

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Upaya tersebut untuk meningkatkan mutu para pendidikan dan peserta didik serta perubahan dan perbaikan kurikulum. Pendidikan juga bisa dikatakan juga sebagai aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu sama lain¹

M. Noor Syam berpendapat bahwa pendidikan bisa berarti proses, lembaga dan hasil. Sebagai proses, pendidikan merupakan aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi jasmani dan rohani. Sebagai lembaga, pendidikan merupakan institusi yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita dan tujuan pendidikan, isi, sistem dan organisasi pendidikan. Lembaga-lembaga ini meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan sebagai hasil, pendidikan merupakan prestasi yang dicapai oleh perkembangan manusia dan usaha lembaga-lembaga tersebut dalam mencapai tujuan.²

Sistem pembelajaran di Indonesia sedang berusaha meningkatkan sistem pembelajaran yang sangat menarik, dan menyenangkan. Untuk membuat pembelajaran didalam kelas lebih menarik maka diperlukan berbagai metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

¹ Sudarto, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2019), 46.

² Mohammad Kosim, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Pena Salsabila, 2013), 28.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.³ Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Knirk & Giustafson berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam hal ini pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran. Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah direncanakan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pembelajaran.⁴

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian.⁵ Belajar merupakan kegiatan bagi siswa dan merupakan proses dari perkembangan kehidupan manusia, melalui belajar manusia mengalami perubahan dalam kehidupannya. Sedangkan belajar menurut Hilgard, belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi.⁶ Jadi belajar adalah suatu proses atau upaya yang harus dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam

³ Lefudin, M.Pd. *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2014), 14.

⁴ *Ibid*, 14.

⁵ Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016), 9.

⁶ *Ibid*, 12.

bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari oleh individu tersebut.

Proses belajar dan pembelajaran sebuah keharusan bagi manusia dalam kehidupan, seperti firman Allah yang berbunyi;

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ

Artinya: "1) Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah 3) bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia 4) yang mengajar (manusia) dengan pena 5) dia mengajarkan manusia apa yang tidak di ketahuinya". (Qs. Al-'Alaq; 1-5).⁷

Ayat di atas Allah Swt. Mengisyaratkan perintah belajar dan pembelajaran. Kata iqra' atau perintah membaca dalam sederetan ayat di atas, terulang dua kali yakni pada ayat 1 dan 3. Menurut Quraisy shihab, perintah pertama dimaksudkan sebagai perintah belajar tentang sesuatu yang belum di ketahui, sedangkan yang kedua perintah untuk mengajarkan ilmu kepada orang lain.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar mengajar tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa mengantuk dan suntuk.⁸

Maka dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar salah satu yang

⁷ Departemen Agama, *Mushaf Raihan Al-Qur'an, Terjemah dan Tafsir untuk Wanita* (Bandung: Marwah, 2009), 597.

⁸ I Putu Suka Arsa, *Belajar dan Pembelajaran: Strategi Belajar yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), .

dilihat dari segi metode yang digunakan. Sukses tidaknya suatu proses pembelajaran salah satunya tergantung pada metode yang akan digunakan.

Dengan demikian metode merupakan alat yang sangat penting untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan direncanakan. Selain itu ketepatan memilih metode dalam penerapannya juga harus diperhatikan, seperti halnya penggunaan metode *Edutainment (Education Entertainment)* dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang wajib dipelajari oleh siswa. Berdasarkan peraturan menteri agama dijelaskan bahwa: “Sejarah Kebudayaan Islam Adalah mata pelajaran yang berisi mengenai catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dari masa kemas dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama islam yang dilandasi oleh akidah.”⁹

Pada umumnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, penyampaian materi yang masih terbatas tentang waktu peristiwa, tempat nama tokoh yang terlibat. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menitik beratkan pada sebab akibat atau latar belakang dari suatu peristiwa yang terjadi yang dapat dijadikan hikmah dan tauladan dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang. Karena itu kebanyakan dari siswa akan merasa bosan dan jenuh, lebih cenderung guru yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti

⁹ M Hadi Masruri, “Mendesain Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Multikultural di Perguruan Tinggi” *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no 1 (Desember, 2019): 62, <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i1.8981>

memilih Metode *Edutainment* yang dilaksanakan di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep sebagai fokus penelitian.

Adanya masalah dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka solusi yang harus dilakukan salah satunya adalah menggunakan metode *Edutainment*. Sebagaimana yang telah dijelaskan sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid dijelaskan bahwa:¹⁰

Edutainment berasal dari kata *Educational* dan *Entertainment* atau *Education* berarti pendidikan, sedangkan *Entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan.¹¹

Pada dasarnya, metode *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti acar televisi, permainan yang ada dikomputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya.¹²

Melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* diharapkan akan menjadi inovasi bagi guru untuk menerapkannya

¹⁰ Moh. Sholeh Hamid, Model Edutainment. (Jogjakarta: DIVA Press, 2012) 17

¹¹ Dewi Mayangsari, Siti Fadjryana Fitroh, "Penerapan Metode *Edutainment* Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini" *Natural Science Education Research* 1, no 2 (Desember 2018): 226, <https://doi.org/10.21107/nser.v1i2.4836>

¹² Akhmad Yusuf Isnain Setiawan, " Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Mdrasah Ibtidaiyah" *Al-Muyassar: Journal of Arabic Edutainment and Studies* 1,no 2 (Juli 2022): 184, <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i2.6486>

agar siswa menjadi lebih semangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan sangat antusias menyambut pembelajaran disekolah. Jika siswa senang memasuki kelas, maka siswa akan mudah dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al – Amin 1 Prenduan Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep diperoleh informasi bahwa penerapan Metode *Edutainment* di sekolah diterapkan tetapi hanya sesekali pada materi pembelajaran tertentu, disesuaikan dengan materi pembelajaran, jika materi dibutuhkan media tersebut maka sistem pembelajaran menggunakan video yang berkaitan dengan materi ajar, setelah materi yang diberikan guru kepada siswa yang berupa video tersebut, guru akan mengevaluasi bersama siswa isi dari video tersebut. Biasanya jika hanya menggunakan metode ceramah siswa akan bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru yang mengajar didalam kelas. Tetapi jika dengan menggunakan metode ini siswa dikelas akan tampak lebih antusias dari biasanya dan mendengarkan disaat pembelajaran berlangsung.¹³

Berdasarkan uraian diatas tentang permasalahannya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti mengharapkan dengan fenomena yang terjadi, sebagai peneliti tertarik untuk meneliti **“Penerapan Metode *Edutainment* pada Peningkatkan Hasil Belajar siswa mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep”**. Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar siswa dapat bersungguh-sungguh belajar untuk perkembangan dirinya yang kemudian akan berpengaruh pada perkembangan bangsa Indonesia.

¹³ Wawancara tahap pralapanan dengan ustadzah Mustamilah, M.Pd, Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amin 1 Prenduan, Hari Senin, 5 Desember 2022, Pukul 09.45 WIB.

B. Fokus Penelitian

Dalam uraian kontes peneletian diatas, adapun pokok masalah yang diambil peneliti adalah;

1. Bagaimana penerapan metode *Edutainment* pada Peningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *Edutainment* pada Peningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep?
3. Bagaimana gambaran keberhasilan penerapan metode *Edutainment* pada Peningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Edutainment* pada Peningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *Edutainment* pada Peningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep?

3. Bagaimana gambaran keberhasilan penerapan metode *Edutainment* pada Peningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep?

D. Kegunaan Penelitian

Terdapat dua kegunaan dalam penelitian, yakni kegunaan secara teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi wawasan keilmuan dan keagamaan bagi siapa saja yang berkeinginan untuk melanjutkan pendidikannya di tingkat sekolah Menengah Atas yang banyak kegiatan keagamaannya. Penelitian ini berguna bagi semua kalangan terutama bagi MA Al-Amien I Pragaan, para guru dan pendiri lembaga tersebut. Penelitian ini diharapkan memiliki makna dan manfaat terhadap beberapa kalangan diantaranya sebagai berikut:

2. Kegunaan Secara Praktis

Kegunaan secara praktis penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan, bagi:

a. Bagi MA Al-Amien I Pragaan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi keagamaan siswa untuk membiasakan siswa masuk dalam dunia literasi yang akan dihadapi serta meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

b. Bagi IAIN MADURA

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber acuan atau referensi khususnya di perpustakaan IAIN Madura untuk menunjang

kemajuan perpustakaan IAIN Madura sebagai perpustakaan yang lengkap dan bertaraf internasional dalam menyediakan sumber dan referensi dari berbagai bidang keilmuan. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian dalam kegiatan ilmiah yang terkait.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang penerapan metode *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Amien I Pragaan Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep. Juga penelitian ini diharapkan menjadi pandangan dan kajian awal bagi peneliti selanjutnya, untuk kemudian dijadikan pertimbangan sehingga hasil data yang didapat lebih efektif.

E. Definisi Istilah

1. *Edutainment* merupakan akronim dari kata *education* dan *entertainment* yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti pendidikan dan hiburan.¹⁴ Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video, games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya.¹⁵ Jadi yang dimaksud dengan metode *Edutainment* disini adalah suatu proses belajar

¹⁴ Nur Alfyadhilah Rusydi, "Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I" *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 1, no 2 (Desember 2018): 140, <https://doi.org/1031100/dikdas.v1i2.281>

¹⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Model Edutainment*. (Jogjakarta: DIVA Press, 2012) 17

mengajar yang dikombinasikan antara pendidikan dengan hiburan sehingga menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan.

2. Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif dengan mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan dimana akan menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa.
3. Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang berisi mengenai catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa kemasa dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama islam.

Jadi, yang dimaksud dengan penerapan metode *Edutainment* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Peningkatkan hasil belajar siswa di MA Al-Amien I Pragaan Kabupaten Sumenep adalah upaya guru untuk menerapkan metode dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* dimana siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas. Metode tersebut bertujuan agar meningkatkan hasil belajar siswa didalam kelas.

F. Kajian Peneliti Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian terdahulu untuk lebih memperkuat pencarian data yang pernah penulis baca.

1. Skripsi oleh Rika Setiani dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Edutainment (education and entertainment)* terhadap Hasil Belajar Matematika materi Lingkaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung. Dalam uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t. Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa nilai $sig = 0,021 < 0,005$ dan $t = 2,379 > t_{tabel} = 1,671$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka hipotesis H_0 berbunyi “ada pengaruh metode pembelajaran *edutainment (education and edutainment)* terhadap Hasil Belajar Matematika materi Lingkaran pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung” pengaruhnya sebesar 97%.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Rika Setiani adalah penelitian tersebut sama-sama meneliti tentang Metode pembelajaran *Edutainment (education and entertainment)*. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Rika Setiani adalah penelitian tersebut meneliti pada mata pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Skripsi yang dibuat oleh Syahrifuddin Anas dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Talking Stick Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII A di MTs Darun Najah Malang”. Syahrifuddin menuturkan bahwa hasil yang didapat dari penerapan metode pembelajaran Talking Stick guna untuk

¹⁶ Rika Setiani, *Pengaruh Metode Pembelajaran Edutainment (education and entertainment) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung*. (Skripsi, IAIN Tulungagung, 2017)

meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI sudah mencapai target dan sasaran yang diinginkan yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dari kegiatan yang dimulai dari siklus I, Dengan hasil perolehan 65,1 % dan kemudian dilanjutkan pada kegiatan siklus terakhir yaitu siklus kedua yang sudah mencapai perolehan 75,5%. Hal ini bisa dilihat dari perkembangan dan daya serap siswa dalam memahami materi yang diajarkan sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa yang lebih kreatif dan lebih terbuka terhadap pembelajaran yang diajarkan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang penulis miliki adalah sama-sama membahas tentang Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran SKI, dan juga sama-sama menggunakan metode penelitian Kualitatif. Perbedaannya penelitian tersebut terfokuskan pada penggunaan Metode Talking Stick.¹⁷

3. Muhammad Farhan Zuhdi Skripsi dengan judul “Implementasi Metode *Edutainment* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas X MA Putri Ma’arif Ponorogo Tahun Ajar 2020/2021”

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI Pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode *edutainment* terbukti sangat memuaskan. Pada siklus I siswa yang minatnya sangat tinggi berjumlah 11 siswa dari jumlah keseluruhan 28 siswa, dengan prosentase 39,2%, prosentase 75 . kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *edutainment* dapat meningkatkan minat

¹⁷ Syahrifuddin Anas, *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Talking Stick Pada Pelajaran SKI Kelas VII A di MTs Darul Najah Malan*, (Skripsi, Universitas Islam Malang 2017)

belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MA Putri Ma'arif Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.¹⁸

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti menggunakan metode *edutainment* atau memiliki kesamaan pada variabel X, yaitu metode *edutainment*. Perbedaan penelitiannya terletak di Metode penelitian yang digunakan tidak sama yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif

¹⁸ Muhammad Farhan Zuhdi *Implementasi Metode Edutainment dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas X MA Putri Ma'arif Ponorogo (Tahun Ajar 2020/2021)*