

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Tentang Ice Breaking

##### 1. Ice Breaking

*Ice Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Sigit Setyawan mengatakan *Ice Breaking* adalah kegiatan yang dilakukan di awal atau di tengah-tengah kegiatan belajar mengajar untuk mencairkan suasana, membangun kesiapan belajar, atau memacu motivasi belajar siswa.<sup>2</sup>

*Ice Breaking* suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.<sup>3</sup> Metode *Ice Breaking* ini mampu membuat suasana dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, maka dari itu, untuk memulai suatu training pembelajaran, permainan, dinamika kelompok, *Ice breaking* yang dipilih harus benar-benar relevan dan tepat guna.

Menurut Adi Soenarno *Ice breaking* adalah cara cepat untuk menciptakan suasana yang kondusif.<sup>4</sup> Metode ini dapat memusatkan perhatian anak-anak yang bisa menjadikan terkondusifnya suasana dalam kelas. *Ice breaking* adalah permainan yang sederhana, ringan, dan ringkas

<sup>1</sup> Suryoharjuno, *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar*, 1.

<sup>2</sup> Sigit Setyawan, *Nyalakan Kelasmu: 20 Metode mengajar dan Aplikasinya* (Jakarta: PT.Gramedia, 2013), 10.

<sup>3</sup> *80+ Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Punggah Semangat*.

<sup>4</sup> Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005), 5.

yang mana fungsinya sebagai pemecah kebekuan, rasa bosan, dan rasa mengantuk dalam sebuah kegiatan atau pertemuan.

Melihat arti kata *Ice Breaking* yaitu “pemecah es atau secara harfiahnya adalah pencair suasana, maka kegiatan *Ice breaking* ini sesekali perlu digunakan oleh guru ketika nampak suasana yang mulai jenuh mungkin juga rasa tegang hingga jika suasana berkelanjutan dikhawatirkannya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Dalam pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa *ice breaking* adalah suatu upaya yang digunakan oleh seseorang untuk memecahkan suasana ataupun situasi yang canggung dan juga membosankan. Dengan keadaan yang membosankan, akan membuat seseorang merasa mengantuk, jenuh dan juga tidak nyaman. Hal ini juga sering dirasakan oleh siswa saat belajar di kelas dan mendapati mata pelajaran ataupun guru yang kurang dapat mengatur suasana kelas.

Selama ini permainan *Ice Breaking* dilaksanakan dalam agenda pelatihan-pelatihan atau semacamnya saja, karena dianggap sebagai sebuah kegiatan sederhana dan menjadi sarana relaksasi. Metode ini juga dapat di artikan sebagai pemecah situasi kebekuan fisik dan atau fisik siswa dan *Ice breaking* disini dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusias.

## 2. Macam-Macam *Ice Breaking*

<sup>5</sup> Deepy Yudha, “Kegiatan *Ice Breaking* dalam Proses Pembelajaran, tersedia pada laman,” 9 Mei 2015, <http://.blogspot.com/2011/06/kegiatan-ice-breaking-dalam-proses.html>.

Ada banyak sekali macam-macam *ice breaking*. Seperti yang diungkapkan oleh Soenarno, *ice breaking* dilihat dari metodenya ada yel-yel, tepuk tangan, lagu dan gerak badan, cerita, audi visual dan permainan (*Game*).<sup>6</sup>

a. Yel-Yel

Macam *ice breaking* yang pertama akan kita bahas adalah yelyel.<sup>7</sup> Yel-yel sendiri dapat kita artikan sebagai sebuah bentuk slogan, motto, amanat, harapan, atau visi yang diucapkan oleh seseorang dengan menggunakan nada lagu ataupun dengan disertai beberapa Gerakan yang kompak.

b. Tepuk Tangan

Jenis tepuk tangan ini sangat mudah sekali kita jumpai. Jenis *ice breaking* ini menggunakan penerapan yang telah difikirkan sebelum menyebutkan atau mereapkannya pada orang lain.<sup>8</sup> Tepuk tangan ini diharapkan dapat memecah kejenuhan yang sedang dialami oleh seseorang.

Contoh : *Ice breaking* jenis tepuk tangan.

Pegang kepala	>	dibalas dengan tepuk tiga kali.
Pegang hidung	>	dibalas dengan tepuk dua kali
Pegang mata	>	dibalas dengan tepuk satu kali

<sup>6</sup> Iskandar1 Iskandar dkk., “Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* Vol. 1, No. 1 (Februari 2023): 66–74.

<sup>7</sup> Iskandar dkk., 66–74.

<sup>8</sup> Iskandar dkk., “Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” 66–74.

c. Lagu

Jenis *ice breaking* ini adalah salah satu metode *ice breaking* yang populer dan juga sangat mudah untuk diterapkan.<sup>9</sup> Cara menggunakan teknik ini adalah dengan menggunakan nada dan melodi lagu yang sudah umum didengar dan juga diketahui oleh orang, namun lirik pada lagu tersebut diganti dengan kesepakatan kepada orang tersebut.

Contoh : *Ice breaking* jenis lagu

Sayoor nara sayoor nara sampai berjumpa pulang

Sayoor nara sayoor nara sampai berjumpa pulang

Buat apa susah buat apa susah ,susah itu tak ada gunanya

Buat apa susah buat apa susah ,susah itu tak ada gunanya

d. *Story Telling* (bercerita)

Dalam Teknik ini, ice breaker akan menyampaikan sebuah kisah yang bersifat nyata ataupun fiktif yang mengandung hikmah untuk para pendengar.<sup>10</sup>

e. Tebak-Tebakan

Teknik ini dapat kita ketahui sebagai teknik senam otak. Karena dengan mengawali suatu kegiatan dengan mengasah

Gerakan badan, akan menjadikan badan dan juga otak siap dalam bekerja.<sup>11</sup> Dengan melatih otak, tubuh kita akan terasa lebih sehat

dan bugar.

<sup>9</sup> Iskandar dkk., 66–74.

<sup>10</sup> Iskandar dkk., 66–74.

<sup>11</sup> Iskandar dkk., 66–74.

f. Audio Visual

Perlu kita ketahui terlebih dahulu tentang pengertian”Audio Visual yaitu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.”<sup>12</sup>

Contoh: pemutaran Video motivasi.<sup>13</sup>

g. Permainan (game)

Jenis *ice breaking* ini dapat kita ketahui sebagai jenis yang terfavorit untuk dilakukan.<sup>14</sup> Ada banyak cara yang dapat digabungkan kedalam game *ice breaking*. Dengan game juga dapat menjadikan seseorang lupa dengan kejenuhan dan kemalasan yang sedang melandanya.<sup>14</sup>

3 Teknik Penerapan *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran

Ada dua cara teknik penggunaan *ice breaking*:

a. Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

*Ice breaking* digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran biasanya digunakan tanpa rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh

<sup>12</sup> Rohani, *Pengertian media pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipt, 1997), 97–98.

<sup>13</sup> *80+ Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat.*

<sup>14</sup> Iskandar dkk., “Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.”

penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice Breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

*Ice breaking* yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *Ice breaking* yang dirasakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran.” *Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.<sup>15</sup>

4. Manfaat *ice breaking* dalam pembelajaran

Dalam pembelajaran, *ice breaking* memiliki beberapa manfaat yang dapat kita rasakan. Salah satu dari manfaat *ice breaking* adalah menghilangkan kejenuhan dan rasa malas dalam kegiatan pembelajaran kelas. Semua kegiatan belajar akan menjadi efektif apabila dilakukan dengan aktifitas pembelajaran yang menarik. beberapa manfaat dari *ice breaking*,<sup>16</sup> diantaranya adalah:

- a. Melatih siswa dalam berfikir inovatif dan eksentris
- b. Menjadikan siswa efektif dalam mengimajinasikan fikirannya
- c. Menjadikan siswa terlatih berhubungan dalam sebuah pertemuan dan dapat efektif dalam kekompakan kelompok.
- d. Melatih siswa untuk mengurus segala masalah dengan berfikiran metedis dan juga imajinatif

<sup>15</sup> Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, diakses 22 Mei 2023.

<sup>16</sup> Iskandar dkk., “Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.”

- e. Menumbuhkan rasa berani
- f. Melatih untuk berhati-hati dalam memutuskan sebuah prosedur
- g. Melatih siswa unuk mengembangkan materi terbatas dengan inovatif
- h. Menjadikan fokus dan siap dalam bertindak serta tidak ada kata ragu-ragu
- i. Menghargai terhadap orang lain
- j. Mengamankan ide dalam diri
- k. Melatih keotoritasan jiwa
- l. Bekerja dengan logis
- m. Berlatih memusatkan suatu kegiatan

*Ice breaking* memiliki beberapa keuntungan dalam pembelajaran.

<sup>17</sup>Diantaranya yakni:

- a. Dapat menjadikan penyampaian suatu materi menjadi lebih menarik dan menjadikan penyampaian menjadi maksimal.
- b. Menginspirasi siswa dalam sebuah system pembelajaran.
- c. Dapat memperkuat hubungan dengan siswa

<sup>17</sup> Suryoharjuno, *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar*, 24.

5. Tujuan Ice Breaking Dalam sistem pembelajaran di ruang belajar,

Ice Breaking sangat dibutuhkan oleh para pendidik dan siswa.

Tujuan dari penggunaan Ice Breaking<sup>18</sup> yaitu sebagai berikut:

- a. Memandu otak besar berada dalam kondisi gelombang alfa
- b. Mengubah lingkungan belajar menjadi signifikan, longgar, dan menyenangkan,
- c. Ikuti perkembangan kondisi fisik dan mental siswa/siswa sehingga mereka selalu baru dan cocok dalam data yang menarik.

Selanjutnya dengan Nilda (dalam Algha Sanjaya 2017, hlm. 6) menyatakan bahwa tujuan Ice Breaking yaitu:

- a. Produksi kondisi yang setara antara siswa individu dalam suatu gerakan.
- b. Buang batasan antara siswa yang berbeda.
- c. Terbentuknya kondisi dinamis antar mahasiswa.
- d. Membangkitkan semangat (inspirasi) pada siswa untuk mengikuti pelatihan secara terus menerus dan menasihati. Jadi siswa bisa membidik lagi untuk mendapatkan materi yang diperkenalkan.

Dari beberapa tujuan pendapat para ahli di atas maka jelas dengan adanya Ice Breaking diharapkan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, yaitu diharapkannya kegiatan belajar mengajar dapat 47 membuat perubahan positif dari sebelumnya, yang

<sup>18</sup> Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, 35.

awalnya siswa cepat merasa bosan, tidak semangat menjadi semangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *Ice breaking* merupakan suatu strategi yang dapat digunakan dalam rangka menceritakan suasana ketegangan, mengembalikan konsentrasi belajar, membuat suasana belajar menjadi semakin menarik dan menyenangkan. penggunaan *Ice breaking* yang tepat memungkinkan pembelajaran bisa diarahkan kecapaian arahn tujuan pebelajaran. Selain itu pembelajaran bisa menjadi lebih dinamis, tidak membosankan, menyenangkan, dan menyegarkan. Kesan menyenangkan pada saat pembelajaran adalah modal utama untuk membuat siswa termotivasi dan berminat mengikuti pelajaran selanjutnya.

#### B. Problem Pembelajaran Fiqih

Problem adalah sebuah permasalahan yang menyebabkan terjadinya kendala dalam sebuah pembelajaran baik dari siswa maupun dari guru dan dari metode dalam pebelajaran tersebut. Problematika berasal dari bahasa Inggris yaitu "*problematic*" yang artinya persoalan atau masalah, dalam kamus bahasa Indonesia, problema berarti hal yang belum dapat dipecahkan; yang menimbulkan permasalahan.<sup>19</sup> Masalah “adalah suatu kendala atau persoalan yang harus dipecahkan dengan kata lain masalah merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan suatu yang diharapkan dengan baik, agar tercapai

<sup>19</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), diakses 3 April 2023.

hasil yang maksimal”.<sup>20</sup> Yang dimaksud dengan Problematika adalah suatu kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang membutuhkan penyelesaian atau pemecahan. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 20 dikatakan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>21</sup> Kemudian (dikutip oleh Eveline Siregar dan Hartini Nara), mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.<sup>22</sup>

<sup>20</sup> “Pengertian Problematika Pembelajaran,” diakses 28 April 2023.

<sup>21</sup> “Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,” diakses 14 Mei 2023.

<sup>22</sup> Bahri Djamarah, Strategi Belajar, 39.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Problem pembelajaran yang dialami pada madrasah tsanawiyah/MTs Al-Mahrusiyah ada banyak faktor yang mempengaruhinya yang mana problem tersebut sangat berefek pada saat pembelajaran yang mana siswa sering mengobrol dengan teman sebangku, berbuat gaduh, kurang fokus, kurang bersemangat, dan tertidur saat jam pelajaran dimulai atau pun sebelum dimulai, banyak faktor yang menyebabkan terjadinya problem yang terjadi pada madrasah tsanawiyah salah satunya ialah banyaknya aktivitas yang ada di pondok dan juga siswi di MTs Al-Mahrusiyah dituntut untuk menguasai dua pemahan sekaligus baik non formal (madrasah diniyah) maupun formal (sekolah).

Selain itu juga faktor lainnya terdapat pada guru tersebut yang mana kurangnya dalam memotivasi dan dalam penggunaan metode pembelajaran sangat monoton yang mana pada saat pembelajaran berlangsung para siswa di

MTs Al-Mahrusiyah merasakan kejenuhan, bosan, mengantuk dan kurang fokus pada materi.

### C. Madrasah Tsanawiyah

#### 1. Pengertian madrasah

Kata ‘madrasah’ berasal dari bahasa Arab ‘madrasah’ yang artinya ‘tempat belajar’. Sebagai tempat belajar, kata ‘madrasah’ dapat disamakan dengan kata ‘sekolah’. Namun, dalam kerangka sistem pendidikan nasional keduanya berbeda. Sekolah dikenal sebagai lembaga pendidikan tingkat dasar dan menengah yang kurikulumnya menitikberatkan pada mata pelajaran umum, dan pengelolaannya berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional. Sedangkan madrasah dikenal sebagai lembaga pendidikan keagamaan tingkat dasar dan menengah yang, karenanya, lebih menitikberatkan pada mata pelajaran agama, dan pengelolaannya menjadi tanggungjawab Departemen Agama.<sup>23</sup>

Madrasah adalah salah satu sarana atau media tempat yang strategis bagi kyai/ustadz dengan masyarakat dalam rangka menyampaikan aspek-aspek ajaran Islam. Melalui madrasah juga para remaja muslim menyampaikan program kenegaraan dan keagamaan yang dianutnya.<sup>24</sup>

Madrasah Tsanawiyah (disingkat MTs) adalah jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan

<sup>23</sup> M. Asrori Ardiansyah, “Artikel Pengertisan Madrasah Unggulan,” April 2018, diakses 15 Juni 2023, dalam <http://www.majalahpendidikan.com>.

<sup>24</sup> KM Akhiruddin, “Lembaga Pendidikan Islam di Nusantara” Vol 1, no. No 01 (14 September 2017): 204.

Sekolah Menengah Pertama, yang pengelolaannya dilakukan oleh Departemen Agama. Pendidikan Madrasah Tsanawiyah ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Secara bahasa Tsanawiyah diambil dari kata dasar Tsani yang artinya adalah Dua. Kemudian mendapat imbuhan berupa iyah yang berfungsi sebagai pensibatan. Jadi, Tsanawiyah adalah Tingkat lanjutan fase kedua, yang mana di fase pertama disebut dengan Ibtidaiyah atau Permulaan. Dan pengertian madrasah telah kita bahas pada kanal Madrasah Ibtidaiyah.

Murid kelas 9 diwajibkan mengikuti Ujian Nasional (dahulu Ebtanas) yang memengaruhi kelulusan siswa. Lulusan MTs dapat melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah atau sekolah menengah atas/sekolah menengah kejuruan. Kurikulum Madrasah Tsanawiyah sama dengan kurikulum sekolah menengah pertama, hanya saja pada MTs terdapat porsi lebih banyak mengenai pendidikan agama Islam. Selain mengajarkan mata pelajaran sebagaimana sekolah dasar, juga ditambah dengan pelajaran-pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, Matematika.

Pelajar Madrasah Tsanawiyah umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun.

## 2. Perkembangan Madrasah di Indonesia

Syalaby dalam Daulay menjelaskan madrasah merupakan lembaga pendidikan yang tumbuh setelah masjid. Salah satu faktor yang

menyebabkan tumbuhnya madrasah adalah karena masjid telah penuh dengan tempat belajar, hal ini dapat mengganggu aktivitas pelaksanaan ibadah shalat. Disamping itu menurut beliau pengetahuan mengalami perkembangan disebabkan perubahan zaman dan kemajuan peradaban manusia.<sup>25</sup>

Madrasah lahir juga sebagai bentuk lain dari pendidikan umum yang memosisikan diri sebagai lembaga pendidikan yang bercirikan agama Islam. Posisi ini diambil akibat ketidakpuasan masyarakat terhadap sistem pendidikan pesantren yang terbatas pada pengajaran ilmu-ilmu agama semata.<sup>26</sup> Menurut Muhaimin dalam Enung K.

Rukiyati, kehadiran madrasah sebagai lembaga pendidikan Islam setidaknya mempunyai beberapa latar belakang, diantaranya:

- a. Sebagai manifestasi dan realisasi terhadap pembaharuan sistem pendidikan Islam.
- b. Usaha penyempurnaan terhadap sistem pendidikan yang lebih memungkinkan lulusannya memperoleh kesempatan yang sama dengan sekolah umum.
- c. Adanya sikap mental pada golongan umat Islam, khususnya santri yang terpukau pada barat sebagai sistem pendidikan modern dari hasil akulturasi.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Haidar Putra Daulay, *Sejarah Pertumbuhan dan Pembaruan Pendidikan Islam di Indonesia*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Goup, 2007), 95.

<sup>26</sup> Ahmadi, *Manajemen Kurikulum Pendidikan Kecakapan Hidup* (Yogyakarta: Pustaka Ifada, 2013), 159.

<sup>27</sup> Enung K Rukiati dan Fenti H, *Sejarah Pendidikan di Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2006), 115.

Keberadaan madrasah dalam dunia pendidikan di Indonesia termasuk fenomena modern yaitu muncul pada awal abad ke – 20, tumbuh kembangnya madrasah di Indonesia tidak bisa dipisahkan dengan tumbuh dan berkembangnya ide-ide pembaruan pendidikan dikalangan umat Islam. Ide-ide pembaruan ini telah menginspirasi para ulama di Indonesia baik secara perorangan maupun organisasi keagamaan mengagas tumbuhnya madrasah di Indonesia.

Madrasah yang pertama kali lahir di Indonesia adalah Madrasah Adabiyah di Padang, Sumatera Barat yang didirikan pada tahun 1090 oleh Syekh Abdullah A H Mad. Madrasah Adabiyah merupakan sekolah pendidikan Islam pertama yang memasukan pelajaran umum kedalamnya. Selanjutnya pada tahun 1910 berdiri pula Madrasah School (sekolah agama) yang dalam perkembangannya berubah menjadi Diniyah School (Madrasah Diniyah) yang kemudian berkembang hampir di seluruh Indonesia. Pada tahun 1916, di Lingkungan Pondok Pesantren Tebu Ireng telah didirikan Madrasah Salafiyah. Kemudian pada tahun 1918, juga didirikan Madrasah Muhammadiyah di Yogyakarta yang kemudian Madrasah Muallimin Muhammadiyah.<sup>28</sup>

Menurut Timur Jaelani dalam Ramayulis, perkembangan pendidikan madrasah mendapat perhatian pemerintah setelah Indonesia merdeka. Badan Pekerja Komite Nasional Pusat (BPKNP) tanggal 27 Desember 1945, menyebutkan bahwa madrasah hakikatnya adalah sumber pendidikan dan pencerdasan rakyat hendaknya mendapat

<sup>28</sup> Alawiyah, *Pendidikan Madrasah Di Indonesia*, t.t.

perhatian dan bantuan dari pemerintah.<sup>29</sup> Madrasah sebagai lembaga pendidikan diakui secara formal pada tahun 1950 dalam UUD No. 4 tahun 1950 tentang dasar Pendidikan dan Pengajaran di sekolah pada pasal 10 disebutkan “Belajar di sekolah agama yang telah mendapat pengakuan Kementerian Agama sudah dianggap memenuhi kewajiban belajar”. Untuk mendapatkan pengakuan, maka pendidikan agama (madrasah) harus memberikan pelajaran agama paling sedikit 6 jam seminggu sebagai pelajaran pokok. Sehingga pada tahun 1950 Kementerian Agama di bawah Menteri Agama K. H. Wahid Hasyim membuka Madrasah Wajib Belajar (MWB). Tujuan MWB diarahkan pada pengembangan jiwa bangsa yaitu kemajuan ekonomi, industri dan transmigrasi dengan kurikulumnya menyangkut tiga perkembangan yaitu: perkembangan otak, perkembangan hati dan perkembangan keterampilan tangan (Three H : heart, Heard and hand).



<sup>29</sup> Ramayulis, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2011), 347.