

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dimana sistem pembelajarannya berpusat kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh seorang guru secara bersama-sama. Untuk mencapai tujuan pembelajaran kooperatif learning, siswa harus membentuk sebuah kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang untuk bekerja sama secara terarah demi mencapai tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya.⁸

Sedangkan Slavin mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran dimana para siswa bekerja keras dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu antara satu dengan yang lain dalam mempelajari materi pelajaran dengan kemampuan yang berbeda. Dalam kelas kooperatif diharapkan siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.⁹

⁸⁸ Anita Lie, *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning Di Ruang-Runag Kelas* (Jakarta : Grasindo : 2008), 12

⁹ Sigit Dwi Purwita, *penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan aktivotas belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun ajaran 2013/2014*: Yogyakarta: Skripsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Wina Sanjaya menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan empat sampai lima orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.¹⁰

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses belajar yang lebih banyak melibatkan siswa untuk memperoleh informasi pengetahuan disamping guru dan sumber belajar yang lain.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat 6 langkah utama dalam pembelajaran kooperatif, ke enam tahapan itu adalah :¹¹

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-5 Evaluasi	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
	Guru mencari cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu atau kelompok.

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta: kencana: 2011), 242

¹¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran (Teori Dan Aplikasi)*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 192

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournemant)

Menurut Komalasari, TGT yaitu suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda. Model pembelajaran ini, merupakan salah satu tipe model kooperatif yang mudah untuk diterapkan, karena didalam model pembelajaran ini banyak melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya untuk belajar dan memperoleh informasi yang didalamnya terdapat game (permainan) edukasi yang bermanfaat untuk proses belajar siswa tanpa harus ada perbedaan status.¹²

Dalam pendekatan strategi ini, pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota kelompok lain. Jadi jika ada anggota kelompok yang belum mengerti tugas yang diberikan oleh guru diawal pembelajaran, maka anggota dalam kelompok itu harus menjelaskan kepada teman seanggotannya yang belum memahami tugasnya. Untuk memastikan pemahaman semua anggota dalam setiap tim/kelompok, maka seorang guru memberikan materi berupa games dalam pembelajaran tersebut.

Dalam melakukan permainan ini, siswa dibagi dalam meja turnamen, dimana setiap kelompoknya mengirimkan perwakilan untuk duduk dimeja turnamen. Artinya, semua anggota yang telah dibentuk guru di awal pembelajaran akan disebar kedalam meja turnamen yang berbeda. Bentuk turnamen dapat berupa kuis rebutan yang harus di jawab oleh siswa. Skor

¹² Ni Md. Erlin Nopiani, *Model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Gugus VIII Sukawati*: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan kepada tim yang menang.

Komponen yang terdapat dalam strategi pembelajaran tipe ini terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*turnament*) dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).

a. Presentasi Kelas

Ini adalah tahap awal yang harus dilakukan. Dalam tahap ini seorang guru menyampaikan materi pelajaran seperti biasanya. Dalam menyampaikan materi, seorang guru juga harus memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Jika ada yang belum memahami materi dengan baik, guru harus memberikan kesempatan bertanya kepada siswa. Setelah materi disampaikan, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

b. Tim

Dalam pembentukan tim (kelompok) guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil. Kelompok ini akan terdiri dari empat sampai enam siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal proses akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi pembentukan tim ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar. Siswa akan dibagi tugas untuk mempelajari materi yang telah ditentukan oleh guru. Jadi, setiap siswa bertanggung jawab atas materi yang telah dipelajarinya. Dalam pembentukan kelompok/tim ini sekaligus bertujuan untuk membantu teman sekelompok yang belum

menguasai materi dengan baik. Setelah siswa mempelajari materi, kemudian siswa mengerjakan lembar kegiatan yang diberikan guru. Lembar kegiatan itu harus dikerjakan dengan berdiskusi didalam kelompok. Jika ada pertanyaan yang belum dijawab didalam kelompok maka dapat ditanyakan kepada guru. Tim merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Karena tujuan dari pembelajaran kooperatif ini sendiri adalah untuk melatih siswa agar aktif dalam mencari dan mempelajari materi dengan bantuan teman sekelompoknya dengan bantuan seorang guru. Setiap siswa harus bekerja keras untuk melakukan yang terbaik untuk kelompok maupun untuk dirinya sendiri.

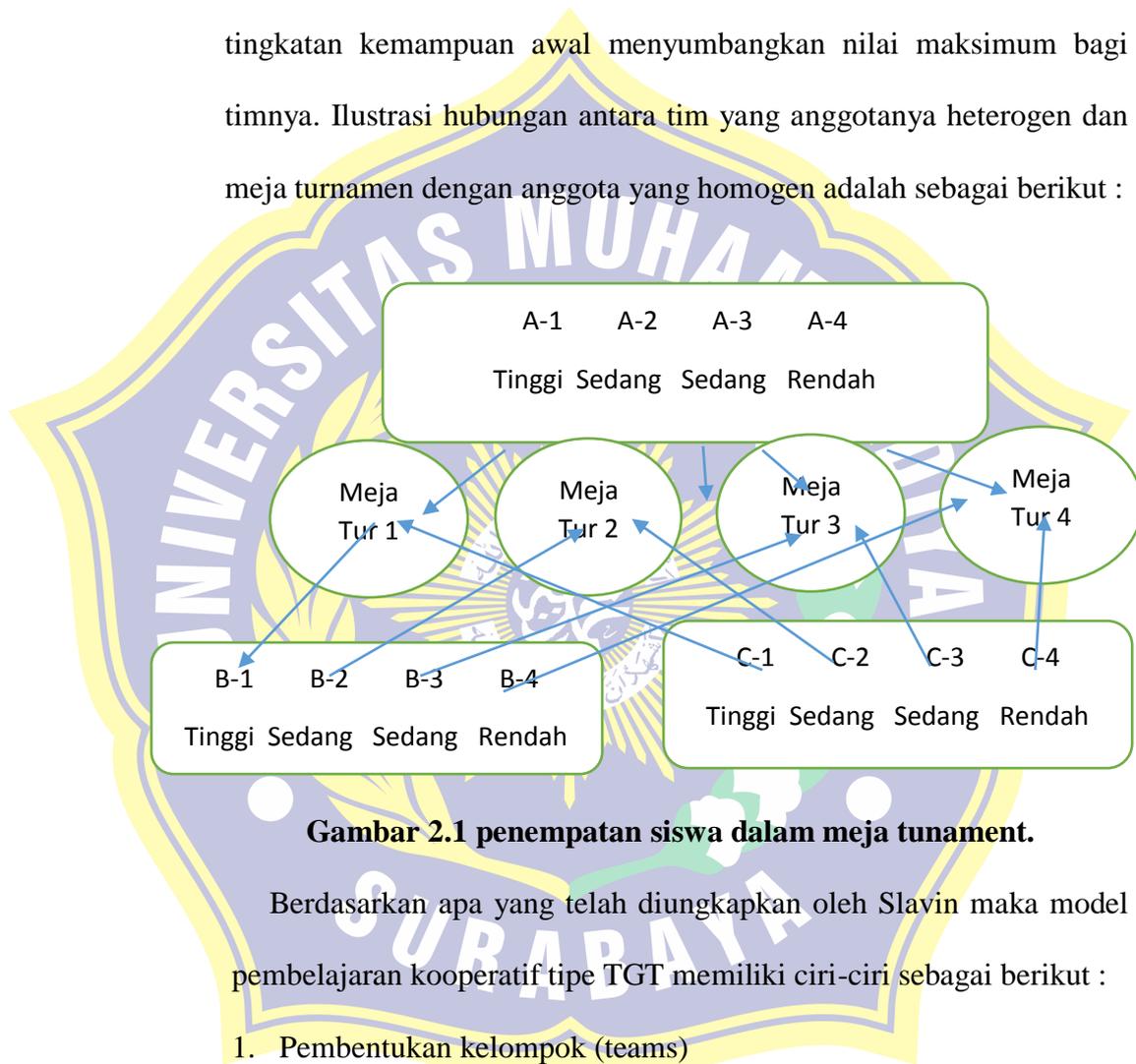
c. Game/ permainan

Dalam Game/permainan, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh guru dari materi yang dipelajari siswa Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa. Permainan dilakukan oleh tiga atau empat siswa yang berkemampuan setara/sama dan masing-masing mewakili tim yang berbeda. Dalam memainkan game ini, guru membuat beberapa pertanyaan dan kunci jawaban yang mana dalam pertanyaan itu akan diberikan nomor untuk kemudian dijawab oleh siswa dengan cara bergilir. Sebelumnya, setiap kelompok harus menentukan satu siswa untuk menjadi pembaca soal.

d. Turnament/pertandingan

Turnament/pertandingan adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Turnamen biasanya dilaksanakan pada akhir setiap

minggu atau unit setelah guru memberikan presentasi kelas/penyajian materi dan setiap tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan siswa. Dalam turnamen ini, tiga atau empat siswa yang setara dan mewakili tim yang berbeda bersaing dalam menjawab soal. Persaingan yang setara ini memungkinkan siswa dari semua tingkatan kemampuan awal menyumbangkan nilai maksimum bagi timnya. Ilustrasi hubungan antara tim yang anggotanya heterogen dan meja turnamen dengan anggota yang homogen adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 penempatan siswa dalam meja tunament.

Berdasarkan apa yang telah diungkapkan oleh Slavin maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Pembentukan kelompok (teams)

Kelompok dibentuk berdasarkan heterogenitas suku, ras, jenis, kelamin, maupun kemampuan kognitif. Heterogenitas anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa untuk saling membantu sesama yang belum menguasai materi. Heterogenitas

ini mengajarkan tanggung jawab pemahaman kelompok sehingga akan menimbulkan kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. Games Tournament

Setiap meja turnamen berasal dari anggota kelompok yang berbeda. Permainan dilangsungkan secara akademik diawali dengan pembacaan aturan permainan. Berikut adalah salah satu contoh permainannya.

- a) Guru membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci soal ditaruh terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).
- b) Setiap permainan dalam meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
- c) Kemudian, pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
- d) Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
- e) Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- f) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.

- g) Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab dengan benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.
- h) Jika semua pemain menjawab salah, kartu dibiarkan saja.
- i) Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan.

3. Penghargaan kelompok

Setelah permainan selesai, masing-masing anggota kelompok turnamen kembali ke kelompok asal dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata skor yang didapat oleh kelompok asal tersebut, bukan kelompok-kelompok turnamen.¹³

B. Media Ular tangga

1. Media

a. Pengertian Media

Secara umum media merupakan kata jamak dari : medium, yang berarti perantara atau pengantar. Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui televisi, radio, buku, koran, majalah, dan lain sebagainya. Meskipun demikian, media

¹³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran (Teori Dan Aplikasi)*, 211.

bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Sedangkan menurut Gerlach, secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.¹⁴

Dari kedua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat membantu guru dalam memudahkan jalannya pembelajaran baik melalui peralatan maupun sumber belajar yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu.

b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran, ada beberapa manfaat yang akan didapatkan baik untuk guru maupun siswa. Diantara manfaat yang akan diperoleh adalah:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), 161.

2. Ular Tangga

a. Sejarah Ular Tangga

Ular tangga diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama paramapada sopanam (*Lader to Salvation*). Dikembangkan oleh pemuka agama hindu untuk mengajarkan anak-anak mengenai penghargaan. Yang mana, ular melambangkan keputusan yang buruk dan jahat, sedangkan tangga melambangkan keputusan yang bermoral dan baik.

Permainan ini masuk ke inggris pada tahun 1892, dan pada tahun 1943 namanya diubah menjadi *Chutes and Ladders* oleh Milton Bradley di Amerika untuk direkomersailkan.

b. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak yang berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi atas kotak-kotak kecil, yang didalamnya terdapat gambar beberapa ular dan tangga yang dihubungkan dengan kotak lain.

Sidik menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati tangga harus naik.

Permainan ini, merupakan permainan sederhana yang dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran. Permainan ini, merupakan jenis permainan kelompok yang melibatkan beberapa orang dan tidak dapat dimainkan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan

kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan sepenuhnya berkonsentrasi untuk berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video game atau playstation. Para pakar psikologi menyebutkan bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan dengan permainan melalui media elektronik.

Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa lebih santai. Karena bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah suatu hal yang sangat penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.¹⁵

Dalam menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran, tidaklah rumit. Karena cara mengimplementasikannya cukup mudah, seperti memainkan ular tangga pada umumnya. Perbedaannya hanya terletak pada cara memainkannya. Jika ular tangga biasa digunakan untuk bermain, maka cara bermainnya hanya sebatas melempar dadu dan menjalankan pion sampai batas yang telah ditentukan. Akan tetapi jika ular tangga ini digunakan sebagai media pembelajaran, dalam setiap kolom yang bertuliskan angka akan diisi dengan pertanyaan-

¹⁵ Rehina Nugrahani, *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, Lembar Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1, Juni 2007, Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes

pertanyaan yang bersifat edukatif sesuai dengan materi pembelajaran tersebut dan setiap pertanyaan harus dijawab dengan benar.

c. Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Yasin Yusuf dan Auliya permainan ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat; harus ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar; banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stres dalam belajar dan hal itu harus dihindari.
3. Mengajak orang terlihat penuh; dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.
4. Meningkatkan proses belajar; jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.
5. Membangun kreativitas diri; dengan bermain, anak tidak terasa telah terbangun kemampuan kreativitasnya.
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran; pada keadaan asyik bermain, unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari.
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman; suatu saat ketika ditanya materi yang dipelajari, anak akan mampu mengingatnya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.

8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar; anak akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan kedalam permainan. Hal ini disebabkan oleh rasa tertantang, termotivasi, dan semangat yang tinggi.

d. Kelemahan Permainan Ular Tangga

Diantara kelemahan yang terdapat dalam permainan ini sebagai media pembelajaran adalah:

1. Penggunaan metode permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan cara bermain dan peraturan kepada siswa.
2. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
3. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
4. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik, akan mengalami kesulitan dalam bermain.¹⁶

C. Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Media Ular Tangga

Menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya, langkah-langkah dalam menggunakan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran adalah:

1. Pendahuluan. Tahap awal penggunaan metode ini menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru akan memberikan contoh soal dan latihan mengenai materi yang akan diajarkan. Pada tahap ini

¹⁶ Skripsi IIS Maysyaroh, *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ladder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*: (Jakarta: 2014)

siswa mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan oleh guru. Namun, pada tahap ini siswa belum kuat ingatannya.

2. Inti. Setelah memahami materi, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang akan beranggotakan empat orang. Kelompok-kelompok ini ditempatkan secara terpisah, tetapi masih dalam satu ruang kelas. Selanjutnya, alat permainan ular tangga dibagikan kepada masing-masing kelompok dan guru menjelaskan aturan permainan sampai siswa benar-benar paham, sehingga permainan siap dimulai. Pada saat siswa bermain, guru mengawasi jalannya permainan untuk mengantisipasi terjadinya konflik antar anggota kelompok.
3. Penutup. Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa banyak penguasaan siswa terhadap materi.¹⁷

D. Mata Pelajaran Al-Islam

1. Pengertian Mata Pelajaran Al-Islam

Al-Islam menurut bahasa, berasal dari Bahasa Arab yaitu *Aslama-Yuslimu-Islam*, yang berarti menyelamatkan, menyerahkan diri, tunduk, taat, dan patuh. Sebagian ahli bahasa yang lain menyebutkan bahwa Islam berasal dari akar kata *Slim* yang mengandung arti selamat, sejahtera, damai. Keduanya tidak ada perbedaan, sebab kedua asal kata Islam baik

¹⁷ Yasin Yusuf, Umi Auliya, *Sirkait Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta:Visimedia, 2011), 29-30

aslama maupun *silm* terdapat hubungan pengertian yang mendasar yaitu adanya penyerahan diri kepada Yang Maha Pencipta karena adanya tujuan memperoleh kedamaian. Orang yang menyatakan dirinya Islam atau berserah diri, tunduk dan patuh kepada Tuhan Maha pencipta, pengatur dan pemelihara untuk mendapatkan keselamatan dan kedamaian baik di sunia dan akhirat. Namun dalam hal ini Al-Islam adalah nama dari mata pelajaran ciri khusus yang diberikan di sekolah-sekolah di bawah persyarikatan Muhammadiyah.¹⁸

Mata pelajaran Al-Islam merupakan mata pelajaran ciri khusus di sekolah Muhammadiyah, yang dimaksudkan untuk membina dan mengembangkan ketaqwaan siswa menurut dasar syariat Islam sesuai dengan kaidah kehidupan Islami Muhammadiyah. Sebagai mata pelajaran khusus, mata pelajaran ini wajib diikuti oleh seluruh siswa pada setiap kelas, setiap jenjang dan jenis sekolah.

Pembelajaran Al-Islam di semua sekolah Muhammadiyah pada tingkat SMP di seluruh Indonesia sejak tahun 2007 menggunakan kurikulum nasional Al-islam tahun 1999 yang sudah disesuaikan dengan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas maupun peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2005 tentang Standart Kelulusan untuk pendidikan dasar menengah. Ruang lingkupnya meliputi pelajaran Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, dan sejarah Islam.

¹⁸ Aly, Abdullah, dkk, 1996, Studi Islam I, Cet II, Surakarta : Lembaga Studi Islam (LSI) Universitas Muhammadiyah, Surakarta, 32

Masing-masing disajikan dalam 1 jam pelajaran dengan alokasi waktu 45 menit.¹⁹

2. Visi dan Misi Mata Pelajaran Al-Islam

a. Visi Mata Pelajaran Al-Islam

Mata pelajaran Al-Islam mempunyai visi membina dan meningkatkan pemahaman, penghayatan, kesadaran, pengamalan, serta pembudayaan nilai-nilai Islam dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga tercipta insan taqwa, baik dalam posisi dirinya sebagai makhluk Allah dimuka bumi maupun sebagai warga Negara Indonesia, sebagai dasar penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Misi mata Pelajaran Al-Islam

- 1) Pengembangan, yaitu mengembangkan keimanan dan ketaqwaan anak didik yang telah ditanamkan oleh pendidikan di lingkungan keluarga
- 2) Pembinaan, yaitu membina potensi anak didik khususnya yang memiliki bakat di bidang keagamaan untuk dapat berkembang secara maksimal sehingga kelak menjadi kader-kader Muhammadiyah yang dapat bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat sekitarnya.
- 3) Pemurnian, yaitu melakukan upaya perbaikan terhadap kesalahan, ketidak tahuan dan kelemahan anak didik dalam hal keyakinan, penghayatan, dan pengamalan ajaran islam.
- 4) Pencegahan, yaitu sebagai upaya melakukan pencegahan terhadap hal-hal yang negatif, baik yang datang dari diri anak didik sendiri

¹⁹ Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PP Muhammadiyah, 2007, Jakarta, 1

maupun lingkungan atau budaya lain yang dapat menghambat penghayatan dan pengalaman ajaran islam dalam menuju insan taqwa.

- 5) Edukasi, yaitu upaya melakukan pengajaran melalui kegiatan tatap muka di kelas, untuk menanamkan ilai-nilai Islam pada diri anak didik.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Al-Islam

Sebagai mata pelajaran yang hendak menyelaraskan dan mensesuaikan hubungan manusia dengan Allah, hubungan antar sesama manusia, serta hubungan sekitar, Al-Islam yang diajarkan di sekolah-sekolah Muhammadiyah meliputi :

- a. Pelajaran aqidah
- b. Pelajaran ibadah
- c. Pelajaran akhlak
- d. Pelajaran Al-Qur'an dan Al-Hadits
- e. Pelajaran Tarikh
- f. Pelajaran Kemuhammadiyah, dan pelajaran Bahasa Arab.

