aku cemburu kepada engkau ya Rasulullah?*" (Khairuddin, 2005: 19).

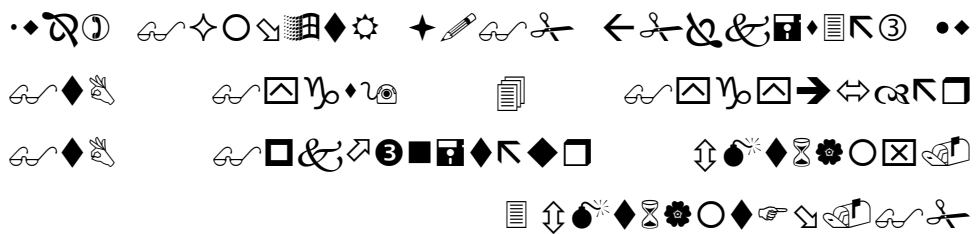
Riwayat yang lain adalah ketika Rasulullah SAW mengutus Mu'adz bin Jabal dan Abu Musa Al-Asy'ary untuk melaksanakan dakwah kepada Gubernur Romawi yang berada di Damaskus. Rasulullah SAW bersabda, "*mudahkanlah mereka, jangan dipersulit. Gembirakanlah mereka dan jangan berbuat sesuatu yang menyebabkan mereka lari menjauhimu..*" (Al-Hadis, 2003: 67).

Hadis tersebut diatas sesuai dengan firman Allah SWT yang terdapat di dalam QS. Al-Baqarah ayat 185:



“Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran bagimu” (Qur’an in Word Version 1.3).

Jika diterapkan ke dalam proses kegiatan belajar-mengajar, pengertian *“mudah”* dalam Al-Qur’an dan Hadis yang telah disebutkan diatas mengandung makna bahwasannya seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, sehingga para peserta didik dengan mudah akan mampu mengetahui dan memahami materi pembelajaran dengan baik (Hamruni, 2013: 10). Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah ayat 286:



“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapatkan pahala dari kebajikan yang dikerjakannya dan mendapatkan siksa dari kejahatan yang diperbuatnya” (Qur’an in Word Version 1.3).

Memberikan kemudahan dan menciptakan suasana yang gembira dalam proses kegiatan belajar-mengajar merupakan prinsip utama dalam

pendidikan Islam. Rasulullah SAW telah banyak memberikan pelajaran berharga kepada umatnya berkaitan dengan waktu dan kondisi yang tepat untuk menyampaikan sebuah pembelajaran, sehingga orang yang menerima pembelajaran tersebut tidak akan merasakan kebosanan. Beliau juga telah memberikan pelajaran mengenai bagaimana memilih dan menggunakan metode pembelajaran dengan baik, mudah dimengerti dan dipahami, tepat sasaran, dan sesuai dengan porsi pemahaman dari orang yang menerima pembelajaran. Beliau juga sangat memperhatikan mengenai kondisi kejiwaan anak-anak yang menerima pembelajaran, beliau memberikan pembelajaran sesuai dengan sifat dan perkembangan anak-anak yang cenderung suka bermain, bebas, dan ceria (Hamruni, 2013: 11). Rasulullah SAW telah memberikan pengertian dan pemahaman bahwasannya unsur dari sebuah kegembiraan dalam proses kegiatan belajar-mengajar menjadi hal yang sangat penting.

Salah satu pentingnya pembelajaran yang menyenangkan adalah mampu mempercepat proses kegiatan belajar-mengajar. Sementara itu, dampak dari pembelajaran yang terjadi dalam suasana yang tidak menyenangkan akan dapat menyebabkan proses kegiatan belajar-mengajar menjadi terhambat dan bahkan tidak menutup kemungkinan akan mengalami pemberhentian (Hamruni, 2013: 6).

SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari yang terletak di Jalan Mayang, Gadungsari, Wonosari, Gunungkidul merupakan sebuah lembaga Sekolah yang memiliki visi untuk unggul dalam prestasi bertumpu pada

pribadi yang bertakwa dan berakhlakul karimah. Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh lembaga Sekolah tersebut adalah Program *Eduislamic Fun Learning System*.

“Program Eduislamic Fun Learning System merupakan sebuah program yang berupaya untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang kondusif dengan suasana yang menyenangkan, ada dua faktor yang melatarbelakangi adanya program Eduislamic Fun Learning System. Faktor yang pertama adalah mengenai sistem pengajaran yang sesuai dengan apa yang telah diajarkan oleh Rasulullah SAW, yakni sistem pengajaran yang menyenangkan dan santun. Faktor yang kedua adalah berkaitan dengan psikologi para peserta didik, para peserta didik membutuhkan kegembiraan dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Ketika para peserta didik tidak merasakan kegembiraan dalam mengikuti sebuah pembelajaran, maka para peserta didik tersebut akan mengalami kesulitan dalam proses kegiatan belajar-mengajar”.

(Wawancara dengan Bapak Drs. Andar Jumailan, M.M. selaku Kepala Sekolah yang dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2017).

“Program Eduislamic Fun Learning System merupakan sebuah program yang memanfaatkan metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam pelaksanaannya. Program Eduislamic Fun Learning System diharapkan akan mampu untuk mendongkrak pencapaian prestasi para peserta didik yang berada di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari”.

(Wawancara dengan Ibu Nila Putri, S.Pd selaku Koordinator Penjaminan Mutu dan GSM yang dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2017).

Evaluasi terhadap Program *Eduislamic Fun Learning System* yang menjadi salah satu keunggulan di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari menjadi hal yang sangat penting untuk dilaksanakan, karena melalui evaluasi tersebut diharapkan akan dapat diketahui apakah Program *Eduislamic Fun Learning System* mampu untuk mewujudkan sebuah

pembelajaran yang kondusif dengan suasana yang menyenangkan dan mampu mendorong pencapaian prestasi para peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah disini adalah:

1. Bagaimana konteks dari Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari?
2. Bagaimana input dari Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari?
3. Bagaimana proses pelaksanaan Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari?
4. Bagaimana hasil dari proses pelaksanaan Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana konteks dari Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari.
2. Untuk mengidentifikasi bagaimana input dari Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari.

3. Untuk mengkaji bagaimana proses pelaksanaan Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil dari proses pelaksanaan Program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan pemikiran, khususnya pada penelitian-penelitian dalam bidang pendidikan Islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada para penyelenggara program *Eduislamic Fun Learning System* di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari agar dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam melaksanakan evaluasi terhadap program *Eduislamic Fun Learning System* yang telah berjalan selama beberapa waktu di SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari tersebut.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian yang terdiri dari Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis.

BAB II meliputi Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori, sedangkan Bab III meliputi Metodologi Penelitian yang terdiri dari Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi Penelitian, Subyek dan Obyek Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Tahapan Pengumpulan Data, Analisis Data, dan Penilaian Kelayakan Program.

BAB IV meliputi Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari Gambaran Umum SD Muhammadiyah Al-Mujahidin Wonosari, Program *Eduislamic Fun Learning System*, Persiapan dan Proses Pelaksanaan Program *Eduislamic Fun Learning System*, dan Evaluasi Program *Eduislamic Fun Learning System*.