

**MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DENGAN METODE EDUTAINMENT DI MAN 2 KOTA BATU**

SKRIPSI

Oleh :

Devy Rofiatul Adzawiyah

NIM. 13110062



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2017**

MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN METODE EDUTAINMENT DI MAN 2 KOTA BATU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

oleh:

Devy Rofiatul Adzawiyah

NIM. 13110062



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2017

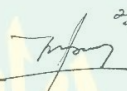
HALAMAN PERSETUJUAN
MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN
METODE EDUTAINMENT DI MAN 2 KOTA BATU

SKRIPSI

Oleh:

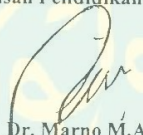
Devy Rofiatul Adzawiyah
13110062

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:

 29/11/2017
Dr. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 19660825 199403 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Marno M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN METODE EDUTAINMENT DI MAN 2 KOTA BATU

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Devy Rofiatul Adzawiyah (13110062)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 November 2017 dan
dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,
Dr. H. Mulyono, M.A
NIP. 19660626 200501 1 003

:

Sekretaris Sidang,
Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 19660825 199403 1 002

:

Pembimbing,
Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 19660825 199403 1 002

:

Penguji Utama,
Dr. H. M. Asrori, M.Ag
NIP. 19691020 200003 1 001

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 19650317 199803M1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat ananda ta'dhimi dan ta'ati yaitu Bapak Ibu tercinta

Bapak Toha Basyori dan Ibu Choirul Nisak

Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya dalam setiap perjuangan ananda

For All of My Family

Especially for Muhammad Iqbal Romadhon A, Khadijah Ayu Salsabila, Aisyah Shifatul Ulya, Kakek dan Nenekku tercinta, dan semua saudaraku yang selalu memberikanku semangat dengan senyum dan tawanya. Kepada pasangan tulang rusukku Farid Kholili yang selalu senantiasa memotivasiku, membimbingku dan dengan sabar menunggu kelulusanku.

Terima kasihku

Pada jerih payah Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberi cahaya ilmu pengetahuan padaku.....

Terima kasih aku ucapkan kepada keluarga besar Madrasah Aliyah Negeri 2 Batu, bapak Aslanik Hakiki, karyawan dan guru-guru yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam penelitian ini.

Teruntuk sahabat karibku

Especially for Ainur Riski, Vina Yuliani, Chori Trisa, Anastasya Intan, Afir Ardiansyah, Yuda dan Binta yang selalu memberi motivasi dan ikhlas menemaniku dikala suka maupun duka, memapahku di kala aku terjatuh dalam keputus asa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Tak lupa pula untuk sahabat sahabatku, NJ and the Genk, Nur Jannah, Happy Ma'rufiati Rasyidah, Hidayatun Ni'mah dan Luthfi Haliyatun Nisa Yang selalu memberikan dukungan, melewati suka dan duka bersama, terjatuh bersama sama dan akhirnya mampu bangkit kembali dan menggapai kelulusan ini bersama sama. Kita lulus reeeek

Teruntuk teman-temanku

*Especially for the big family of REMAS Miftahul Jannah dan PUSAM
Pemuda RT 01*

*Yang selalu membantuku saat suka dan duka, selalu bersedia menjadi partner
dalam menyelesaikan tugas kampus yang membutuhkan personil ekstra dan
selalu memberikan dukungan kepadaku.
Matur suwun hebak ker.. kalian luar biasa*

*Jangan pernah menyerah kawan
karena setiap sesuatu itu tidak akan ada yang sia-sia.*



MOTTO

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمْ الْعُسْرَ ...

“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu”...

Qs. Al-Baqarah ayat 185

قَدْ خَلَتْ مِنْ قَبْلِكُمْ سُنَنٌ فَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ
الْمُكَذِّبِينَ

“Sesungguhnya telah berlalu sebelum kamu sunnah-sunnah Allah karena itu berjalanlah kamu di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana akibat orang-orang yang mendustakan (rasul-rasul)”

QS. Ali-Imran ayat 137

Dr. H. Samsul Hady, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Devy Rofiatul Adzawiyah
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 16 Juni 2017

Yang Terhormat,
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Devy Rofiatul Adzawiyah

NIM : 13110062

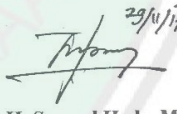
Jurusan : PAI

Judul Skripsi : *Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu.*

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,

29/6/17

Dr. H. Samsul Hady, M.Ag
NIP.19660825 199403 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 16 Juni 2017
Yang membuat pernyataan,



KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode Edutainment di MAN 2 Batu*”.

Shalawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju jalan yang dirahmati oleh Allah. Semoga syafaatnya terlimpahkan kepada kita semua.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama di bangku kuliah.

Penulis sadar bahwa dalam hal ini tidaklah mungkin dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan, pengarahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Marno, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. H. Samsul Hady, M.Ag selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu selama penulis berda di bangku kuliah.
6. Bapak Sudirman selaku Kepala Sekolah MAN 2 Batu yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MAN 2 Batu.
7. Bapak Aslanik Hakiki selaku guru mapel SKI di MAN 2 Batu yang telah memberi ijin dan membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian di MAN 2 Batu.
8. Seluruh Bapak/Ibu guru dan karyawan/karyawati MAN 2 Batu, yang telah menerima dengan baik dan ikut serta bekerjasama dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kedua orang tua saya, Bapak Toha Basyori dan Ibu Choirul Nisak yang senantiasa dengan sabar membimbing, mendoakan, dan mendukung saya hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan sampai saat ini.
10. Teman-teman PAI 2013, khususnya teman-teman NJ and the genk yang berkenan membantu, menemani, dan memberikan semangat.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala keterbatasan penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan dan penyajian pada skripsi ini. Kesempurnaan hanya milik Allah dan kekurangan milik kita manusia. Karena itu, penulis membuka lebar kesempatan bagi para pembaca untuk memberikan kritik dan saran agar di kesempatan selanjutnya bisa menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi

ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan khususnya kepada penulis. *Aamiin*
Ya Rabbal 'Alamiin.

Malang, Juni 2017
Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ’
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan, persamaan dan originalitas penelitian	15
Tabel 3.1 Pemetaan data, sumber data dan metode pengumpulan data	63
Tabel 4.1 Daftar kepala sekolah MAN 2 Kota Batu dan masa jabatannya.....	72
Tabel 4.2 Jumlah siswa MAN 2 Kota Batu dari tahun ke tahun	77
Tabel 4.3 Keadaan gedung dan ruang di MAN 2 Kota Batu	79

DAFTAR LAMPIRAN

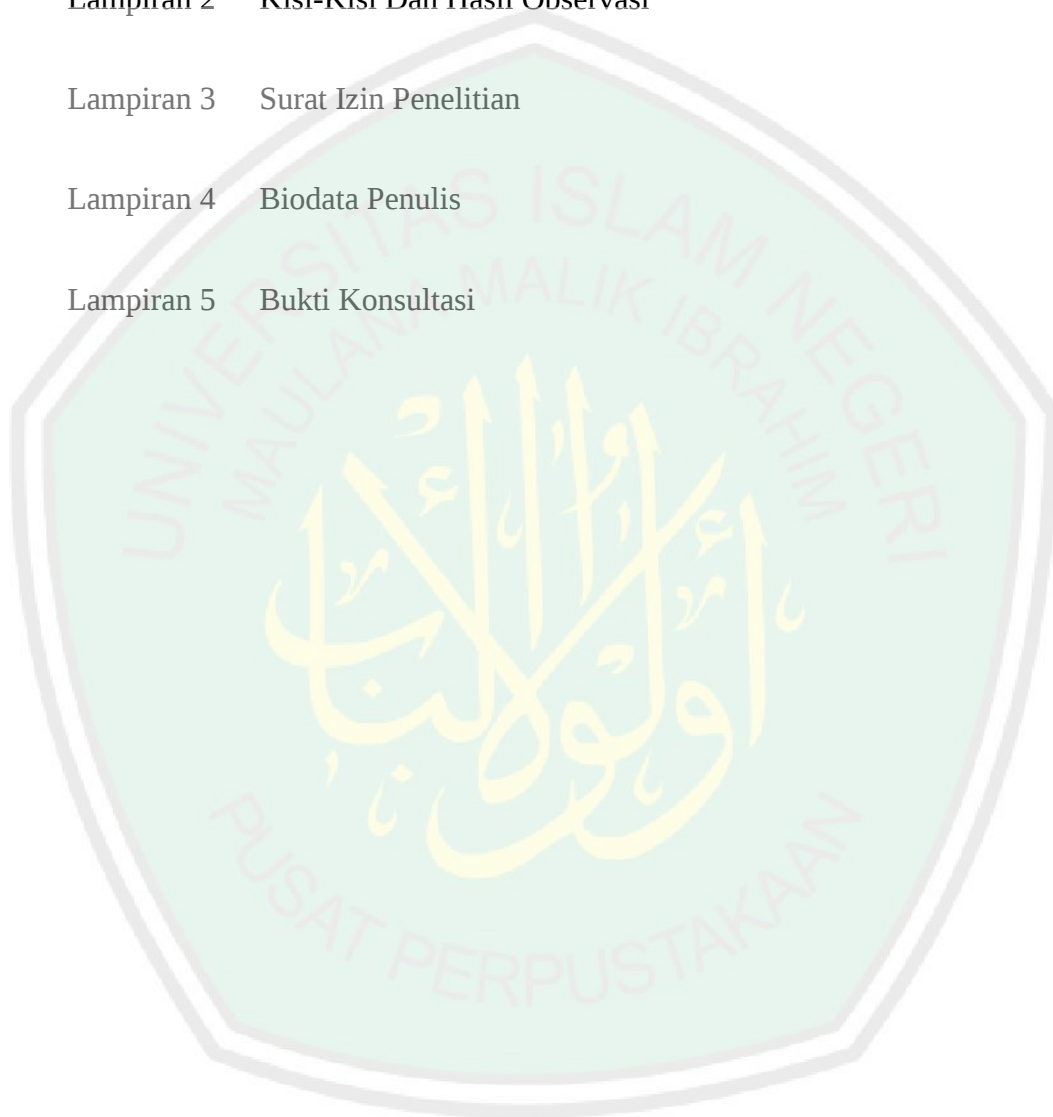
Lampiran 1 Kisi-Kisi Dan Hasil Wawancara

Lampiran 2 Kisi-Kisi Dan Hasil Observasi

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Biodata Penulis

Lampiran 5 Bukti Konsultasi



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
HALAMAN ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Originalitas Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional	17

G. Sistematika Pembahasan	19
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Sejarah Kebudayaan Islam	21
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	21
2. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam	22
3. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam	23
4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam	24
5. Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	25
B. Metode Edutainment	29
1. Pengertian Metode Edutainment	29
2. Dasar Model Pembelajaran dengan Metode Edutainment	31
3. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan Edutainment	33
4. Desain Ruang Kelas dengan Metode Edutainment	44
C. Keefektifan Pengajaran	48
1. Pengertian Efektifitas Pembelajaran	48
2. Indikator Keefektifan Pengajaran	48
D. Kerangka Berfikir	54
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	55
B. Kehadiran Peneliti	56
C. Lokasi Penelitian	57
D. Data dan Sumber Data	57
E. Teknik Pengumpulan Data	59

F. Teknik Analisa Data	64
G. Uji Keabsahan Data	67

BAV IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian	69
1. Lokasi MAN 2 Kota Batu	69
2. Sejarah MAN 2 Kota Batu	70
3. Situasi Umum dan Lingkungan	72
4. Visi, Misi dan Tujuan	73
5. Keadaan Guru dan Pegawai	75
6. Pengembangan Jumlah Siswa	76
7. Keadaan Gedung dan Ruangan	78
8. Fasilitas Penunjang	79
B. Paparan Data Hasil Penelitian	80
1. Desain Pembelajaran SKI dengan Metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu	81
2. Bentuk Terapan Metode Edutainment pada pembelajaran SKI di MAN 2 Kota Batu	84
3. Efektifitas Pembelajaran SKI dengan Metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu	89

BAB V PEMBAHASAN

A. Desain Pembelajaran SKI dengan Metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu	94
---	----

B. Bentuk Terapan Metode Edutainment pada pembelajaran SKI di MAN 2 Kota Batu	100
C. Efektifitas Pembelajaran SKI dengan Metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu	108

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	116
B. Saran	119

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

ABSTRAK

Rofiatul Adzawiyah, Devy. 2017. *Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode Edutainment di MAN 2 Batu*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran SKI, hal ini bisa disebabkan karena beberapa faktor diantaranya metode yang digunakan oleh guru masih terbatas pada metode ceramah dan kisah. Tidak hanya itu muatan materi SKI banyak membutuhkan hafalan, sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan dalam mempelajari SKI. Oleh sebab itu sangat penting adanya inovasi pembelajaran yang membuat siswa menjadi bersemangat untuk mempelajari SKI, salah satunya melalui penerapan metode *Edutainment* yang dilakukan di MAN 2 Batu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pembelajaran menggunakan metode edutainment, bentuk terapan edutainment yang digunakan serta efektifitas pembelajaran SKI menggunakan metode edutainment.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana dalam metode kualitatif ini pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Supaya data dalam penelitian ini dapat dikatakan valid, maka perlu uji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik dan sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- a. desain pembelajaran yang dilakukan di MAN 2 Kota Batu meliputi desain pembelajaran dan desain ruang kelas. Desain pembelajaran meliputi bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi, melakukan pembelajaran melalui game dan membuat proyek mini film hasil dari bermain peran siswa sendiri. Sedangkan desain ruang kelas lebih banyak menerapkan desain lingkungan dan pengaturan bangku. yakni dengan menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah.
- b. penerapan metode edutainment yang dilakukan di MAN 2 Kota Batu lebih mengarah ke bentuk *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. *humanizing classroom* karena Pembelajaran SKI di MAN 2 Kota Batu, siswa tidak hanya diajarkan materi, tetapi juga berbagai ibrah dan hikmah yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. *Accelerating learning* yaitu pembelajaran yang dipercepat dimana dalam model ini menggunakan pendekatan belajar visual.
- c. Pembelajaran SKI yang dilakukan melalui metode *edutainment* tergolong efektif, karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan pengajaran yakni kecermatan penguasaan perilaku, kecepatan unjuk kerja, kesesuaian dengan prosedur, kualitas hasil akhir dan tingkat retensi.

ABSTRACT

Rofiatul Adzawiyah, Devy. 2017. *Model Learning of Islamic Historical Culture in MAN 2 Batu*. Thesis, Islamic Education department, Faculty of Teacher Training and Learning, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

The background of this research is inspired by the lowness of students' interest in a subject of Islamic Historical Culture; usually it calls SKI. It causes of some factors such as the method that is used by the teacher is speech and storytelling, and also the material that needs more focuses on memorizing which is boring. Therefore, the innovation in this learning process is important to get the student interest, for example, applying Edutainment method in MAN 2 Batu. The propose of this research is knowing the learning design that uses an edutainment method, types of edutainment that used, and affectivity of learning process using this method.

The method of this research is qualitative in which the way of collecting the data is by doing observation, interview and documentation. To validate the data, the researcher is testing the research with triangulating technique and source.

The result of this research shows: first, a learning design that is used by MAN 2 Batu is the design of the learning process and the design of the classroom. The design of the learning process consists of storytelling, watching a video, doing a presentation, playing games, and producing a mini film or role play. In the other hand, the design of the classroom inclines to apply the environmental design and students' seating places. Such as using traditional formation (conventional), meeting formation, and separated grouping formation. The second result is that applying an edutainment method in MAN 2 Batu tends to focus on type of an *active learning* because the students are being the active participants in the learning activities. Also, it is classified into *humanizing classroom* because of the learning process in Man 2 Batu. In this case, students are not just taught about the materials, but also the various *ibarah* and *hikmah* which can be practiced in daily life. Besides, *accelerating learning* is a learning process that is accelerated using a visual approach. Third, learning this subject using an edutainment method is affective because it fulfills the indication of affectivities learning that consists of the accuracy of mastery behavior, the speed of performance, the suitability of the procedures, the quality of the result and degree of the retention.

مستخلص البحث

رافعة العدوية، ديفي. 2017. نموذج تعلم التاريخ والثقافي الإسلامي باستخدام طريقة الوسائط المتعددة للتعليم والتسلية (Edutainment) في المدرسة العالية الحكومية 2 باتو. البحث الجامعي. قسم التربية الإسلامية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

إنّ نقصان رغبة التلاميذ في مادة التاريخ والثقافي الإسلامي سبب لوجود خلفية هذا البحث. وهذا يؤدّي إلى وجود عوامل، أحدها من ناحية الطريقة، على سبيل المثال علّم المدرس التلاميذ بطريقة محاضرة القصة. وكذلك من ناحية المادة، أنّ بعض المحتوى الدراسي في مادة التاريخ والثقافي الإسلامي يحتاج إلى الحفظ، وهذا يكون التلاميذ مملّين في تعلّم هذه المادة. وعلى هذا إنّ تحديد هذه المادة مهمة، فهو تطبيق طريقة الوسائط المتعددة للتعليم والتسلية (Edutainment) في المدرسة العالية الحكومية 2 باتو. وأما أهداف البحث العلمي فهي لمعرفة التخطيط الدراسي باستخدام طريقة الوسائط المتعددة للتعليم والتسلية (Edutainment)، ثم لمعرفة تطبيق طريقة الوسائط المتعددة للتعليم والتسلية (Edutainment)، ثم لمعرفة فعالية طريقة الوسائط المتعددة للتعليم والتسلية في مادة التاريخ والثقافي الإسلامي.

ولنيل هذا الأهداف فإن الباحثة تستخدم المدخل الوصفي، وتقنية جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلة والوثائق. تقوم الباحثة في هذا البحث الصلاح التجريبي باستخدام مثالي طريقة والمصادر.

وتدلّ نتيجة البحث فيما يلي : فالأول التخطيط الدراسي الذي يستخدم في المدرسة العالية الحكومية 2 باتو هو التخطيط الدراسي والتخطيط الفصلي. أما التخطيط الدراسي هو القصة ومشاهدة فيديو وصناعة الفرقة والتقديم والتعلم من خلال اللعبة وصناعة الفيلم القصيرة من التلاميذ. وأما التخطيط الفصلي هو أكثر تطبيق التخطيط البيئة وترتيب المكتب باستخدام تكوين التقليدي والملتقى والتجميع المنفصلي. فالثاني اتجه تطبيق طريقة الوسائط المتعددة للتعليم والتسلية (Edutainment) في المدرسة العالية الحكومية 2 باتو إلى التعلم النشط (Active learning) هو أنّ التلاميذ ينشطون في أعمال الدراسي. وتأنيس الفصول (Humanizing calssroom) هو أنّ التلاميذ لا يدرسون المادة فحسب بل العبرة والحكمة في حياتهم. والتعجيل التعليمي (Accelerating learning)، في هذا نموذج يستخدم المدخل البصري. فالثالث هذه الطريقة فعالية في تعلم التاريخ والثقافي الإسلامي لأنها تملئ المؤشرة الفعالية وهي دقة غرس الأخلاق وتعجيل العمل ومناسبة المنهج وجودة الانتهاء وإلى حد الحفظ.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses pendidikan Islam, metode memiliki kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan pendidikan Islam. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dianggap lebih signifikan dibanding dengan materi itu sendiri. Sebuah adagium mengatakan bahwa “ *At- Thariqat Ahaam min al Maddah*” (metode jauh lebih penting dibandingkan materi).¹ Penerapan metode yang tepat akan sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sebaliknya, kesalahan dalam menerapkan metode akan berakibat fatal. Begitu urgennya metode pembelajaran, Allah telah jelaskan dalam Firmannya pada QS.An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِّلْهُمْ بِأُتَىٰ هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ



Artinya : serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah² dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS.An-Nahl:125)

¹ Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam berbasis PAIKEM*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hlm 2

² Hikmah ialah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan yang bathil.

Melalui ayat diatas, dapat peneliti tarik kesimpulan, bahwasannya untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, maka diperlukan berbagai metode. Sebagaimana dijelaskan oleh Muhammad Rohman dan Sofan Amri bahwa metode diartikan sebagai “suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran”.³ Dari hal tersebut dapatlah peneliti pahami bahwa pemilihan metode merupakan sesuatu yang harus dikuasai oleh seorang guru. Semakin tepat metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar maka akan semakin efektif kegiatan pembelajaran. Sebaliknya jika penggunaan metode kurang tepat, maka kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan maksimal.

Pemilihan metode dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran, termasuk pembelajaran SKI. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu rumpun dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang wajib dipelajari oleh siswa. berdasarkan peraturan kementerian Agama dijelaskan bahwa:

Sejarah kebudayaan islam adalah mata pelajaran yang berisi mengenai catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama Islam yang dilandasi oleh akidah.⁴

Dari pengertian tersebut dapatlah peneliti ketahui bahwa sejarah merupakan catatan peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam berarti mengenal kembali segala peristiwa yang

³ Muhammad Rohman M.Pd dan Sofan Amri, S.Pd. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustakarya.2013)., hlm 28

⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*. hlm 35.

terjadi dan dialami umat Islam baik berupa perkembangan kemajuan maupun kemundurannya.

Pada dasarnya sejarah kebudayaan Islam merupakan bagian penting yang tidak mungkin dipisahkan dari kehidupan kaum muslimin dari masa ke masa. Betapa tidak, dengan memahami sejarah kebudayaan Islam dengan baik dan benar, kaum muslim bisa bercermin untuk mengambil banyak pelajaran dan membenahi kekurangan atau kesalahan guna meraih kejayaan dan kemuliaan. Al-Qur'an telah memberikan semangat bahwa sejarah atau kisah-kisah terdahulu merupakan ibrah dan teladan bagi kita semua.⁵ Sebagaimana difirmankan Allah SWT dalam QS. Yusuf ayat 111:

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ
وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ
يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (QS. Yusuf:111)

Namun proses pembelajaran SKI yang berlangsung selama ini masih sebatas *transfer of knowledge* yang kurang menekankan pada pemahaman dan pemaknaan. Penyampaian materi masih terbatas pada pengetahuan kapan peristiwa itu terjadi, dimana peristiwa itu terjadi, yang itu berkaitan erat dengan hari, tanggal, tahun, tempat dan tokoh yang terlibat.

⁵ Mansur. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*. (Yogyakarta: Global Pustaka Utama. 2004). hlm 1.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menitikberatkan pada sebab-akibat atau latar belakang dari suatu peristiwa yang terjadi yang dapat dijadikan ibrah, hikmah dan dapat ditauladani di masa sekarang maupun masa yang akan datang.

Kenyataan di lapangan, praktik-praktik pembelajaran cenderung masih mengabaikan gagasan, konsep, dan kemampuan berpikir siswa. Aktivitas guru lebih menonjol daripada siswa dan terbatas pada hafalan semata. Guru cenderung menggunakan metode ceramah atau metode kisah karena hal tersebut dirasa cocok diterapkan pada materi SKI mengingat SKI merupakan mata pelajaran yang berisi kisah-kisah.

Melihat kondisi tersebut, sekolah masih dianggap suatu aktivitas yang menyenangkan oleh sebagian siswa justru di luar jam pelajaran, jika di dalam jam pelajaran adalah suatu aktivitas yang membebani dan membosankan. Akan tetapi, yang terjadi adalah jika para siswa berada di kelas mereka inginnya keluar kelas atau pulang, jika ada pengumuman pulang pagi atau libur, mereka akan bersorak, seolah terlepas dari beban berat yang menghimpit. Pergi ke sekolah bukan lagi sebagai kegiatan yang diidam-idamkan dan cenderung menjadi rutinitas. Siswa tidak merasakan ada yang mereka peroleh di sekolah, sehingga ada kecenderungan mereka lebih senang jika berada di luar sekolah atau luar kelas.

Hal tersebut menjadikan SKI terasa kering, tidak bermakna dan menjadi salah satu faktor penyebab SKI kurang diminati oleh sebagian siswa dibandingkan rumpun pelajaran PAI yang lain (Fiqih, Aqidah akhlak

dan Qur'an Hadits). Mereka merasa sulit memahami dikarenakan banyaknya materi yang harus diingat dan dihafalkan sehingga menimbulkan rasa bosan dan jenuh.⁶ Hal ini berakibat pada hasil capaian belajar siswa yang selama ini belum maksimal. Ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa baik evaluasi sumatif maupun formatif. Tidak sedikit siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Maka dari itu, menurut peneliti, kegiatan pembelajaran membutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah. Jika siswa senang saat memasuki kelas, maka siswa pasti akan mudah dalam mengikuti mata pelajaran. Sebenarnya membuat pembelajaran yang menyenangkan menjadi keharusan bagi pendidik. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu kenikmatan tersendiri bagi siswa, jika bisa menuntut ilmu dengan nyaman, bahkan bisa lupa waktu dan sebagainya. Rasulullah saw telah memberikan contoh kepada kita untuk tidak membuat pembelajaran yang bersifat membosankan, sebagaimana sabda beliau dalam sebuah hadis:⁷

“dari Abi Wail berkata: Abdullah bin Mas’ud memberi pelajaran kepada orang banyak setiap hari Kamis, seorang laki-laki bertanya: “Hai Abdurrahman! Demi Allah jika engkau memberikan pelajaran kepada kami setiap hari.” Beliau menjawab: “ingatlah, bahwa yang mencegah aku dari yang demikian itu, aku tidak suka membuat engkau menjadi bosan. Sesungguhnya aku memperhatikan waktu untuk memberi *mauidzah* (pelajaran) kepada kamu sebagaimana Rasulullah

⁶ Hasil wawancara dengan siswa-siswi di Batu pada, 13 Oktober 2016.

⁷ Muhammad Nashiruddin Al-Bani. *Ringkasan Shahih Bukhori*. (Jakarta:Pustaka As-Sunnah. 2010), hlm 129.

memperhatikannya untuk kita karena khawatir membosankan.”
(HR. Bukhori dan Muslim).

Jika peneliti analisis hadis tersebut dapatlah kita ketahui bahwa musuh yang sangat sulit untuk dikalahkan dalam belajar adalah rasa kebosanan. Bosan adalah penyakit yang berbahaya bagi semua manusia. Untuk itu rasa kebosanan perlu dihindari dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam buku model desain sistem pembelajaran disebutkan bahwa berdasarkan hasil studi menunjukkan bahwa proses belajar akan berlangsung efektif jika siswa berada dalam situasi emosi yang positif. Dengan kata lain, suasana hati sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.⁸ Jadi jika guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kondisi emosi siswa, maka siswa akan dengan mudah menangkap isi pelajaran.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, maka kegiatan pembelajaran SKI dapat menerapkan *metode edutainment*. Sebagaimana yang telah dijelaskan Sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid dijelaskan bahwa:⁹

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *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 didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, metode *edutainment* biasanya dilakukan dengan humor,

⁸ Benny A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran. (Jakarta:Dian Rakyat. 2009), hlm 185.

⁹ Moh. Sholeh Hamid, Metode Edutainment.(Jogjakarta: DIVA Press, 2012), hlm 17.

permainan (game), bermain peran (role playing) dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Dengan adanya metode pembelajaran yang kreatif maka hal itu dapat menunjang siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak lagi merasa jenuh atau bosan, akan tetapi menjadi menyenangkan bagi siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

Adapun dalam usaha menerapkan pembelajaran yang sistematis, inovatif, kreatif dan menyenangkan, salah satu sekolah di kota Batu yang dikenal dengan nama MAN 2 Kota Batu telah berupaya menerapkan model pembelajaran baru atau penerapan model pembelajaran baru yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Adapun model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam tersebut adalah melalui metode *edutainment*.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara kepada Bapak Aslanik Hakiki selaku guru yang mengampu mata pelajaran SKI. Beliau menuturkan bahwa:¹⁰

“belajar SKI itu adalah belajar tentang islam, tentang Rasulullah, sehingga nilai-nilai, hikmah-hikmah maupun ibrah-ibrah yang ada didalamnya harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itulah, pembelajaran SKI harus dibuat *se-enjoy* mungkin agar pembelajaran itu mudah dicerna oleh siswa. Dalam pembelajaran SKI saya sering meminta siswa untuk membuat film terkait kisah sahabat dimana pemerannya adalah siswa itu sendiri. Tidak hanya itu, agar siswa terkesan tidak bosan saya juga biasa meminta siswa untuk unjuk diri bercerita di depan kelas, melakukan

¹⁰ Hasil Wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Kota Batu, pada 13 Oktober 2016

diskusi, presentasi, menonton video terkait materi dan terkadang saya juga buat lagu untuk memudahkan mereka dalam mengingat materi”.

Hal ini menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti. Karena selama ini jarang sekali ditemui pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* yang menyenangkan. Metode *edutainment* lebih sering kita jumpai pada pembelajaran Anak Usia Dini atau pada masa anak-anak, namun disini metode *edutainment* diterapkan pada anak usia Madrasah Aliyah. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran SKI berbasis metode *Edutainment* di MAN 2 Kota Batu.

B. Rumusan Masalah

Dari berbagai masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang, peneliti tertarik untuk mendeskripsikan model pembelajaran SKI dengan metode *edutainment*, yang kemudian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Kota Batu?
2. Bagaimana bentuk terapan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Kota Batu?
3. Bagaimana efektifitas penerapan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Kota Batu ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan desain pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Kota Batu
2. Mendeskripsikan bentuk bentuk terapan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Kota Batu
3. Mendeskripsikan efektifitas penerapan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Kota Batu.

D. Manfaat Penelitian

Bedasarkan tujuan penelitian diatas, maka diharapkan adanya manfaat dari hasil penelitian ini bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Teoritis
Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah Ilmu Pengetahuan di bidang pendidikan.
2. Praktis
 - a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan, terlebih terhadap pendidikan sejarah kebudayaan Islam.
 - b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi guru untuk terus mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.
 - c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar, terlebih belajar sejarah kebudayaan Islam. Siswa

diharapkan dapat terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka terhadap materi SKI dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.

E. Originalitas Penelitian

Original penelitian ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

1. Skripsi oleh Lina Mufidah, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean*, tahun 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Pendapat siswa tentang menggunakan metode edutainment pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean.(2) Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode edutainment. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen quasi dengan desain penelitian kuantitatif one-group pretes-posttest design. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Keahlian Jasa Boga 3, di SMK Negeri

2 Godean Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert dan tes dengan soal. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2012 hingga Januari 2013. Uji validitas angket pendapat siswa menggunakan rumus korelasi Product Moment, dan untuk uji validasi hasil belajar siswa menggunakan korelasi point biserial. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Uji prasyarat analisisnya menggunakan uji normalitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t (One sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) pendapat siswa tentang penggunaan metode edutainment pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean masuk dalam kategori cenderung tinggi yaitu 69%. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode edutainment, hal ini ditunjukkan dengan memiliki nilai pretest rata-rata (mean)= 14, sedangkan nilai posttest memiliki rata-rata = 24,3 sedangkan nilai thitung pre-test sebesar 9.771 sedangkan thitung post-test sebesar 4.838 dan lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% (2,402) dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.¹¹

¹¹ Skripsi, Lina Mufidah (2013), *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di Smk Negeri 2 Godean* , Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Liwaul Hikmah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel, dengan judul skripsi *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya*, tahun 2012.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 13 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang rumusan masalah yang meliputi penerapan model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam mengikuti proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran serta pengaruh keduanya dengan dilengkapi kajian teori yang membahas tentang model pembelajaran edutainment dan pemahaman. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif korelasional, yakni metode penelitian lapangan yang memerlukan analisa statistik yang sesuai dengan permasalahan yang ada, karena penelitian ini berusaha untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua peneliti menggunakan rumus prosentase, untuk rumusan masalah yang ketiga peneliti menggunakan rumusan product moment. Sedangkan

untuk pengumpulan datanya menggunakan observasi, interview, dokumentasi, dan angket. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel 40 siswa dari 335 jumlah siswa kelas VII di SMPN 13 Surabaya. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran edutainment dengan prosentase 0,62 dan dari hasil signifikansi 0,05% dan 0,01%, dari sini dapat diketahui bahwa “ $r_{xy} > r_t$ ” maka hipotesis diterima. Berarti model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 13 Surabaya diterapkan cukup baik oleh siswa siswi SMP Negeri 13 Surabaya.¹²

3. Muchtarul Wahid, Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel Surabaya dengan judul skripsi *Penerapan Startegi Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dibidang Studi SKI : Studi Kasus Di Mts Al-Ibrohimy Galis Bangkalan*, tahun 2009.

Yang melatar belakangi penelitian ini ialah ketidak puasan dan kejenuhan atau juga karna system pembelajarannya yang semakin monoton dan sistem pembelajarannya hampir semua mata pelajaran memakai metode ceramah, sehingga menghambat kreatifitas alamiyah yang ada pada peserta didik. Di samping itu alasan utama para tim / para guru melakukan pembelajaran edutainment karena masalah

¹² Skripsi, Liwaul Hikmah (2012), *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya* , Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang kerap sekali sering mengerdilkan siswa dan membuat jenuh siswa. Sehingga dengan adanya pembelajaran yang berbentuk menghibur (*Edutainment*) dapat meningkatkan atau mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan anak didik. Dari latar belakang penelitian diatas memunculkan rumusan masalah sebagai berikut. (a) Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *Edutainment* dalam bidang studi SKI di sekolah MTs Al-Ibrohimy Galis Bangkalan? (b) Bagaimana pengembangan kreativitas belajar siswa pada bidang studi SKI di sekolah MTs Al-Ibrohimy Galis Bangkalan? (c) Bagaimana kreativitas belajar siswa pada bidang studi SKI di sekolah MTs Al-Ibrohimy Galis Bangkalan?

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field rasearch*) dengan pendekatan kualitatif, untuk mendapatkan data-datanya peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul peneliti analisis dengan teknik diskriptif kualitatif. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran *Edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmunis, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, adapun pembelajaran yang diterapkan disekolah MTs Al-Ibrohimy Galis Bangkalan hanyalah pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan karena

pembelajaran *edutainment* itu juga disesuaikan dengan kreativitas dan kebutuhan anak.

Penerapan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang melalui pembelajaran *edutainment* untuk anak MTs sudah cukup baik dan optimal dengan cirri-ciri pembelajaran yang bervariasi dalam artian materi yang akan diajarkan sesuai kebutuhan anak sehingga dengan mudah mengaplikasikan dalam bentuk yang menyenangkan dan menghibur. Diantara beberapa strategi atau model pembelajaran yang digunakan yaitu: pemberian cerita, permainan peran (*role play*), *tadabur alam* / karya wisata, Tanya jawab, *game*, dan ceramah.¹³

Tabel 1.1
Perbedaan, persamaan dan Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti / Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Lina Mufidah, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul <i>Pengaruh Metode Edutainment Terhadap</i>	kuantitatif	Meneliti tentang penggunaan metode <i>edutainment</i>	Dalam penelitian ini lebih membahas pengaruh metode <i>edutainment</i> terhadap peningkatan hasil belajar siswa. SMK pada materi teknik dasar memasak, sedangkan penelitian yang akan

¹³ Skripsi oleh Muchtarul Wahid, Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel Surabaya dengan judul *Penerapan Startegi Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dibidang Studi SKI : Studi Kasus Di Mts Al-Ibrohimy Galis Bangkalan*, tahun 2009.

	<i>Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik Dasar Memasak Di Smk Negeri 2 Godean, tahun 2013.</i>			dilakukan adalah meneliti bagaimana penerapan model pembelajaran SKI dengan metode <i>Edutainment</i> di sekolah.
2	Liwaul Hikmah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel, dengan judul skripsi <i>Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya, tahun 2012.</i>	kuantitatif	Meneliti tentang penggunaan metode <i>edutainment</i>	Dalam penelitian ini lebih membahas mengenai pengaruh metode <i>edutainment</i> terhadap pemahaman siswa dalam mapel PAI. sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti lebih mendalam mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> di sekolah dan lebih terfokus pada mata pelajaran SKI.
3	Muchtarul Wahid,	kualitatif	Meneliti	Dalam penelitian ini

Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel Surabaya dengan judul skripsi <i>Penerapan Startegi Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dibidang Studi SKI : Studi Kasus Di Mts Al-Ibrohimy Galis Bangkalan,</i> tahun 2009.	tentang penggunaan metode <i>edutainment</i> pada mata pelajaran SKI	lebih membahas mengenai kreatifitas siswa terhadap penerapan metode edutainment dalam mapel SKI. sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti lebih mendalam mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> di sekolah dan sejauh mana efektivitas pembelajaran SKI dengan menggunakan metode edutainment.
--	---	---

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dan pembaca dapat memahami dan mengikuti dengan jelas apa yang peneliti maksudkan, maka peneliti akan memberikan pengertian dari istilah-istilah yang terdapat dalam judul proposal secara terperinci. Untuk memudahkan memahami judul yang dimaksud, peneliti kelompokkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Dalam istilah lain, model pembelajaran adalah gambaran secara rinci bagaimana pembelajaran itu dirancang dari awal hingga akhir pembelajaran.

2. Metode *Edutainment*

Menurut Sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid dijelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *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 didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Jadi yang dimaksud dengan *metode Edutainment* disini adalah suatu proses pembelajaran yang dikombinasikan antara pendidikan dengan hiburan, sehingga menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama Islam yang dilandasi oleh akidah.

G. Sistematika Pembahasan

skripsi ini terdiri dari enam bagian yang diawali dengan pendahuluan dan diakhiri dengan penutup. Adapun keenam bagian tersebut terdiri atas.

BAB I meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan pustaka yang meliputi : pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, karakteristik SKI, tujuan pembelajaran SKI dan cakupan SKI, metode pembelajaran SKI, pengertian metode edutainment, dasar model pembelajaran dengan metode *Edutainment* teori, bentuk terapan edutainment, desain kelas dalam metode edutainment, pengertian efektifitas pembelajaran, ciri-ciri efektivitas pembelajaran, dan efektivitas metode edutainment pada pembelajaran SKI.

BAB III Metode penelitian yang meliputi, pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan

sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Merupakan paparan data hasil dari penelitian berupa hasil wawancara, dokumentasi dan observasi yang terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sub bab pertama berisi gambaran umum Madrasah Aliyah Negeri 2 Batu dan sub bab kedua merupakan data hasil penelitian berupa data-data desain pembelajaran SKI dengan *edutainment*, penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran SKI dan efektifitas pembelajaran SKI dengan menggunakan metode *edutainment*.

BAB V Merupakan pembahasan yang terdiri atas hasil analisis peneliti terhadap desain pembelajaran SKI dengan *edutainment*, penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran SKI dan efektifitas pembelajaran SKI dengan menggunakan metode *edutainment*.

BAB VI Penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

Bagian akhir Meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Zuhairini, kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa. Sedangkan menurut istilah berarti keterangan yang telah terjadi di kalangannya pada masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada.¹⁴ Dalam permenag dijelaskan bahwa “Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama Islam yang dilandasi oleh akidah.”¹⁵

Sejarah merupakan catatan peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dengan belajar sejarah, dalam hal ini Sejarah Kebudayaan Islam berarti mengenal kembali segala peristiwa yang terjadi dan dialami umat Islam baik berupa perkembangan kemajuan maupun kemundurannya. Sejarah pada dasarnya tidak hanya sekedar memberikan romantisme, tapi lebih dari itu menunjukkan refleksi historis. Dengan kata lain belajar sejarah keberhasilan dan kesuksesan

¹⁴ Zuhairini et. Al. *Sejarah Pendidikan Islam*. (Jakarta: Produk Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama. 1986) hlm: 1)

¹⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. hlm 35.

di masa silam dapat memberikan semangat untuk membuka lembaran dan mengukir kejayaan peradaban baru. Begitu juga Al-Qur'an telah memberikan semangat bahwa sejarah atau kisah-kisah terdahulu merupakan ibrah dan teladan bagi kita semua.¹⁶ Sebagaimana disebutkan dalam Firman Allah surat Yusuf ayat 111:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ
وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً
لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (QS. Yusuf:111)

Jadi dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan islam adalah mata pelajaran yang menitikberatkan pada aspek penanaman nilai-nilai teladan Rasulullah saw dan tidak hanya sebatas pada mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*).

2. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Karakteristik SKI menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya,

¹⁶ Mansur. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*. (Yogyakarta: Global Pustaka Utama. 2004). hlm 1

politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.¹⁷

3. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi Muhammad saw pada periode Makkah dan periode Madinah, kepemimpinan umat setelah Rasulullah saw wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 M-1250 M, abad pertengahan atau zaman kemunduran 1250 M-1800 M, dan masa modern/ zaman kebangkitan (1800 M- sekarang). Serta perkembangan Islam di Dunia. Secara substansi mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati SKI, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:¹⁸

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan agama, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

¹⁷ *Op. Cit.*, Permenag RI., hlm 35

¹⁸ *Ibid.*, hlm 49

- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar, dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah meliputi:¹⁹

- a. Dakwah Nabi Muhammad saw pada periode Makkah dan periode Madinah.
- b. Kepemimpinan umat setelah Rasulullah saw wafat.
- c. Perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) (pada tahun 650 M-1250 M).

¹⁹ *Ibid.*, hlm 52

- d. Perkembangan Islam pada abad pertengahan atau zaman kemunduran (1250 M-1800 M).
- e. Perkembangan Islam pada masa modern/ zaman kebangkitan (1800 M- sekarang).
- f. Perkembangan Islam di Indonesia dan Dunia.

5. Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Suparta dan Herry Noer Aly, metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa, karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, maka metode dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pengajaran.²⁰

Para ahli mendefinisikan metode sebagai berikut:

- a. Hasan langgulung dalam Ramayulis “ metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan”
- b. Abd. Al-Rahman Ghunaikah dalam Ramayulis “ metode adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pengajaran.”²¹
- c. Ahmad Tafsir “ metode mengajar adalah cara yang paling tepat dan tepat dalam mengajarkan mata pelajaran.”²²
- d. Abudin Nata ”metode dapat berarti cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan.”²³

²⁰ Drs. H.M. Suparta, MA dan Drs. Herry Noer Aly, MA. *Metodologi Pengajaran Agama Islam..*(Jakarta:Amissco Jakarta. 2003)., hlm 159

²¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam..*(Jakarta: Kalam Mulia. 2012)

²² Ahmad Tafsir. *Metodologi Pengajaran Agama Islam.* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 1999)., hlm.9

Dengan demikian dapat penulis disimpulkan bahwa metode jika dikaitkan dengan pembelajaran, mengandung makna interaksi yang sistematis dan terstruktur antara guru dengan siswa. atau dengan kata lain metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara menyampaikan materi pelajaran agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Ada banyak metode yang biasa digunakan dalam pendidikan Agama Islam. Menurut Ahmad Tafsir metode pembelajaran agama Islam secara umum antara lain metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan dan resitasi. Sedangkan menurut Ramayulis beliau menawarkan beberapa metode yang dapat digunakan untuk pengajaran bidang studi Agama yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode kerja kelompok, metode kisah, metode amsal dan metode targhib dan tarhib.

Dari keterangan diatas dapatlah penulis simpulkan bahwa metode pendidikan Agama Islam itu sangat luas dan sudah mencakup segala hal, namun jika ingin dipilih-pilih terhadap metode yang lebih tepat untuk dipakai dalam pembelajaran SKI, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran SKI dapat dilakukan dengan:

²³ Abuddin Nata. *Filsafat Pendidikan Islam*. (Jakarta: Gaya Media Pratama. 2005)., hlm 143

a. Ceramah

Yaitu penyampaian informasi melalui penuturan secara lisan oleh pendidik kepada peserta didik. penulis sendiri berpendapat bahwa metode ceramah ini dapat dipakai dalam segala jenis pembelajaran dan dalam bidang studi apapun. melalui metode ceramah ini guru menceritakan/menyampaikan kejadian-kejadian masa lampau dan menjelaskan hikmah apa yang bisa diambil dari sejarah tersebut.

b. Tanya jawab

Metode ini juga dapat dilakukan oleh guru dalam kelas, dengan memulai pertanyaan yang menantang terhadap minat peserta didik. Seperti dengan memulai pertanyaan “ siapakah tokoh yang termasuk dalam pembaharuan peradaban dalam islam yang terus menjadi panutan??”.

c. Kerja Kelompok.

Metode yang satu ini pun bisa dilakukan untuk pembelajaran SKI, sebab dengan pemberian tugas kepada peserta didik yang diselesaikan melalui kerja kelompok dapat mengaktifkan siswa secara otomatis untuk mencari pengetahuannya sendiri bersama-sama dengan orang-orang se-kelompoknya.

d. *Timeline* (Garis Waktu)

Metode ini tergolong tepat untuk pembelajaran sejarah karena di dalamnya termuat kronologi terjadinya peristiwa. Dengan

metode ini, peserta didik bisa melihat urutan kejadian dan akhirnya juga bisa menyimpulkan hukum-hukum seperti sebab akibat dan bahkan bisa meramalkan apa yang akan terjadi dengan bantuan penguasaan Timeline beserta rentetan peristiwanya.

e. Metode *Concept Map* (Peta Konsep)

Peta konsep adalah cara yang praktis untuk mendeskripsikan gagasan yang ada dalam benak. Nilai praktisnya terletak pada kelenturan dan kemudahan pembuatannya. Guru bisa memanfaatkan peta konsep untuk dijadikan sebagai metode penyampaian materi sejarah. Penyampaian materi dengan peta konsep akan memudahkan siswa untuk mengikuti dan memahami alur sejarah dan memahami secara menyeluruh. Peserta didik sendiri nantinya yang akan membuat kaitan antara satu konsep dengan lainnya.

Peta konsep sangat tepat dipakai untuk pembelajaran sejarah karena banyak konsep yang harus dikuasai oleh siswa untuk mengembangkan proses berpikir. Dengan peta konsep, peserta didik tidak akan mengingat dan menghafal materi sejarah secara verbatim, kata per-kata. Mereka punya kesempatan untuk membangun kata-kata mereka sendiri untuk menjelaskan hubungan satu konsep dengan lainnya. Di samping itu, Peta konsep bisa mengatasi hambatan verbal atau bahasa untuk menyampaikan gagasannya dan dalam saat yang sama bisa

mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang pada akhirnya akan mendorong kemampuan verbalnya, penggunaan kata-kata untuk menyampaikan gagasannya.

B. Metode Edutainment

1. Pengertian Metode Edutainment

Menurut Sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid dijelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *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 didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, *edutainment* biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role playing) dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.²⁴

Menurut New World Encyclopedia, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada

²⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*. (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), hlm 17.

dasarnya *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan seperti televisi, permainan, film, musik, dan sebagainya. Disamping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan dalam terbuka, yang mampu menghibur sekaligus belajar.²⁵ Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 185:

اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ...

Artinya : Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.....(QS. Al-Baqarah ayat 185)

Dari ayat tersebut memberikan pelajaran kepada kita, hendaknya kita berikan suatu kemudahan dalam belajar dan ciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Tentu saja hal ini sejalan dengan konsep *edutainment*, dimana pembelajaran dilakukan dengan mudah dan dengan gembira.

Munculnya konsep *edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa : *pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, *kedua*, jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, *ketiga*, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar

²⁵ *Ibid.*, hlm 18.

dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari pengertian tersebut dapatlah penulis disimpulkan bahwa konsep pendidikan *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang dikombinasikan antara pendidikan dengan hiburan, sehingga menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. *Edutainment* yang bersifat menyenangkan ini mampu mengurangi rasa bosan yang selama ini menjadi penyakit dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi pembelajaran dengan konsep *edutainment* akan menjadikan siswa lebih mudah menangkap esensi dari pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan lebih bermakna.

2. Dasar Model Pembelajaran dengan Metode *Edutainment*

Pada dasarnya, tujuan hidup manusia yang hakiki adalah kebahagiaan yang identik dengan kesenangan, baik kesenangan lahir maupun batin. Jika seseorang hanya merasakan kesenangan lahir, sedangkan batin merana, maka ia tidak akan merasakan kebahagiaan yang hakiki, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu tidak mengherankan jika para teoretikus pendidikan modern menggunakan metode yang lebih humanis dan mengedepankan kesenangan anak didik dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, Johan Huizinga, seorang sejarawan kultural yang dikenal dengan karyanya *the autumn of the Middle Ages*,

mendefinisikan umat manusia sebagai *homo ludens*, yakni pemain atau makhluk yang bermain. Hal ini tentu kontras dengan konsep *homo sapiens* (manusia berpengetahuan atau manusia yang berpikir) atau *homo faber* (manusia yang mencipta). Lebih lanjut dalam bukunya yang lain, yaitu *homo ludens: a study of the play-element in culture*, huizinga juga menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang fundamental bagi semua aktivitas kebudayaan, termasuk aktivitas agama, olahraga, seni, bahkan perang.²⁶

Sementara itu, dalam bidang psikologi, Mihaly Csikszentmihalyi mempresentasikan sebuah teori alir dan menunjukkan peran positif permainan dalam pembelajaran. Selain itu, Roger Caillois juga berpendapat dalam bukunya *Man, Play, and Games*, bahwa bermain merupakan pusat dari eksistensi atau keberadaan manusia.²⁷

Didalam Al-Qur'an telah dijelaskan bahwa untuk menarik minat siswa dalam belajar, tentunya diperlukan banyak metode yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menarik minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Sebagaimana difirmankan Allah dalam QS.An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدَلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

²⁶ *Ibid.*, hlm 36.

²⁷ *Ibid.*, hlm 37.

Artinya: serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS.An-Nahl ayat 125)

Didalam sebuah hadis juga dicontohkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus menghindari pembelajaran yang sifatnya membosankan. Sebagaimana sabda Rasulullah saw:²⁸

“dari Abi Wail berkata: Abdullah bin Mas’ud memberi pelajaran kepada orang banyak setiap hari kamis, seorang laki-laki bertanya: “Hai Abdurrahman! Demi Allah jika engkau memberikan pelajaran kepada kami setiap hari.” Beliau menjawab: ”ingatlah, bahwa yang mencegah aku dari yang demikian itu, aku tidak suka membuat engkau menjadi bosan. Sesungguhnya aku memperhatikan waktu untuk memberi *mauidzah* (pelajaran) kepada kamu sebagaimana Rasulullah memperhatikannya untuk kita karena khawatir membosankan.” (HR. Bukhori dan Muslim).

Atas dasat tersebut, dapat diketahui bahwa manusia bisa melakukan apapun dengan baik, jika ia mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan, sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* akan menjadi metode dan strategi pembelajaran yang sangat baik. Para siswa juga akan bisa menyerap dan memahami pembelajaran tersebut dengan baik dan mudah.

3. Berbagai Teori dan Bentuk Terapan Edutainment

Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai bentuk, seperti *Humanizing the classroom*, *active learning*, the *Accelerated Learning*, *Quantum Teaching*, *Quantum Learning*, dan

²⁸ Muhammad Nashiruddin Al-Bani. *Ringkasan Shahih Bukhori*. (Jakarta:Pustaka As-Sunnah. 2010),hlm 129.

sebagainya. Adapun teori dan bentuk terapan edutainment akan disajikan sebagai berikut, sehingga guru dapat memahami dan menggunakannya dalam proses pembelajaran:

a. *Humanizing the classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, *the classroom* artinya ruang kelas. Jadi *Humanizing the classroom* secara harfiah berarti memanusiakan ruang kelas. Akan tetapi maksud disini adalah bahwa dalam proses pembelajaran, guru hendaklah memperlakukan siswa-siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing. Sementara itu ruang kelas berfungsi sebagai ruang belajar, sehingga dimanapun belajar dilakukan, pembelajaran masih bisa berlangsung.²⁹

Humanizing the classroom yang dicetuskan oleh John P. Miller yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu terfokus pada pengembangan model pendidikan afektif, yang dalam kosakata Indonesia sering disebut sebagai “pendidikan kepribadian” atau “Pendidikan Nilai”. Tawaran Miller ini bertumpu pada dorongan siswa untuk: 1). Menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang. 2). Mencari konsep dan identitas diri. 3). Memadukan keselarasan hati dan fikiran.³⁰

²⁹ Moh. Sholeh Hamid., *Op.Cit.*, hlm 37-38.

³⁰ *Ibid.*, hlm 46.

Dengan demikian, *Humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain.

b. *Active learning*

Active berarti aktif sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Jadi, *active learning* adalah pembelajaran aktif. Menurut Melvin I. Silberman yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid, belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Sebab pada dasarnya, belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan. Pada saat aktif belajar, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Ia mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang ia pelajari. Dan inilah sebenarnya yang menjadi dasar dari pembelajaran aktif.³¹

Jadi dapat dikatakan bahwa, pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk bisa memberikan suasana belajar yang interaktif, menarik dan menyenangkan, sehingga siswa

³¹ *Ibid.*, hlm 48.

mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru.

Menurut Bonwell dalam M.Sholeh Hamid, pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:³²

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- 2) Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

c. *Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, dan *Learning* artinya pembelajaran. Jadi, the *Accelerated Learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Pemilik

³² *Ibid.*, hlm 49

konsep ini Dave Mejer menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan Somatic, Auditori, Visual, dan Intelektual (SAVI).³³

Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI ini, yaitu:³⁴

1) Cara belajar Somatik

“Somatic” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh (soma). Jadi, belajar somatic berarti belajar dengan menggunakan indra peraba, Anesthetic, praktis yang melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Atau dikenal dengan istilah Kinesthetic (gerakan). Somatic disini juga dinamakan dengan “*learning by moving and doing*” (belajar dengan belajar dan bergerak) jadi cara belajar somatic adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan.

Untuk merangsang pikiran tubuh, ciptakanlah suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Tidak semua pembelajaran memerlukan aktifitas fisik, tetapi dengan berganti-ganti menjalankan aktivitas belajar aktif dan pasif secara fisik, akan membantu pembelajaran pada setiap peserta

³³*Ibid.*, hlm 59.

³⁴*Ibid.*, hlm 87-97

didik. Jadi antara tubuh dan otak (pikiran) adalah satu dan harus saling mengiringi, karena pikiran tersebar di seluruh tubuh dan terbukti tubuh tidak akan bergerak jika pikiran tidak beranjak.

Somatic melibatkan aktivitas fisik selama berlangsungnya aktivitas belajar. Duduk terlalu lama, baik di dalam kelas maupun di depan komputer akan dapat menghasilkan tenaga. Akan tetapi jika berdiri, bergerak kesana kemari, dan melakukan sesuatu secara fisik dari waktu ke waktu membuat seluruh tubuh terlibat, memperbaiki sirkulasi otak dan meningkatkan pembelajaran.

2) Cara Belajar Auditori

Auditori adalah belajar berbicara dan mendengarkan atau dikenal dengan istilah "*Learning By Talking And Learning*". Jadi belajar auditif adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Peserta didik akan cepat belajar jika materi yang disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar.

Pikiran Auditori yang kita miliki akan lebih kuat dari pada yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi Auditori, bahkan tanpa kita sadari. Dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.

Dalam merancang pelajaran yang menarik bagi seluruh auditori yang kuat dalam diri siswa, maka usahakan mencari cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menterjemahkan pengalaman mereka dengan suara, atau dengan membaca keras-keras secara dramatis. Dengan cara ini setidaknya siswa lebih mudah mengingat dan dapat belajar dengan cepat jika materinya disampaikan secara belajar auditori. Karena dengan belajar auditori dapat merangsang korteks (selaput otak), indera dan motor (serta area otak lainnya) untuk memadatkan dan mengintegrasikan pembelajar(siswa).

3) Cara belajar visual

Visual disini diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan atau disebut dengan istilah "*Learning By Observing And Picturing*". Adapun cara belajar siswa adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

Ketajaman visual sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain. Faktanya orang-orang yang menggunakan pencitraan (simbol) untuk mempelajari teknis dan ilmiah

memperoleh nilai 12 % lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibanding dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 2 % lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dalam hal ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, etnis, gender atau gaya belajar yang dipilih.

Setiap orang terutama pembelajaran visual lebih mudah belajar jika dapat “melihat” apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Bagi pelajar visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, gambar dan gambaran dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar. Teknik-teknik lain yang bisa dilakukan semua orang terutama siswa dengan keterampilan siswa yang kuat adalah dengan mengamati situasi dunia nyata lalu memikirkan serta membicarakan situasi itu, menggambarkan proses, prinsip atau makna dari apa yang dicontohkan.

Visual mencakup melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra komunikasi visual lebih kuat dari pada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di kepala mereka untuk memproses informasi visual dari pada indera lainnya.

4) Cara belajar intelektual

Kata “intelektual” menunjukkan apa yang dilakukan

pembelajaran dalam pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun diri.

Jadi intelektual adalah pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berfikir, menyatukan pengalaman mental, fisik, emosional dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman dan pemahaman menjadi kearifan. Peserta didik akan menguasai materi pelajaran jika pengalaman belajar diatur sedemikian rupa sehingga ia mempunyai kesempatan untuk membuat suatu refleksi penghayatan, mengungkapkan dan mengevaluasi apa yang dipelajari. Pengalaman belajar juga hendaknya menyediakan proporsi yang seimbang antara pemberian informasi dan penyajian terapannya.

Intelektual juga disebut dengan “*Learning By Program And Reflecting*” maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Dan

peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan.

Jika dalam pelatihan belajar sisi intelektual belajar dilibatkan maka kebanyakan orang dapat menerima pelatihan yang banyak memasuki unsur bermain, tanpa merasa pelatihan tersebut dangkal, kekanak-kanakan atau hambar.

Jadi, pada intinya belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI (Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual) diterapkan dalam suatu peristiwa pembelajaran. Dalam pembelajaran *eduataiment* sangat diperlukan pendekatan SAVI, agar pembelajaran yang sejati dapat berlangsung dan dapat meningkatkan pembelajaran pada semua peserta didik.

4. *Quantum Learning*

Quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi. Sedangkan arti dari *learning* adalah belajar atau pembelajaran. Belajar bertujuan untuk meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan dan inspirasi, agar menghasilkan energi cahaya. Dengan demikian *Quantum Learning* adalah cara pengubahan berbagai macam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar.³⁵ Hal ini

³⁵ *Ibid.*, hlm 75.

sangat selaras dengan konsep *edutainment* yang kini banyak dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Konsep *edutainment* adalah sebuah konsep yang memadukan dunia pendidikan (*education*) dengan dunia hiburan (*entertainment*). Dua hal yang dulu sering dianggap berada pada posisi kontradiktif dan berseberangan.

Quantum mengerahkan segenap usaha untuk menemukan cara belajar paling efektif dan cepat. Jadi dengan *Quantum Learning*, kita belajar dengan cara belajar efektif. Kita akan mendapatkan cara membaca cepat, menghafal cepat, dan menjadi kreatif sesuai dengan cara belajar kita masing-masing.

5. *Quantum Teaching*

Quantum teaching adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta terfokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah simfoni bermacam-macam interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa.³⁶

³⁶ *Ibid.*, hlm.98.

Jadi, *Quantum Teaching* berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi.

4. Desain Ruang kelas dengan metode Edutainment

Desain ruang kelas merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas. Dalam hal ini, hal yang paling penting adalah bagaimana mengatur posisi tempat duduk sesuai dengan metode dan cara pembelajaran. Oleh karena itu sekolah dan guru harus memberikan kesan yang nyaman, indah, dan bersahabat, supaya siswa merasa nyaman dan senang saat kegiatan belajar-mengajar.

a. Lingkungan Kelas

Lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi. Bila suasana dan kondisi didalam kelas berantakan, kumuh, kotor, dan tidak menarik bagi para siswa, maka mereka akan menganggap bahwa belajar itu tidak nyaman, melelahkan dan kuno. Sebaliknya bila lingkungan ditata dengan baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran, maka mereka memiliki pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasikkan.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain lingkungan kelas yang ideal dan mendukung bagi pembelajaran siswa

adalah sebagai berikut:

1) Menyediakan gambar

Sebuah gambar lebih berarti daripada seribu kata. Jika guru menggunakan alat peraga dalam situasi belajar, maka akan terjadi hal yang menakjubkan pada pembelajaran. Dalam hal ini beberapa ide yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- a) Gambar poster ikon/symbol
- b) Poster afirmasi atau poster penegasan diri

2) Gunakan warna

Gunakan warna untuk memperkuat pengajaran dan belajar siswa, karena otak berpikir dalam warna. Gunakan warna hijau, biru, ungu dan merah untuk kata-kata penting. Sedangkan untuk menggaris bawahi, gunakan warna jingga dan kuning, serta warna hitam dan putih untuk kata-kata penghubung.

b. Pengaturan Bangku

Pengaturan bangku mempunyai peranan penting dalam konsentrasi belajar siswa. pengaturan bangku dapat dilakukan secara fleksibel dengan memosisikan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan pengajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dilakukan agar semua siswa mampu menangkap pelajaran yang diberikan dengan merata, seksama, menarik, tidak monoton, dan mempunyai sudut pandang bervariasi terhadap pelajaran yang tengah diikuti

Pengaturan bangku dilakukan untuk memenuhi empat tujuan

pembelajaran, yaitu aksesibilitas yang membuat siswa mudah menjangkau alat atau sumber belajar yang tersedia, mobilitas yang membuat siswa dengan mudah bergerak dari satu bagian ke bagian lain, interaksi yang memudahkan terjadinya komunikasi antara guru, siswa maupun antar siswa dan variasi kerja siswa yang memungkinkan siswa bekerja sama secara perorangan, berpasangan atau berkelompok.

c. Pemberian Aroma Terapi

Menurut beberapa penelitian, manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30% saat diberikan aroma wangi bunga tertentu.³⁷ Oleh karena itu, menyempatkan aroma tertentu yang biasanya berasal dari aroma bunga akan memberikan ketenangan dan relaksasi pada siswa, sehingga konsentrasi belajarnya akan tetap terjaga dengan baik.

d. Pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan

Untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan juga sangat penting. Disadari atau tidak tanaman dan tumbuh-tumbuhan memberikan manfaat yang penting bagi dunia pendidikan. Penelitian menyatakan bahwa tumbuh-tumbuhan dan tanaman mampu menyediakan oksigen. Dalam hal ini, otak berkembang karena oksigen. Semakin banyak oksigen yang didapat, akan semakin baik pula kinerja otak. Jika kinerja otak semakin baik maka para siswa akan mampu mengikuti dan mencerna pelajaran

³⁷ *Ibid.*, hal 141

yang diberikan dikelas dengan baik.³⁸ Tentu hal ini akan sangat membantu mereka dalam berpendidikan, sehingga kesuksesan mereka dalam dunia pendidikan bisa dicapai dengan baik.

e. Alat Bantu Pendidikan

Alat bantu adalah benda yang dapat membantu sesuatu, sehingga tujuannya bisa dicapai dengan lebih mudah dan gampang. Dengan demikian, alat bantu pendidikan adalah benda atau alat yang mampu membantu insan pendidikan dalam memenuhi segala tujuan pembelajaran atau tujuan besar dari pendidikan itu sendiri.

Alat bantu pendidikan bisa juga dinamakan dengan media pendidikan. Media adalah alat penghubung yang mampu menghubungkan atau mengomunikasikan antara keduanya. Oleh karena itu, media adalah sesuatu yang penting bagi kelancaran pembelajaran. Semakin baik media atau alat bantu pendidikan sebagai penyampai pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik, maka akan semakin baik dan maksimal kemampuan siswa untuk menerima dan mencerna materi atau pesan dalam pembelajaran.

Alat bantu atau media pembelajaran yang bisa digunakan dalam KBM diantaranya penggunaan kata-kata, bunyi, gambar, alat peraga (seperti radio, televisi, OHP, Film) dan lain sebagainya. Pada intinya, media pembelajaran berfungsi sebagai sebuah pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan (guru) agar bisa diterima oleh anak didik atau

³⁸ *Ibid.*, hal 145

penerima pesan dengan baik.

C. Keefektifan Pengajaran

1. Pengertian Efektifitas Pembelajaran

Menurut Sadirman dalam Trianto Ibnu al-Tabany, keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Menurut tim pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya. Bahwa efisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar dengan menggunakan tes, sebab hasil tes dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran.³⁹

2. Indikator keefektifan pengajaran

Menurut Reigeluth dan Merrill yang dikutip oleh I Nyoman Sudana Degeng dalam Ilmu Pengajaran dan Taksonomi Variabel mengemukakan bahwa pengukuran keefektifan pengajaran harus selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan pengajaran. Empat indikator penting yang dapat dicapai untuk menetapkan keefektifan pengajaran ada 7 Indikator, sebagai berikut:⁴⁰

³⁹ *Ibid.*, hlm 21-22

⁴⁰ I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran dan Taksonomi Variabel*.(Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1989).,hal 42-50.

- a. Kecermatan penguasaan perilaku
- b. Kecepatan unjuk kerja
- c. Kesesuaian dengan prosedur
- d. Kuantitas unjuk kerja
- e. Kualitas hasil akhir
- f. Tingkat alih belajar
- g. Tingkat retensi

Adapun penjelasan dari ketujuh indikator tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kecermatan penguasaan

Kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari juga sering disebut dengan tingkat kesalahan unjuk kerja. Ini dapat dipakai sebagai indikator untuk menetapkan keefektifan pengajaran. Makin cepat siswa menguasai perilaku yang dipelajari, maka efektif pengajaran yang telah dilakukan. Atau dengan ungkapan lain, makin kecil tingkat kesalahan, berarti makin efektif pengajaran. Tingkat kecermatan dapat ditunjukkan oleh jumlah kesalahan dalam unjuk kerja. Makin banyak kesalahan yang dibuat, makin tidak cermat unjuk kerja siswa.

b. Kecepatan unjuk kerja

Indikator kedua untuk mengukur keefektifan pengajaran adalah kecepatan dalam unjuk kerja. Kalau kecermatan penguasaan dikaitkan dengan jumlah kesalahan, maka kecepatan unjuk kerja

dikaitkan dengan jumlah waktu yang diperlukan dalam menampilkan unjuk kerja, diacu oleh Regeluth dan Merrill sebagai performance efficiency. Makin cepat seorang siswa menampilkan unjuk kerja, semakin efektif pengajaran.

Kecepatan unjuk kerja juga dapat ditaksir dari jumlah pengulangan hal sama yang dilakukan oleh siswa ketika menampilkan unjuk kerja. Ini bisa terjadi karena adanya kesalahan dalam menampilkan bagian-bagian dari suatu unjuk kerja sehingga perlu diulangi, atau karena melakukan usaha coba-ralat. Semakin sedikit usaha coba ralat yang dilakukan siswa, maka semakin cepat ia menampilkan unjuk kerja itu.

c. Kesesuaian dengan prosedur

Kesesuaian unjuk kerja dengan prosedur baku yang telah ditetapkan juga dapat dijadikan indikator keefektifan pengajaran. Pengajaran dikatakan efektif apabila siswa mampu menampilkan unjuk kerja yang sesuai dengan prosedur baku yang telah ditetapkan. Indikator ini penting sekali, khususnya untuk unjuk kerja tipe isi prosedural.

d. Kuantitas unjuk kerja

Sebagai indikator keefektifan pengajaran, kuantitas unjuk kerja mengacu pada banyaknya unjuk kerja yang mampu ditampilkan oleh siswa dalam waktu tertentu yang telah ditetapkan. Perancang-perancang pengajaran ini banyak yang mengaitkan kuantitas unjuk

kerja ini pada jumlah tujuan yang dicapai oleh siswa. makin banyak tujuan yang tercapai berarti makin efektif pengajaran itu. Dengan ungkapan lain, keefektifan suatu pengajaran dapat diukur dari banyaknya unjuk kerja yang mampu diperlihatkan oleh siswa.

e. Kualitas hasil Akhir

Kadang-kadang keefektifan pengajaran sulit diukur dengan cara-cara sebelumnya, seperti pengajaran dalam bidang keterampilan atau seni. Unjuk kerja sering kali lebih didasarkan pada sikap dan rasa seni daripada prosedur baku yang harus diikuti. Oleh karena itu, cara-cara mengukur keefektifan pengajaran seperti diuraikan sebelumnya sukar dilakukan. Cara yang paling mungkin untuk ini adalah mengamati kualitas hasil unjuk kerja. Umpamanya unjuk kerja ketika siswa melukis, yang diamati bukan proses melukisnya melainkan lukisannya setelah selesai digarap.

f. Tingkat alih belajar

Kemampuan siswa dalam melakukan alih belajar dari apa yang telah dikuasainya ke hal lain yang serupa, juga merupakan indikator penting untuk menetapkan keefektifan pengajaran. Indikator ini banyak terkait dengan indikator-indikator sebelumnya, seperti tingkat kecermatan, kesesuaian prosedur, dan kualitas hasil akhir. Indikator ini sangat menunjang untuk kerja alih belajar. Oleh karena itu, penetapan keefektifan pengajaran berdasarkan tingkat

alih belajar, perlu didasarkan pada informasi mengenai indikator-indikator tersebut.

Semakin cermat penguasaan siswa pada unjuk kerja tertentu, maka semakin besar peluangnya untuk melakukan alih belajar pada unju kerja yang sejenis. Demikian pula semakin sesuai unjuk kerja yang diperlihatkan siswa dengan prosedur baku yang ditetapkan, semakin besar peluangnya untuk melakukan alih belajar pada unjuk kerja yang sejenis. Akhirnya semakin tinggi kualitas hasil yang diperlihatkan siswa, semakin besar peluang keberhasilan dalam melakukan alih belajar pada hasil unjuk kerja yang sejenis.

g. Tingkat retensi

Indikator terakhir yang dapat digunakan untuk menetapkan keefektifan pengajaran ialah tingkat retensi, yaitu jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu. Atau dengan menggunakan konsepsi memory theorists, jumlah informasi yang masih mampu diingat atau diungkapkan kembali oleh si belajar setelah selang waktu tertentu. Jadi makin tinggi retensi berarti makin efektif pengajaran.

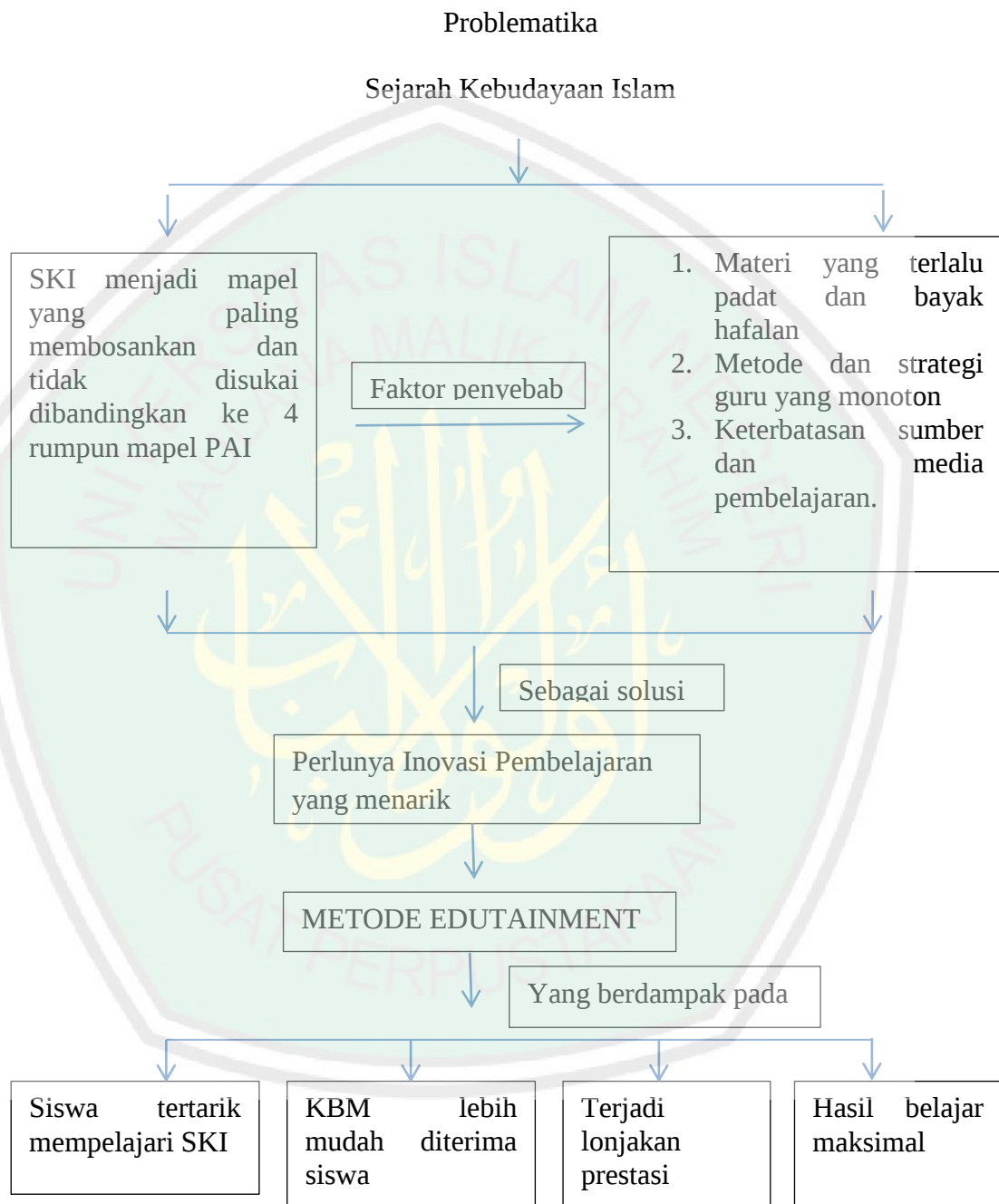
Sebagai indikator pengukuran keefektifan pengajaran, tingkat retensi lebih tepat dipakai pada pengajaran yang menekankan pada ingatan. Kalau menggunakan taksonomi Merrill dari 3 tingkat unjuk kerja yang dikemukakannya, mengingat, menggunakan dan

menemukan, tingkat mengingat fakta, konsep, prosedural atau prinsip cocok digunakan untuk menetapkan tingkat retensi.

Ketujuh indikator tersebut dalam kenyataannya jarang digunakan seluruhnya untuk menetapkan keefektifan pengajaran. Pilihan perlu dibuat berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Bila tekanan dibuat pada unjuk kerja tertentu dengan tingkat kecermatan tinggi, maka indikator tingkat kecermatan harus dipakai. Demikian juga apabila tekanan tujuan pada kuantitas unjuk kerja, maka indikator kuantitas yang harus dipakai.

Perlu diingat juga bahwa satu indikator seringkali tidak cukup dalam menetapkan keefektifan suatu pengajaran. Dalam hal ini menggunakan indikator-indikator lain yang sesuai akan lebih dapat menggambarkan tingkat keefektifan secara lebih cermat. Dalam mengukur keefektifan suatu program pengajaran harus diakui bahwa ada hasil pengajaran yang langsung dapat diukur setelah pengajaran berakhir dan ada hasil pengajaran yang terbentuk secara kumulatif (hasil pengiring), karena itu tidak segera bisa diamati. Di samping mengaitkan pengukuran tingkat keefektifan pengajaran dengan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, pengaitan dengan tipe isi bidang study juga dapat dilakukan.

D. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Prof. Dr. Lexy J. Moelong, M.A menyebutkan definisi penelitian kualitatif yang dikutip dari pernyataan Bogdan & Taylor bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴¹ Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini peneliti tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandang sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Adapun jenis penelitiannya berdasarkan tempat dilakukan, penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*). Hal ini karena, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data berupa informasi melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi yang data-datanya diperoleh secara langsung dari lapangan yaitu kegiatan pembelajaran di MAN 2 Batu.. Penelitian ini juga berjenis penelitian deskriptif, karena data-data yang diperoleh digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana pelaksanaan pembelajaran SKI berbasis *edutainment* yang ada di MAN 2 Batu.

⁴¹ Lexy. J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 4

B. Kehadiran Peneliti

Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Peneliti harus memiliki penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek baik secara akademik maupun logistik. Peneliti sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrumen yang aktif dalam lapangan. Dengan ditunjang instrumen lain berupa alat-alat bantu maupun dokumen. Oleh karena itu, kehadiran peneliti sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan penelitian ini. Sehingga keterlibatan peneliti secara langsung dan interaksi yang aktif dengan informannya mutlak diperlukan.

Karena kehadiran peneliti mutlak diperlukan, maka dalam penelitian ini, peneliti akan mengusahakan untuk dapat hadir di lokasi penelitian setiap pelaksanaan pembelajaran SKI yang diampu oleh bapak Aslanik Hakiki selama 3 bulan demi mendapatkan informasi dan data yang real dan valid.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Batu. atau tepatnya di jalan Pattimura no 25 Temas-Batu. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena MAN 2 Batu ini adalah satu-satunya sekolah Madrasah Aliyah di kota Batu yang sudah mengembangkan pembelajaran SKI melalui metode *edutainment*. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara awal dengan guru SKI di MAN 2 Batu, beliau menuturkan bahwa pembelajaran SKI sudah diolah sedemikian rupa agar menyenangkan bagi siswa. Alasan lain pemilihan lokasi ini karena para siswa dan alumni sekolah MAN 2 yang memberikan respon cukup baik terhadap pembelajaran SKI yang dilakukan di MAN 2 Batu. Menurut mereka pembelajaran SKI yang diaplikasikan dengan beraneka metode membuat siswa tertarik dan tidak mudah bosan. Namun yang lebih menarik dari hal ini adalah penerapan metode *edutainment* pada anak usia madrasah Aliyah, karena biasanya *metode edutainment* hanya diterapkan pada anak usia dini atau pada anak usia sekolah dasar.

D. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Menurut Ulber Silalahi, data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah data kualitatif, yakni yang disajikan dalam bentuk kata verbal, bukan dalam bentuk angka.⁴² Yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini adalah gambaran umum obyek penelitian yang

⁴² Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 284

meliputi, sejarah MAN 2 Batu, visi-misi MAN 2 Batu, struktur organisasi MAN 2 Batu, kegiatan pembelajaran di MAN 2 Batu, keadaan guru MAN 2 Batu, keadaan siswa MAN 2 Batu, keadaan sarana dan prasarana MAN 2 Batu.

2. Sumber Data

Menurut lofland dan Lexy Meleong sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Sedangkan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.⁴³

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek darimana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data, yaitu:

a. Sumber Data Primer

Yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Data yang dimaksud disini adalah data mengenai model pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Batu. Adapun data ini diperoleh dari atau bersumber dari informasi guru mata pelajaran SKI dan siswa MAN 2 Batu melalui wawancara. Jika peneliti perinci lagi, maka data primer dalam penelitian ini meliputi: desain pembelajaran SKI dengan metode *edutainment*, penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran SKI, hasil dari penerapan metode *edutainment*.

⁴³ Lexy. J. Moelong, Op.Cit., hlm. 157.

b. Sumber Data Sekunder

Yaitu data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan.⁴⁴

Data sekunder ini menunjang dan melengkapi data primer. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen silabus pembelajaran, RPP, absensi kehadiran siswa, dan arsip nilai siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴⁵

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti disini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diamati.⁴⁶ Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, Sanafiah Faisal dalam Sugiyono mengklasifikasikan menjadi tiga, yakni observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi terang-

⁴⁴ Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 291.

⁴⁵ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta.2012)., hlm 308.

⁴⁶ Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hlm. 103.

terangan dan tersamar (*overt and covert observation*), dan observasi yang tak berstruktur (*unstructured observation*).⁴⁷

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi Partisipan. Dalam observasi ini, peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran SKI yang ada di MAN 2 Batu. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut berperan sebagai guru, sehingga peneliti dapat mengamati bagaimana perilaku guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana semangat belajar murid, bagaimana hubungan guru dengan murid, dapat mengetahui keluhan dalam kegiatan pembelajaran dan lain-lain. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁴⁸ Wawancara ini digunakan untuk menanyakan kegiatan pelaksanaan pembelajaran, penerapan *edutainment* dan juga keikutsertaan Gurudan siswa pada kegiatan tersebut.

Untuk mendapatkan data menggunakan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara terlebih dahulu yang digunakan sebagai pedoman dalam pengambilan data. Setelah membuat pedoman

⁴⁷ Sugiyono., Op.Cit., hlm 310-313

⁴⁸ Ibid., hlm. 231

wawancara peneliti menentukan dan membuat pertanyaan wawancara untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan tanggapan, pendapat, perasaan, harapan-harapan terhadap pelaksanaan pembelajaran SKI dengan metode *Edutainment*. Adapun yang akan peneliti wawancara adalah:

1) Guru mata pelajaran SKI

Guru mata pelajaran SKI merupakan pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran, karena guru adalah yang merancang dan mendesain sistem pembelajaran SKI dengan metode *Edutainment*.

2) Siswa

Siswa yang dimaksud adalah siswa yang berdomisili di tempat guru SKI mengajar. Siswa merupakan pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa yang terlibat dan merasakan secara langsung bagaimana kegiatan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* tersebut di implementasikan di dalam kelas.

3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto metode wawancara merupakan suatu cara atau teknik memperoleh data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya.⁴⁹

Dalam penelitian ini selain menggunakan observasi dan wawancara juga menggunakan dokumentasi yang tidak kalah

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Bina Aksara. 1993)., hlm 188.

pentingnya dengan metode yang lain. Yaitu dengan cara mengumpulkan data mengenai silabus pembelajaran, RPP, absensi kehadiran siswa, arsip nilai siswa dan sebagainya.

Peneliti akan memetakan lagi antara data, sumber data dan instrumen yang dibutuhkan, guna memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Adapun pengelompokan data-data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Pemetaan data, sumber data dan metode pengumpulan data

No	masalah yang diteliti	Data yang dibutuhkan	Sumber data	Metode pengumpulan data
1	Desain pembelajaran dengan metode edutainment	Perangkat pembelajaran yang dibuat (Silabus dan RPP)	Guru	Wawancara dan dokumentasi
		Sumber dan media pembelajaran yang dibutuhkan.	Guru	Wawancara
		Kondisi ruang kelas (pengaturan bangku, pemberian aroma terapi, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan, dan	Guru dan Siswa	Wawancara dan Observasi

		pengaturan gambar)		
2	Penerapan metode edutainment dalam pembelajaran SKI	Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan	Guru dan Siswa	Wawancara dan Observasi
		Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran	Guru dan Siswa	Wawancara dan observasi
		Pembagian waktu dalam KBM	Guru	Wawancara dan Observasi
		Evaluasi pembelajaran	Guru	Wawancara dan dokumentasi
3	Efektivitas pembelajaran SKI dengan metode edutainment	Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM.	Guru dan Siswa	Wawancara dan Observasi
		Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa.	Guru dan Siswa	Wawancara dan Observasi
		Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan	Guru dan Siswa	Wawancara dan Observasi

		belajar).		
		Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif	Guru dan Siswa	Wawancara dan Observasi

F. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap kegiatan pembelajaran SKI melalui metode *edutainment* di MAN 2 Batu. Adapun gambaran hasil penelitian tersebut ditelaah, dikaji dan disimpulkan sesuai dengan tujuan dan kegunaan penelitian, dalam memperoleh kecermatan, ketelitian dan kebenaran. Adapun langkah-langkah proses analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:⁵⁰

1. Mengumpulkan data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁵⁰ Sugiyono., Op.Cit., hlm 338.

Melalui observasi, peneliti dapat mengenal berbagai rupa kejadian, peristiwa, dan keadaan yang ada. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali makna dari fenomena-fenomena yang terjadi. Pengumpulan data merupakan komponen yang penting dalam penelitian, karena pada saat mengumpulkan data, peneliti dengan sendirinya terlibat melakukan perbandingan-perbandingan untuk memperkaya data bagi tujuan konseptualisasi, kategorisasi, ataupun teoritisasi.

2. Reduksi data

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum kembali catatan-catatan lapangan dengan memilih hal-hal yang pokok dan difokuskan kepada hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah kegiatan pembelajaran SKI dengan model *edutainment* di MAN 2 Batu. Data yang diperoleh dari lapangan ditulis dalam bentuk uraian dan terperinci. Laporan tersebut akan bertambah sejalan dengan berjalannya penelitian. Data dalam laporan tersebut perlu direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan dalam hal-hal yang penting dan dicari tema atau polanya. Data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil yang diperoleh serta mempermudah pelacakan kembali terhadap data yang diperoleh bila diperlukan.

3. Penyajian data

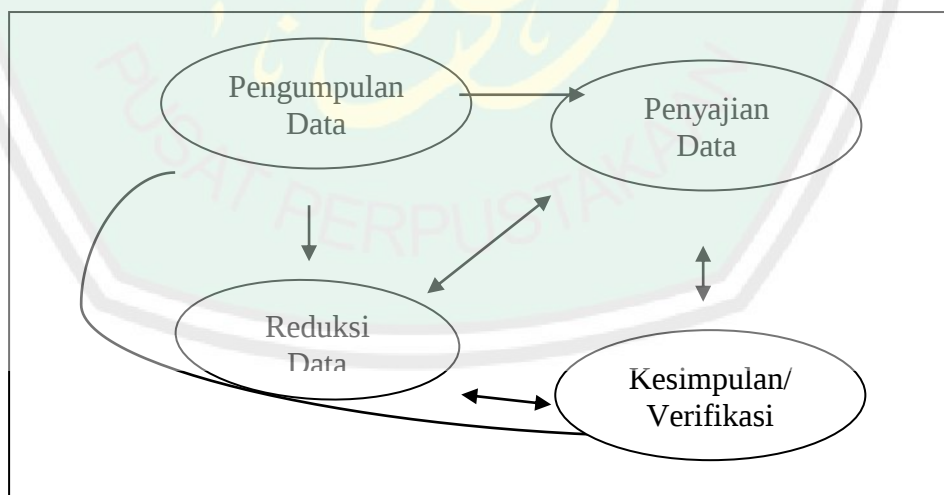
Untuk mempermudah melihat hasil rangkuman, maka dibuat matriks. Dalam pola bentuk matriks tersebut dapat dilihat gambaran

seluruhnya atas bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian. Atas dasar pola yang tampak pada display data maka dapat ditarik kesimpulan sehingga data yang dikumpulkan mempunyai makna.

4. Kesimpulan

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya dalam penelitian ini bahwa proses analisis dilakukan semenjak data awal dikumpulkan. Oleh karena itu kesimpulan yang ditarik pada awalnya masih kabur dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

*Bagan 3.1
gambaran analisis Miles dan Huberman.*



G. Uji Keabsahan Data

Dalam uji keabsahan data, peneliti menggunakan uji data dengan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Triangulasi dibagi menjadi tiga, yakni triangulasi sumber, triangulasi, teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Namun dalam penelitian ini, hanya akan digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Misalnya untuk mengetahui model pembelajaran SKI maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan ke kepala sekolah, guru mata pelajaran SKI, ke siswa. Data dari ketiga sumber ini dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, mana yang berbeda, dan mana yang spesifik dari tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari teknik wawancara, lalu di cek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila tiga

teknik menghasilkan kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar hanya saja sudut pandangnya yang berbeda.



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

Dari hasil dokumentasi, observasi, dan wawancara selama proses penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Lokasi MAN 2 Kota Batu

Madrasah Aliyah Negeri Malang II Kota Batu terletak di wilayah Kota

Batu, yakni di :

Jalan : Patimura Nomor 25

Dukuh : Genengan

RT/RW : 01 / 09

Kelurahan : Temas

Kecamatan : Batu

Kota : Batu

Telepon : 0341-592185

e-mail : man_kotabatu@yahoo.com

Berada di daerah pegunungan yang berudara sejuk, hawa yang dingin, masyarakat yang agamis dan berbudaya menjadikan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dapat berjalan secara kondusif dan optimal.

2. Sejarah MAN 2 Kota Batu

Dalam perkembangannya dari awal berdiri sampai dengan sekarang Madrasah Aliyah Negeri Malang II Kota Batu, yang berdiri Kokoh, terus berbenah untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk penyelenggaraan pendidikan, mulai dari awal berdiri sampai dengan sekarang mengalami perubahan nama sebagai berikut ;

- a. Pada awal berdiri adalah PGAA NU Batu, kemudian diresmikan menjadi SPIAIN Sunan Ampel dengan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 02 Tahun 1970, pada waktu itu belum mempunyai gedung sendiri, untuk sementara menempati Gedung milik Al-Maarif Batu di Jalan Semeru No. 22 Batu.
- b. Pada Tahun 1978 secara resmi menjadi Madrasah Aliyah Negeri Malang II berdasarkan SK Menteri Agama RI Nomor 17 Tahun 1978, dan masih menempati Gedung Al-Maarif Batu.
- c. Pada Tahun 1979 MAN MALANG II berpindah lokasi menempati Gedung milik MI Raoudlatul Ulum di Jalan Lahor 23 Batu dengan Hak Sewa Bangunan.
- d. Kemudian pada Tahun 1981 secara resmi MAN MALANG II baru menempati Gedung milik sendiri (Pemerintah) yang berlokasi di Jalan Patimura Nomor 25 Batu yang di bangun dengan dana DIP Tahun Anggaran 1980/1981, dan sampai sekarang terus berbenah untuk melengkapi sarana dan prasarana. Dan berkembang memiliki gedung

pesantren dengan luas tanah 4000 m² yang dibangun diatas tanah milik Kelurahan Temas Kota Batu.

- e. Pada tanggal 17 September 2014 sesuai dengan Keputusan Menteri Agama nomor 157 Tahun 2014, nama MAN Malang II Batu berubah menjadi MAN Kota Batu

Mulai awal berdiri sebagai rintisan pada tahun 1970, sampai dengan sekarang juga mengalami beberapa kali pergantian pimpinan yakni sebagai berikut :

Tabel 4.1

Daftar Kepala sekolah MAN 2 Kota Batu dan masa jabatannya

No	Masa Jabatan	Nama Kepala Sekolah
1	Tahun 1970 — 1974	Moh. Rofil (Alm)
2	Tahun 1974 — 1980	Ghozali Noor, BA
3	Tahun 1980 — 1989	Drs. Sulhani (Alm)
4	Tahun 1989 — 1993	Drs. H. Toras Gultom (Alm)
5	Tahun 1993 — 1999	Drs. H. Untung Saleh (Alm)
6	Tahun 1999 — 2004	Drs. H. Tonem Hadi
7	Tahun 2004 — 2005	Drs. H. A. Dhohiri (Alm)
8	Tahun 2005 — 2008	Masrur Arifin, S.Pd (Alm)
9	Tahun 2008 — 2016	Drs. Winarso
10	Tahun 2016 — sekarang	H Sudirman, SPd. MM

Dari awal berdiri sampai dengan sekarang mengalami pergantian pimpinan sebanyak 9 kali selama hampir 43 tahun. Dan terus berbenah

untuk memenuhi tuntutan kebutuhan penyelenggaraan pendidikan dengan jumlah siswa yang terus bertambah banyak.

3. Situasi Umum dan Lingkungan

Kota Batu merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Jawa Timur berjarak sekitar 80 km dari Surabaya. Letak geografisnya di daerah pegunungan dengan udara yang sejuk, bersih, sebuah kota wisata yang mempunyai beberapa obyek wisata alam, tempat peristirahatan dan hotel dengan fasilitas yang memadai. Batu berada pada jalur lalu lintas Malang-Kediri-Jombang, dan Mojokerto lintas pegunungan.

Disamping sebagai kota wisata yang agamis, dan berbudaya, Batu juga dikenal sebagai Kota Agraris yang mayoritas penghasilan penduduknya dari usaha dibidang pertanian, terkenal dengan hasil pertanian apel yang menjadi icon kota wisata batu.

Berada di daerah pegunungan yang berudara sejuk, hawa yang dingin, masyarakat yang agamis dan berbudaya merupakan kondisi yang kondusif dalam penyelenggaraan pendidikan di MAN Malang II Kota Batu, yang juga menuntut adanya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai untuk pengembangan potensi masyarakat yang akan mengangkat potensi daerah serta pendidikan Islam pada umumnya.

4. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

TERWUJUDNYA GENERASI ISLAM YANG CERDAS, TERAMPIL DAN BERAKHLAQ MULIA, BEBAS DARI PENYALAHGUNAAN NARKOBA, SERTA PEDULI TERHADAP LINGKUNGAN HIDUP.

Adapun Indikator ketercapaian visi adalah sebagai berikut :

- 1) Lulusan MAN 2 Kota Batu yang cerdas sosial, emosional, dan sosial
- 2) Lulusan MAN 2 Kota Batu yang mempunyai ketrampilan kecakapan hidup Serta kreatif dalam aplikasi kecakapannya dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Taat dalam menjalankan ibadah serta berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat
- 4) Tidak ada peserta didik yang terlibat dari segala bentuk penyalahgunaan NARKOBA
- 5) Seluruh warga Madrasah mempunyai kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan hidup yang bersih dan segar dan terwujudnya sekolah adiwiyata

b. Misi

Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada mutu lulusan baik secara keilmuan, maupun secara moral dan sosial sehingga mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insani yang unggul di bidang iptek dan imtaq. Sedangkan misi dari

penyelenggaraan pembelajaran dan pendidikan di MAN 2 Kota Batu terurai sebagai berikut :

- 1) Menyelenggarakan pendidikan MA untuk mempersiapkan SDM yang unggul serta berkualitas dan berprestasi
- 2) Menyelenggarakan pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik melanjutkan ke Perguruan Tinggi
- 3) Menyelenggarakan pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik
- 4) Menyelenggarakan pelatihan ketrampilan kecakapan hidup yang dilandasi Akhlaqul Karimah
- 5) Meningkatkan Ketaqwaan beribadah
- 6) Menyelenggarakan pendidikan yang menyelamatkan peserta didik agar terhindar dari segala bentuk penyalahgunaan Narkoba
- 7) Menyelenggarakan pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik di bidang Bahasa
- 8) Menyelenggarakan Pendidikan untuk menyadarkan setiap warga Madrasah agar peduli terhadap Lingkungan Hidup
- 9) Mewujudkan sekolah yang aman, nyaman, rindang, bersih dan sehat

c. Tujuan

Setelah Para Siswa Di Didik Selama 3 Tahun Diharapkan :

- 1) Meningkatkan prosentasi kelulusan hasil Ujian Nasional.

- 2) Meningkatkan jumlah peserta didik yang dapat melanjutkan ke perguruan tinggi
- 3) Meningkatkan perolehan kejuaraan dibidang olahraga dan seni tingkat kotamaupun propinsi.
- 4) Meningkatnya prosentase peserta didik yang mampu menciptakan lapangan kerja sendiri bagi peserta didik yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi.
- 5) Berkurangnya kenakalan peserta didik.
- 6) Meningkatnya jumlah media dan alat peraga pembelajaran yang dihasilkan oleh guru.
- 7) Meningkatnya kualitas pembelajaran melalui model maupun metode pembelajaran yang bervariasi.
- 8) Meningkatnya prosentase warga madrasah yang melaksanakan sholat dhuha dan dhuhur berjamaah.

5. Keadaan Guru dan Pegawai

MAN 2 Kota Batu memiliki tenaga Guru dan Pegawai sebanyak 68 sebagai berikut:

a. Guru

Guru Tetap : 43

Guru Tidak Tetap : 20

Jumlah : 63

b. Pegawai

Pegawai Tetap : 5

Pegawai Tidak Tetap : 12

Jumlah : 17

Latar Belakang pendidikan tenaga Guru terdiri dari 8 orang Sarjana S-2, 55 orang Sarjana S-1. Latar belakang pendidikan pegawai yakni 6 orang Sarjana S-1, 2 orang Diploma 3, dan 4 orang SMA, dan 1 orang berpendidikan SD.

Melihat latar belakang pendidikan tenaga guru dan pegawai yang ada di MAN 2 Batu, maka tak heran jika kegiatan KBM mampu diolah dengan lebih menarik dan inovatif. Sehingga siswa siswi MAN 2 Batu tertarik untuk belajar lebih lama-lama.

6. Perkembangan Jumlah Siswa

Dari tahun ke tahun perkembangan jumlah siswa mengalami kenaikan dan juga penurunan sebagai berikut:

Tabel.4.2

Jumlah siswa MAN 2 Kota Batu dari tahun ke tahun

No	Tahun ajaran	Jumlah siswa
1	Tahun 1998/1999	333 orang
2	Tahun 1999/2000	461 orang
3	Tahun 2000/2001	580 orang
4	Tahun 2001/2002	659 orang
5	Tahun 2002/2003	672 orang
6	Tahun 2003/2004	601 orang
7	Tahun 2004/2005	615 orang
8	Tahun 2005/2006	575 orang
9	Tahun 2006-2007	584 orang

10	Tahun 2007/2008	550 orang
11	Tahun 2008/2009	501 orang
12	Tahun 2009/2010	540 orang
13	Tahun 2010/2011	604 orang
14	Tahun 2011/2012	721 orang
15	Tahun 2012/2013	816 orang
16	Tahun 2013/2014	898 orang
17	Tahun 2014/2015	958 orang
18	Tahun 2015/2016	938 orang
19	Tahun 2016/2017	1028 orang

Jumlah Rombongan Belajar mulai dari 9 rombongan pada tahun 1998/1999 pada tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah 32 rombongan belajar yaitu ; kelas X ada 11 rombel (IPA 4, IPS 4, Bhs 1 & Agama 1) , kelas XI ada 11 rombel (jurusan Agama 1 rombel, jurusan bahasa 1 rombel, jurusan IPA 4 rombel, jurusan IPS 4 rombel), dan kelas XII ada 10 rombel (jurusan agama 1 rombel, jurusan bahasa 1 rombel, jurusan IPA 3 rombel, jurusan IPS 4 rombel).

Meningkatnya jumlah siswa dari tahun ke tahun menunjukkan bahwa MAN 2 Batu menjadi sekolah favorit di Kota Batu. Salah satu faktor yang menjadi penyebab tertariknya siswa belajar di MAN 2 Batu karena pembelajaran yang diolah secara menarik dan inovatif.

7. Keadaan Gedung dan Ruangan

MAN 2 Kota Batu memiliki ruang kelas sebanyak 25 ruang, 1 ruang Kepala, 1 ruang Tata Usaha, 1 ruang Guru, 1 ruang Perpustakaan dan lain-lain.

Tabel 4.3

Keadaan gedung dan ruang di MAN 2 Kota Batu

No.	Jenis Ruang	Jml	Luas (M2)
1	Ruang Kelas	25	960
2	Laboratorium Biologi	1	10
3	Laboratorium Fisika	1	80
4	Laboratorium Kimia	2	80
5	Laboratorium Bahasa	1	100
6	Ruang Perpustakaan	1	80
7	Ruang Ketrampilan Jahit	1	36
10	Ruang UKS	1	20
13	Ruang Komputer	1	81
18	Kantin	1	121
19	Ruang BP	1	16
20	Ruang Kepala Sekolah	1	36
21	Ruang Guru	1	32
22	Ruang TU	1	36
23	Ruang OSIS	1	24

24	Ruang Musik	1	16
25	Ruang PPL	1	24
26	Kamar Mandi / WC Guru	4	24
27	Kamar Mandi / WC Siswa	12	48
28	Gudang	1	6
29	Pos Satpam	1	4
30	Masjid	1	420
31	Rumah Dinas Penjaga	1	150
32	Mahad Al Ulya	1	3200

8. Fasilitas Penunjang

- a. Masjid
- b. Perpustakaan
- c. Laboratorium IPA (Biologi, Fisika, Kimia)
- d. Laboratorium Komputer
- e. Lapangan Olah Raga (Basket, Volly)
- f. Ruang Ketrampilan, jahit, boga, Las, Musik
- g. Ruang Kopsis
- h. Ruang UKS
- i. Beberapa jenis alat peraga, media pengajaran.

Melihat begitu lengkapnya fasilitas dan fasilitas penunjang yang ada di MAN 2 Batu, maka tak salah jika pembelajaran dengan metode edutainmentpun dapat berjalan efektif dan maksimal.

B. Paparan Data Hasil Penelitian

Dalam pembahasan ini, peneliti menyajikan sebuah data beserta analisisnya sebagai hasil penelitian yang peneliti lakukan di MAN 2 Kota Batu. Data ini merupakan hasil penelitian berdasarkan observasi, interview, dokumentasi, dan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran SKI, dan beberapa siswa di MAN 2 Kota Batu baik yang berhubungan dengan model pembelajaran SKI dengan metode Edutainment maupun efektivitas pembelajaran SKI dengan metode Edutainment.

Selanjutnya data yang telah dikumpulkan tersebut dianalisis agar mendapatkan gambaran yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian dalam penelitian skripsi. Adapun data yang disajikan peneliti terlebih dahulu adalah data yang bersifat kualitatif deskriptif, dimana data tersebut merupakan hasil interview dengan guru mapel SKI di MAN 2 Kota Batu, Bapak Aslanik Hakiki, S.PdI.

Berikut peneliti sajikan data hasil interview dengan bapak Aslanik Hakiki yang meliputi model pembelajaran SKI dengan metode Edutainment, desain pembelajaran SKI dengan metode Edutainment, serta efektivitas pembelajaran pembelajaran SKI dengan metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu. Adapun yang menjadi latar belakang dari penerapan metode edutainment dalam pembelajaran SKI di MAN 2 Kota Batu adalah keprihatinan guru yang melihat bahwa siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran SKI. Siswa merasa bosan karena banyaknya nama, tanggal, dan peristiwa yang harus dihafal. Padahal SKI adalah mata pelajaran yang

penting, dimana dengan belajar SKI maka kita bisa mengambil ibrah dari berbagai hal untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar itulah kemudian diterapkan metode pembelajaran yang sistematis, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, dimana hal itu disebut dengan metode Edutainment. Sebagaimana penuturan Bapak Aslanik Hakiki selaku guru SKI di MAN 2 Kota Batu.⁵¹

Belajar SKI itu adalah belajar tentang islam, tentang Rasulullah, sehingga nilai-nilai, hikmah-hikmah maupun ibrah-ibrah yang ada didalamnya harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itulah, pembelajaran SKI harus dibuat *se-enjoy* mungkin agar pembelajaran itu mudah dicerna oleh siswa.

Adapun hasil dari penelitian dilapangan adalah sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran SKI dengan metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh peneliti dalam melaksanakan penelitian pada tanggal 17 April- 2 Mei 2017 dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan metode Edutainment adalah:

“Edutainment merupakan salah satu model pembelajaran yang didesain dengan hal yang berbeda dan dikemas dalam bentuk hiburan sehingga dapat mengubah proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan.”⁵²

Untuk itu, pembelajaran SKI dirancang khusus agar siswa merasa senang dengan muatan materinya. Jika siswa senang, maka pembelajaran SKI akan mudah dipelajari dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya berbagai ibrah yang telah dipelajari dapat diamalkan dalam kehidupan

⁵¹ Hasil Wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Kota Batu, pada 13 Oktober 2016

⁵² Hasil Wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Kota Batu Bapak Aslanik Hakiki, pada 17 April 2017

sehari-hari. Selanjutnya dapat dideskripsikan bahwa desain pembelajaran SKI dengan metode edutainment dibuat secara khusus karena ada muatan hiburan didalamnya, namun tetap mengacu pada silabus yang telah ditetapkan.

Desain pembelajaran dengan metode edutainment di MAN 2 Kota Batu berupa

“Pembelajaran SKI dibuat dengan cara bercerita, menonton video, membuat proyek mini film dengan cara bermain peran, menyanyi, presentasi dan berkelompok”.⁵³

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara lainnya dapat dijelaskan

“Desain pembelajaran yang terkait dengan RPP dibuat dengan model yang berbeda-beda tergantung dari jenis materi dan kebutuhan siswa. Jika materinya lebih padat, maka pembelajaran dilakukan dengan cara bercerita. Masing-masing siswa melakukan unjuk kerja di depan kelas untuk menceritakan hal-hal terkait materi. Jika materinya terkait tokoh-tokoh bersejarah yang masyhur atau tentang peristiwa penting, kegiatan pembelajaran dibuat dengan cara menampilkan video terkait materi. Jika materinya lebih banyak menghafal nama-nama seperti menghafal nama-nama khalifah dinasti Umayyah dan Abbasiyah, maka pembelajaran di padukan dengan lagu. Untuk materi tentang khulafaur Rasyidin, kegiatan pembelajaran di desain dengan menugaskan siswa untuk bermain peran atau *roll playing*. Siswa diminta bermain peran sesuai tokoh kemudian dijadikan sebuah film sederhana”.⁵⁴

Adapun desain ruang kelas dengan metode edutainment di MAN 2 Kota Batu berupa “desain ruang kelas terkait dengan pengaturan bangku menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, formasi pengelompokan terpisah.”⁵⁵

⁵³ Dokumentasi RPP mapel SKI di MAN 2 Kota Batu.

⁵⁴ Hasil Wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Kota Batu Bapak Aslanik Hakiki, pada 17 April 2017

⁵⁵ *Ibid*

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lingkungan kelas terkait pemberian aroma terapi, penyediaan gambar, penggunaan warna, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan diperoleh data sebagai berikut “Penggunaan warna pada semua kelas sama yakni warna cream, tidak ada beda antara kelas yang menerapkan metode edutainment dengan metode yang lain, untuk pemberian aroma terapi tidak semua kelas menggunakannya. Terkait pemberian aroma terapi tidak ada beda antara kelas yang menerapkan metode edutainment dengan metode yang lain. Terkait penyediaan gambar, dan pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan tidak ada beda antara kelas yang menerapkan metode edutainment dengan metode yang lain, artinya masing-masing kelas diberikan kebebasan untuk mengatur hal tersebut.”⁵⁶

Dari pemaparan data-data diatas dan berdasarkan dokumen terkait dengan desain pembelajaran SKI dengan metode Edutainment, maka dapat dijelaskan bahwa desain pembelajaran dengan metode edutainment dapat dispesifikasikan sebagai berikut:

Adapun desain model pembelajaran dengan metode edutainment dan pengaturan ruang kelas, tergantung dari bentuk pembelajaran yang dilakukan. Jika model pembelajarannya bercerita, maka ruang kelas atau bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), jika tidak begitu maka pembelajaran dialihkan ke Masjid. Jika model pembelajarannya kerja kelompok, maka bangku didesain dengan formasi meja pertemuan dan

⁵⁶ Hasil Observasi di masing-masing kelas di MAN 2 Kota Batu, pada 20 April 2017.

kelompok terpisah. Jika model pembelajarannya menyimak video, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), karena dimasing-masing kelas sudah terdapat LCD proyektor. Khusus untuk bermain peran, maka ruang kelas atau bangku didesain bebas sebagaimana kebutuhan siswa, hanya saja untuk melihat tampilan dari mini film yang sudah dibuat, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi).

2. Bentuk Terapan Metode Edutainment dalam pembelajaran SKI di MAN 2 Kota Batu

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Aslanik Hakiki terkait Penerapan metode edutainment dalam pembelajaran SKI di MAN 2 dapat dijelaskan

“terkait metode edutainment, ada beberapa model pembelajaran yang dilakukan, yaitu bercerita, berkelompok, presentasi, mini film dengan bermain peran, menyanyi, menonton video, dan sesekali menjodohkan melalui sebuah game.”⁵⁷

Berdasarkan hasil wawancara lainnya dengan siswa di MAN 2 Kota Batu jurusan Agama dapat dijelaskan

“Banyak model pembelajaran yang biasa diterapkan dalam pembelajaran SKI, kadang kita (siswa) diminta ntuk bercerita, kelompokan, presentasi, membuat film dan yang paling saya sukai ialah menonton video terkait kebudayaan Islam”.

Hasil wawancara lain dengan siswa MAN 2 Kota Batu terkait pembelajaran SKI dengan metode edutainment dijelaskan

“Pak Aslan selalu memberikan bentuk pembelajaran yang bermacam-macam, sehingga membuat siswa tidak bosan, kadangkala beliau bercerita,

⁵⁷ Hasil Wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Kota Batu Bapak Aslanik Hakiki, pada 17 April 2017

kadang siswa yang bercerita, kadang menonton video Islam, kadang berkelompok dan lain-lain.”⁵⁸

Sedangkan berdasarkan hasil observasi terkait pembelajaran SKI dengan metode edutainment akan dijabarkan sebagai berikut.⁵⁹⁶⁰

a. Penerapan metode edutainment dengan bentuk bercerita

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru meminta siswa untuk bercerita didepan kelas terkait materi yang dipelajari sebagaimana yang sudah ditugaskan pada pertemuan sebelumnya. Sebelum siswa maju guru memberikan contoh kepada siswa untuk bercerita, sambil bercerita guru memberikan penjelasan kepada siswa. Setelah itu, guru meminta siswa untuk maju satu persatu. Masing-masing siswa mendapatkan jatah untuk bercerita didepan kelas. Siswa diberi kebebasan untuk bercerita. Ada siswa yang mampu bercerita panjang lebar, ada yang singkat namun padat, ada yang tanpa media dan adapula yang menggunakan media ntuk bercerita.

Dalam sekali pertemuan ada sekitar 10-15 siswa yang mampu bercerita didepan kelas. Penilaian dilakukan dengan cara melihat bagaimana penampilan siswa dan seberapa baik materi mampu disampaikan dengan bahasa sendiri.

⁵⁸ Hasil Wawancara dengan Haris Zamroni, siswa MAN 2 Kota Batu jurusan IPA pada 16 April 2017.

⁵⁹ Hasil observasi terkait pembelajaran SKI di MAN 2 Kota Batu, pada 20 April-10 Mei 2017

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Gustaf Syahroni H, siswa MAN 2 Kota Batu kelas XI jurusan Agama pada 27 April 2017.

b. Penerapan metode edutainment dengan bentuk berkelompok

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru meminta siswa untuk membentuk kelompok, masing-masing kelompok diberi materi untuk dipecahkan bersama. Sambil mengerjakan tugas, siswa disuguhi dengan alunan musik yang sengaja diputar oleh guru dengan tujuan untuk mencairkan suasana dan menghilangkan kebosanan dalam hati siswa. kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikannya di depan kelas. Penilaian dengan model ini dilakukan dengan cara melihat bagaimana kekompakan kelompok dalam menyelesaikan masalah dan seberapa lama waktu yang digunakan dalam mengerjakan soal yang diberikan.

c. Penerapan metode edutainment dengan bentuk menonton video

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru meminta siswa untuk menyaksikan video yang akan ditayangkan terkait materi. Siswa tampak senang dan bersemangat saat memperhatikan pemutaran video, namun ada beberapa siswa yang justru tidur didalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Penilaian dengan model ini dilakukan dengan cara guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait video yang ditayangkan dan meminta siswa untuk menuliskan beberapa

ibrah yang dapat diteladani dari pemutaran video tersebut. terkadang guru juga menanyakan “apa yang akan siswa lakukan jika siswa berada dalam posisi demikian?”.

- d. penerapan metode edutainment dengan bentuk pembuatan mini film melalui bermain peran

Pada bentuk ini, guru menugaskan siswa untuk bekerja secara berkelompok dan menyelesaikan proyek yang telah diberikan, yaitu dengan menugaskan membuat mini film melalui bermain peran. Masing-masing kelompok diberikan tema untuk dituangkan menjadi sebuah mini film. Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi, namun guru hanya memberikan waktu beberapa minggu saja untuk menyelesaikan proyek ini.

Jika sudah selesai, maka mini film karya siswa diputar didepan kelas untuk dianalisis bersama-sama. Melalui tayangan itu, siswa diminta untuk mengambil ibrah untuk diteladani dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Semakin bagus dan semakin jelas peristiwa yang disajikan, maka semakin bagus pula nilainya.

- e. Penerapan metode edutainment dengan bentuk menyanyi

Penerapan metode edutainment dengan bentuk menyanyi dilakukan dengan tujuan agar siswa mampu menghafal nama-nama khalifah dan lain-lain.

f. Penerapan metode edutainment dengan bentuk mini game

Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru membagikan potongan-potongan keterangan materi kepada siswa. guru menjelaskan jika siswa harus mampu mencari pasangan dari potongan materi yang telah diberikan pada siswa yang lain. Kemudian secara berhamburan siswa berlarian untuk mencari pasangan materi dari kertas yang dibawanya. Jika sudah, maka guru membahasnya secara bersama-sama. Tak lupa, guru selalu menanyakan ibrah apa yang bisa diambil dan diterapkan dala kehidupan sehari-hari dalam materi ini. Siswa nampak bahagia bisa belajar sambil bermain seperti ini.

Dari pemaparan data-data diatas dan berdasarkan hasil observasi terkait dengan penerapan pembelajaran SKI dengan metode Edutainment, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode edutainment lebih mengarah ke *Active Learning*, *Accelerating learning*, dan *Humanizing classroom*. Dimana penerapan metode edutainment dalam keenam bentuk model pembelajaran tersebut mengarah ke *active learning* dan *humanizing classroom*. Dikatakan *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dikatakan *humanizing classroom* karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani

maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain.

Penerapan *metode edutainment* dalam bentuk menonton tayangan video juga banyak mengarah ke *Accelerating learning* yang menggunakan pendekatan dengan cara belajar visual, dimana cara belajar siswa yang menekankan pada aspek penglihatan. siswa menangkap materi pelajaran yang disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

3. Efektivitas pembelajaran SKI dengan metode edutainment di MAN 2

Kota Batu

Pembelajaran SKI dengan metode edutainment mendapat hasil yang positif, dimana

“Nilai siswa menunjukkan angka yang cukup bagus, dengan rata-rata masing-masing siswa memperoleh nilai diatas KKM. Adapun KKM yang diterapkan dalam pembelajaran SKI yakni nilai 75.”⁶¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Aslanik Hakiki, didapatkan keterangan bahwa

“Penerapan metode edutainment dalam pembelajaran SKI menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rata-rata siswa menyukai pembelajaran dengan berbagai model yang diterapkan, meskipun ada beberapa siswa yang kurang menyukai pembelajaran SKI. Penerapan pembelajaran SKI dengan metode edutainment hanya memiliki sedikit hambatan, dimana hambatannya hanya berasal dari faktor siswa sendiri. Terkait dengan nilai juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai diatas KKM. Dengan mempelajari berbagai ibrah dari peristiwa yang dipelajari menjadikan siswa memiliki rambu-rambu dalam bersikap. Tidak ada satupun siswa yang menunjukkan perilaku negatif.”⁶²

⁶¹ Dokumentasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI

⁶² Hasil wawancara dengan bapak Aslanik Hakiki guru mapel SKI di MAN 2 Kota Batu, pada 30 April 2017

Berdasarkan hasil wawancara yang lain didapatkan keterangan bahwa

“Pembelajaran SKI dengan metode edutainment yang diterapkan dalam berbagai macam bentuk pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa jarang bosan saat pembelajaran SKI berlangsung.”⁶³

Hasil wawancara lain menyatakan bahwa

“Pembelajaran SKI dengan cara dipadukan dengan hiburan sangat efektif. Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, tidak hanya itu saya merasa bahwa melalui cara tersebut saya lebih mampu memahami materi dengan cepat.”⁶⁴

Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan diperoleh data bahwa⁶⁵

- a. Melalui kegiatan bercerita, siswa menunjukkan keantusiasan yang tinggi, siswa bersemangat untuk menceritakan kisah-kisah Islam terkait dengan SKI di depan kelas, bahkan diantara siswa ada yang sangat bagus dalam bercerita, ada yang bercerita menggunakan media bantu ada juga yang langsung secara lisan tanpa bantuan media. Seperti Ayu, siswa kelas XI Agama yang bercerita melalui bantuan mind mapping yang ia buat sendiri. Dari hasil pengamatan juga diketahui bahwa siswa menunjukkan keberanian yang tinggi.

Dari hal ini dapat peneliti simpulkan bahwa kegiatan pembelajaran SKI dengan cara bercerita menjadikan siswa semakin bersemangat dalam belajar dan menunjukkan keaktifan siswa

⁶³ Hasil wawancara dengan siswa-siswa kelas XI IPA 5

⁶⁴ Hasil wawancara dengan haris Zamroni siswa kelas XI IPA 2

⁶⁵ Hasil observasi terhadap efektifitas pembelajaran SKI dengan metode edutainment pada 20 April- 13 Mei 2017

dalam kegiatan pembelajaran. Melalui cerita siswa sudah mampu melewati indikator dan KD yang sudah ditetapkan.

- b. Kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan menonton video memperlihatkan bahwa siswa dengan serius memperhatikan tayangan video yang disampaikan. Tak jarang diantara siswa ada yang menunjukkan ekspresi yang sangat berlebihan seolah-olah siswa merasakan apa yang terjadi. Saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait video, siswa pun mampu menjawab dengan penuh semangat. Melalui kegiatan menonton tayangan video ini siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan, terbukti pada saat guru menanyakan materi pada pertemuan yang telah lalu dan saat guru mengajukan pertanyaan, siswa mampu menjawabnya dengan baik.
- c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok menunjukkan bahwa seluruh siswa ikut berpartisipasi untuk bekerja secara berkelompok. Meskipun ada beberapa siswa yang kurang aktif. Terlihat benar siswa merasa *enjoy* saat belajar secara berkelompok. Ada beberapa siswa yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam waktu yang cepat, meskipun ada satu dua kelompok yang berjalan agak lambat. Dalam mempresentasikan hasil diskusinya, menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikannya dengan hasil yang cukup bagus.

- d. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui *game* menunjukkan bahwa siswa semakin berantusias mengikuti pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini ditunjukkan dengan mau dan mampunya siswa memenuhi arahan dari guru. Jenis *game* yang dilakukan oleh guru adalah *game* mencari pasangan dari kartu yang dipegang oleh siswa. Secara serentak siswa langsung berlarian kesana kemari mencari pasangannya. Siswa merasa sangat *enjoy* saat belajar melalui *game* ini.
- e. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan membuat mini film menunjukkan keseriusan siswa dalam menyelesaikan proyek yang telah ditugaskan. Siswa terlihat menikmati dan menghayati perannya. Hasil dari mini film pun bisa dikatakan cukup bagus. Siswa mampu menceritakan dan memainkan perannya sesuai dengan kronologi cerita.

Dari pemaparan data-data diatas dan berdasarkan hasil observasi terkait dengan efektivitas pembelajaran SKI dengan metode *Edutainment*, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan metode *edutainment* memberikan dampak positif bagi siswa dalam belajar dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Tak heran jika selama pembelajaran berlangsung jarang sekali siswa yang Alfa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari hal tersebut, maka dapat

dikatakan bahwa pembelajaran SKI yang dilakukan dengan metode edutainment dinilai efektif.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain Pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2

Kota Batu

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab dua terkait dengan desain pembelajaran dengan metode *edutainment*. Dalam metode *edutainment* dijelaskan bahwa desain yang dimaksud adalah desain ruang kelas. Desain ruang kelas merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas. Dalam metode *edutainment* desain ruang kelas terdiri atas desain lingkungan kelas, pengaturan bangku, pemberian aroma terapi, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan dan alat bantu pendidikan.

Dari penjelasan diatas, secara garis besar desain yang diterapkan dalam pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* yang diterapkan di MAN 2 Kota Batu dapat diklasifikasikan sebagai berikut

Pertama, desain lingkungan kelas. Sebagaimana dijelaskan dalam bab dua bahwa lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi. Bila suasana dan kondisi didalam kelas berantakan, kumuh, kotor, dan tidak menarik bagi para siswa, maka mereka akan menganggap bahwa belajar itu tidak nyaman, melelahkan dan kuno. Sebaliknya bila lingkungan ditata dengan baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran, maka mereka memiliki

pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasikkan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain lingkungan kelas yang ideal dan mendukung bagi pembelajaran siswa adalah menyediakan gambar dan menggunakan warna yang menarik.⁶⁶

Berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan terkait dengan desain lingkungan kelas, menunjukkan bahwa penggunaan warna di MAN 2 Kota Batu pada semua kelas sama, tidak ada perbedaan yang menonjol antara kelas yang menerapkan metode *edutainment* maupun tidak. Penggunaan warna diseragamkan semua yakni warna cream. Begitu juga dengan penyediaan gambar, tidak ada yang spesial, masing-masing kelas dibebaskan dalam menyediakan gambar. Ada yang menempelkan poster, gambar-gambar kaligrafi dan lain-lain. Dalam hal ini tidak ada perbedaan yang menonjol antara kelas yang menerapkan metode *edutainment* maupun tidak. Namun terkait dengan kondisi di dalam kelas menggambarkan bahwa lingkungan ditata dengan baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran, sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar dan memiliki pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasikkan. Artinya dalam hal desain lingkungan kelas dengan metode *edutainment* belum sepenuhnya diterapkan di MAN 2 ini.

Kedua, pengaturan bangku. Sebagaimana yang dijelaskan dalam bab dua bahwa Pengaturan bangku mempunyai peranan penting dalam

⁶⁶ Moh. Sholeh Hamid. *Metode Edutainment*. 2011. Jogjakarta:DIVA Press., hlm. 118-125

konsentrasi belajar siswa. Pengaturan bangku dilakukan untuk memenuhi empat tujuan pembelajaran, yaitu aksesibilitas yang membuat siswa mudah menjangkau alat atau sumber belajar yang tersedia, mobilitas yang membuat siswa dan guru mudah bergerak dari satu bagian ke bagian lain, interaksi yang memudahkan terjadinya komunikasi antara guru, siswa maupun antar siswa dan variasi kerja siswa yang memungkinkan siswa bekerja sama secara perorangan, berpasangan atau berkelompok.⁶⁷

Berdasarkan data-data yang diperoleh dilapangan terkait dengan pengaturan bangku, menunjukkan bahwa selama berlangsungnya pembelajaran SKI pengaturan bangku hanya menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah.

Formasi tradisional adalah formasi yang biasa ditemui dalam kelas-kelas tradisional yang memungkinkan para siswa duduk berpasangan dalam satu meja dengan dua kursi. Formasi meja pertemuan adalah formasi yang digunakan dengan cara membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok memiliki meja pertemuannya sendiri-sendiri. Sedangkan formasi pengelompokan terpisah adalah formasi untuk kerja kelompok dimana kelompok kecil dapat melakukan aktifitas belajar yang dipecah menjadi beberapa tim.⁶⁸

Pengaturan bangku dilakukan secara fleksibel dengan memosisikan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan pengajaran yang efektif dan

⁶⁷ Ibid., hlm 126

⁶⁸ Ibid., hlm 127-136

efisien. Hal ini dilakukan agar semua siswa mampu menangkap pelajaran yang diberikan dengan merata, seksama, menarik, tidak monoton, dan mempunyai sudut pandang bervariasi terhadap pelajaran yang tengah diikuti.

Berdasarkan hasil pengumpulan data didapati bahwa pembelajaran SKI yang dilakukan di MAN 2 Kota Batu dibuat dalam bentuk bercerita, menonton video, membuat proyek mini film dengan cara bermain peran, menyanyi, presentasi dan berkelompok. Jika bentuk pembelajaran dan penataan bangku dipadukan, maka data yang diperoleh lapangan terkait desain model pembelajaran dengan metode *edutainment* dan pengaturan bangku, tergantung dari bentuk pembelajaran yang dilakukan. Jika model pembelajarannya bercerita, maka ruang kelas atau bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), jika tidak begitu maka pembelajaran dialihkan ke Masjid. Jika model pembelajarannya kerja kelompok, maka bangku didesain dengan formasi meja pertemuan dan kelompok terpisah. Jika model pembelajarannya menyimak video, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), karena dimasing-masing kelas sudah terdapat LCD proyektor. Khusus untuk bermain peran, maka ruang kelas atau bangku didesain bebas sebagaimana kebutuhan siswa, hanya saja untuk melihat tampilan dari mini film yang sudah dibuat, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi).

Jika dianalisis, maka pengaturan bangku yang dilakukan MAN 2 Kota Batu dalam menerapkan metode *edutainment* sudah sangat tepat, mengingat berbagai macam bentuk pengajaran yang dilakukan.

Ketiga, pemberian aroma terapi dan pengaturan tumbuh-tumbuhan. Menurut beberapa penelitian, manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30% saat diberikan aroma wangi bunga tertentu, begitu pula pengaturan tumbuh-tumbuhan. Berdasarkan penelitian menyatakan bahwa tumbuh-tumbuhan dan tanaman mampu menyediakan oksigen. Dalam hal ini, otak berkembang karena oksigen. Semakin banyak oksigen yang didapat, akan semakin baik pulakinerja otak. Jika kinerja otak semakin baik maka para siswa akan mampu mengikuti dan mencerna pelajaran yang diberikan dikelas dengan baik.⁶⁹

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan terkait dengan pemberian aroma terapi dan pengaturan tumbuh-tumbuhan dijelaskan bahwa belum sepenuhnya lingkungan sekolah memberikan aroma terapi di masing-masing kelas. Masing-masing kelas diberikan kebebasan dalam menggunakan aroma terapi, atau dalam maksud lain masing-masing kelas tidak diwajibkan memakai aroma terapi, semua itu tergantung dari keinginan kelas itu sendiri. Sedangkan terkait dengan pengaturan tumbuh-tumbuhan hanya disediakan diluar kelas tidak didalam kelas. Di halaman sekolah ditatakan tumbuhan secara rapi dan indah serta dilengkapi dengan gazebo untuk duduk-duduk siswa. Dalam hal desain ruang kelas yang

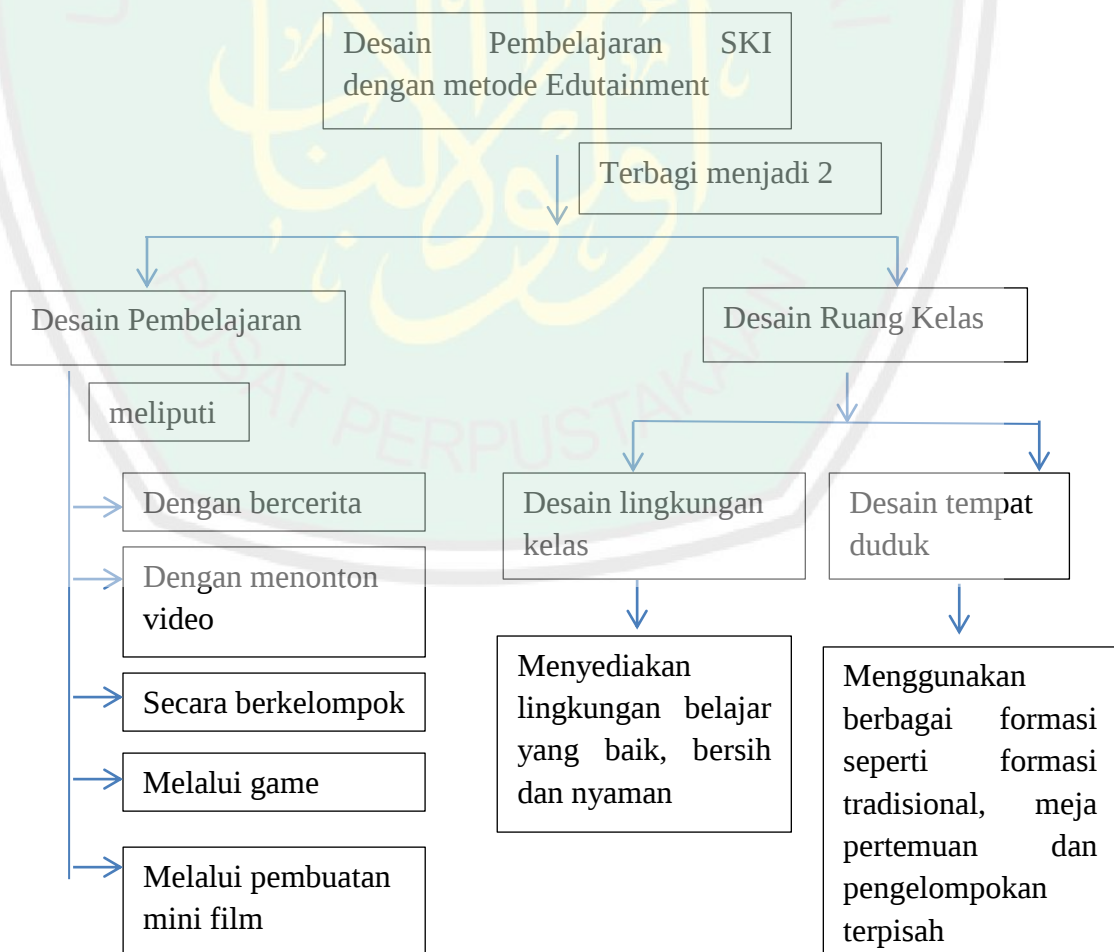
⁶⁹ Ibid., hlm 141-145

terkait dengan pemberian aroma terapi dan pengaturan tumbuh-tumbuhan belum sepenuhnya diterapkan di MAN 2 Kota Batu ini.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Desain Pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2 Kota Batu belum sepenuhnya diterapkan mengingat penerapan desain pembelajaran hanya terletak pada aspek pengaturan bangku, sedangkan pemberian aroma terpi, pengaturan tumbuh-tumbuhan, pemberian warna dan gambar belum diterapkan secara maksimal.

Bagan 5.1

Hasil temuan penelitian terkait desain pembelajaran SKI dengan metode *edutainment*



B. Bentuk Terapan Metode Edutainment dalam pembelajaran SKI di MAN 2 Kota Batu

Sebagaimana yang sudah dijelaskan dalam bab dua, bahwa Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai bentuk, seperti *Humanizing the classroom*, *active learning*, *the Accelerated Learning*, *Quantum Teaching*, *Quantum Learning*, dan sebagainya

Berdasarkan teori, pemaparan data dan berdasarkan hasil observasi terkait dengan penerapan pembelajaran SKI dengan metode Edutainment, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode edutainment yang dilakukan di MAN 2 Kota Batu lebih mengarah ke bentuk *Active Learning*, *Accelerating learning*, dan *Humanizing classroom*.

Peneliti akan memaparkan terlebih dahulu mengenai *active learning*. Dikatakan *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Bonwell dalam M.Sholeh Hamid, pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:⁷⁰

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
2. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan

⁷⁰ Ibid., hlm 49-50

dengan materi pelajaran.

4. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik diatas, berikut akan dibahas dari masing-masing model pembelajaran yang dilakukan.

Pertama, pembelajaran dengan bercerita. Dalam bercerita semua siswa menunjukkan keantusiasan yang besar untuk maju ke depan, semua siswa aktif melakukan unjuk cerita didepan kelas, hal itu terbukti dengan berbagai macam model cerita yang dilakukan. Ada yang menggunakan media dan ada yang tanpa media. Ini menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dalam mempersiapkan diri untuk bercerita di depan kelas. Sebagaimana pernyataan bapak aslanik hakiki “ada siswa yang mampu bercerita panjang lebar, ada yang singkat namun padat, ada yang tanpa media dan adapula yang menggunakan media untuk bercerita”. Tidak hanya itu, siswa juga tidak tidur dikelas saat temannya maju ke depan kelas untuk bercerita, siswa yang tidak majupun ikut menyimak dan mengikuti jalannya cerita.

Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran yg aktif, dimana Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas, serta siswa tidak

hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Kedua, pembelajaran secara berkelompok. Dalam berkelompok menunjukkan bahwa siswa juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini terbukti dimana siswa terlibat diskusi dengan teman sekelompoknya secara aktif. Pada saat akan berbagi info dengan kelompok lain menunjukkan pula kesungguhan dalam membagi informasi yang diperoleh. Siswa nampak senang dalam melakukan kegiatan ini. Semua siswa ikut menyimak dan mencatat hal-hal yang penting.

Ketiga, pembelajaran melalui presentasi. Dalam presentasi siswa juga bergerak aktif. Hal ini terbukti dimana, sebagai pihak presentator siswa berusaha menjelaskan sebaik mungkin materi yang mereka peroleh dengan tampilan yang tidak kalah menarik. Sebagai pendengar siswa juga sesekali melakukan tanya jawab terkait materi. Dari pernyataan tersebut dapat dianalisis bahwa kegiatan presentasi dan diskusi berjalan aktif dengan suasana diskusi yang hidup.

Model pembelajaran kedua dan ketiga juga mengindikasikan karakteristik pembelajaran yang aktif dimana, pembelajaran lebih menekankan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran serta siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi. Melalui belajar berkelompok serta presentasi, siswa lebih mampu memahami materi dan siswa akan mengingat hal tersebut dalam memori yang lebih lama.

Keempat, pembelajaran melalui kegiatan menonton video. Pembelajaran yang dilakukan dengan mempertontonkan video juga menunjukkan bahwa siswa turut terlibat secara aktif. Hal ini dibuktikan dengan siswa nampak serius memperhatikan tayangan video. Bahkan terkadang siswa menunjukkan ekspresi yang berlebihan seakan-akan siswa terlibat langsung dalam peristiwa itu. Pada pembelajaran dengan bentuk ini tidak ada satupun siswa yang tidur dikelas.

Kelima, pembelajaran melalui game. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui game menunjukkan bahwa siswa juga aktif mengikuti jalannya game'. Sebagaimana hasil observasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam dan memberikan semangat kepada siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru membagikan potongan-potongan keterangan materi kepada siswa. guru menjelaskan jika siswa harus mampu mencari pasangan dari potongan materi yang telah diberikan pada siswa yang lain. Kemudian secara berhamburan siswa berlarian untuk mencari pasangan materi dari kertas yang dibawanya. Jika sudah, maka guru membahasnya secara bersama-sama. Tak lupa, guru selalu menanyakan ibrah apa yang bisa diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam materi ini. Siswa nampak bahagia bisa belajar sambil bermain seperti ini. Dari penjelasan tersebut dapatlah dianalisis bahwa pembelajaran melalui game dikatakan pula sebagai pembelajaran yang aktif.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran dengan bentuk pembuatan mini film melalui bermain peran. Pada bentuk ini, guru menugaskan siswa untuk bekerja secara berkelompok dan menyelesaikan proyek yang telah diberikan, yaitu dengan menugaskan membuat mini film melalui bermain peran. Masing-masing kelompok diberikan tema untuk dituangkan menjadi sebuah mini film. Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi, namun guru hanya memberikan waktu beberapa minggu saja untuk menyelesaikan proyek ini.

Jika sudah selesai, maka mini film karya siswa diputar didepan kelas untuk dianalisis bersama-sama. Melalui tayangan itu, siswa diminta untuk mengambil ibrah untuk diteladani dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam bentuk ini siswa juga memperlihatkan keaktifannya dalam belajar. Hal ini terbukti dari aktif dan seriusnya siswa dalam memerankan tokoh yang dimaksudkan, begitu pula dalam mempertontonkan drama menunjukkan keseriusan siswa dalam menggarap proyek mini film ini. Tidak hanya itu, keaktifan siswa juga ditunjukkan dari waktu pengerjaan yang dilakukan siswa.

Pembahasan selanjutnya terkait dengan *humanizing classroom*. Dikatakan *humanizing classroom* karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi

dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain.⁷¹

Maksudnya disini ialah pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasat mata yang bisa dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai-nilai ketuhanan yang menginternalisasi dalam diri setiap manusia. Saat proses pendidikan berlangsung, kegiatan dilakukan untuk mengisi otak dengan berbagai pengetahuan yang bersifat kognitif dan mengisi hati agar bisa memperkuat potensi keimanan dan memberi kebebasan kepada siswa untuk mandiri. Proses pendidikan dengan pemberian pengetahuan dapat berbentuk penyampaian materi pelajaran dikelas, sekolah atau di manapun. Sementara proses pendidikan yang bertujuan mengisi hati bisa berupa pendidikan yang bermuatan normatif religius.

Begitu pula pada pembelajaran SKI yang diterapkan di MAN 2 Kota Batu. Selain diberikan materi pengetahuan, siswa juga diberikan materi yang bertujuan untuk mengisi hati. Setiap selesai pembelajaran, guru selalu memberikan penjelasan mengenai ibrah atau hikmah yang dapat dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penyampaian ibrah ini diharapkan mampu mengubah pribadi siswa menjadi lebih baik lagi dan mampu diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

⁷¹ *Ibid.*, hlm 37-38

Sebagaimana pernyataan bapak aslanik hakiki terkait dengan hal tersebut, “belajar SKI itu adalah belajar tentang islam, tentang Rasulullah, sehingga nilai-nilai, hikmah-hikmah maupun ibrah-ibrah yang ada didalamnya harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.”

Dari paparan dan penjelasan diatas, maka itulah yang dinamakan dengan *humanizing classroom* sebagai penerapan dari *metode edutainment*. Selanjutnya peneliti akan membahas terkait *accelerated learning*. *Accelerated Learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan.⁷²

Penerapan metode edutainment dalam bentuk menonton tayangan video juga banyak mengarah ke *Accelerating learning* yang menggunakan pendekatan dengan cara belajar visual, dimana cara belajar siswa yang menekankan pada aspek penglihatan. siswa menangkap materi pelajaran yang disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

Melalui tayangan video ini siswa lebih cepat menangkap materi pembelajaran dan siswa lebih mampu memahami secara langsung karena siswa melihatnya bukan sekedar membayangkan-bayanginya saja. Bahkan melalui tayangan video daya ingat siswa lebih tajam dari sekedar membaca buku. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa

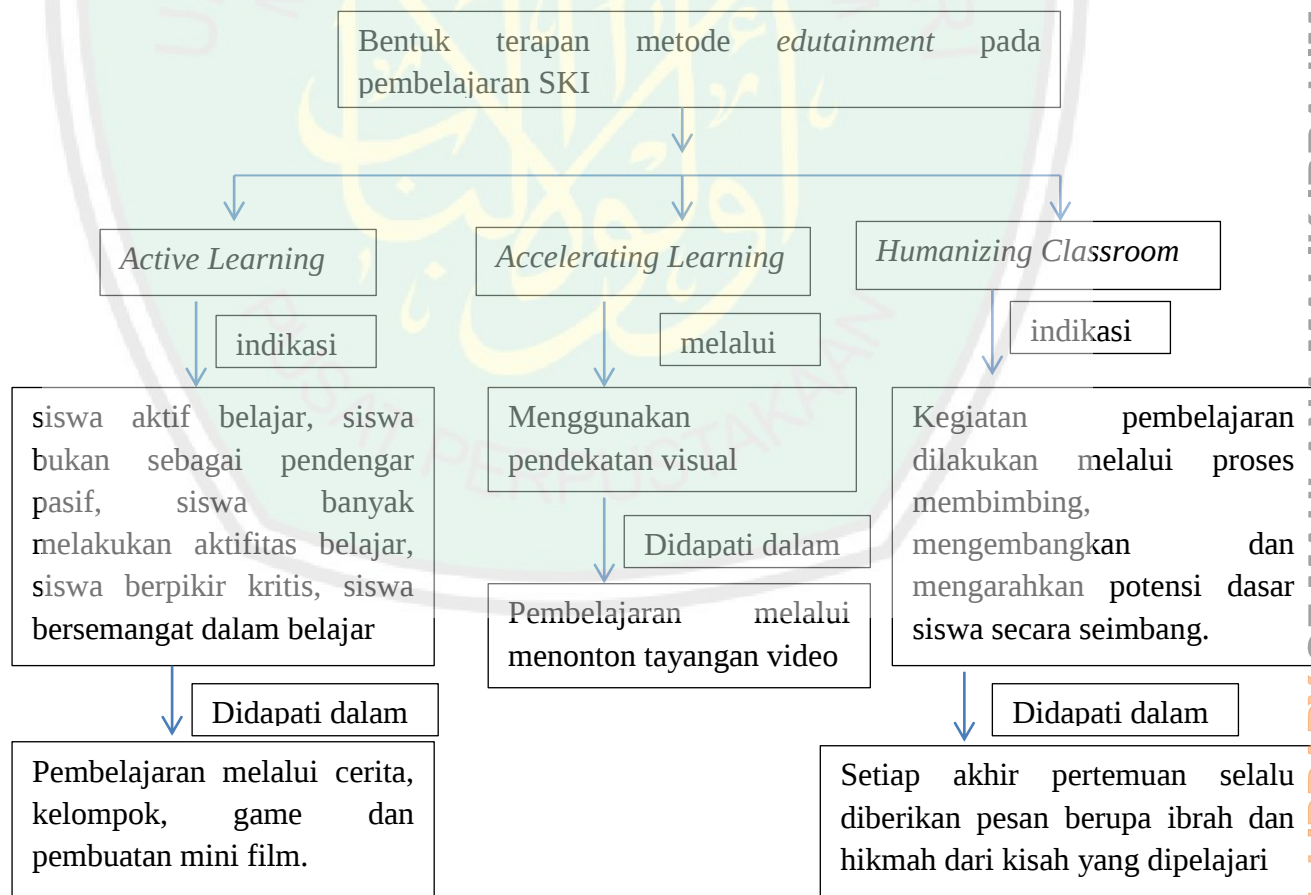
⁷² *Ibid.*, hlm 59

“Pembelajaran SKI dengan cara dipadukan dengan hiburan sangat efektif. Khususnya saat melihat tayangan video. Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, tidak hanya itu saya merasa bahwa melalui cara tersebut saya lebih mampu memahami materi dengan cepat.”⁷³

Dari berbagai penjelasan diatas, dapatlah peneliti analisis bahwa Penerapan metode *edutainment* menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menarik karena berbagai bentuk pembelajaran yang dilakukan. Tidak hanya itu, siswa lebih aktif, enjoy dan senang mengikuti pembelajaran, sehingga materi pembelajaran bisa ditangkap dengan baik.

Bagan 5.2

Hasil temuan penelitian terkait bentuk terapan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment*



⁷³ Hasil wawancara dengan haris Zamroni siswa kelas XI IPA 2

C. Efektifitas pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MAN 2

Kota Batu

Pada bab dua sudah dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.⁷⁴ Berarti yang dimaksud dengan efektifitas pembelajaran SKI yaitu hasil yang diperoleh setelah siswa menyelesaikan pembelajaran SKI. Ada beberapa kriteria yang digunakan untuk mengukur keefektifan suatu pembelajaran, Reigeluth dan Merrill menetapkan keefektifan pengajaran ada 7 Indikator, sebagai berikut:

- h. Kecermatan penguasaan perilaku
- i. Kecepatan unjuk kerja
- j. Kesesuaian dengan prosedur
- k. Kuantitas unjuk kerja
- l. Kualitas hasil akhir
- m. Tingkat alih belajar
- n. Tingkat retensi

Berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran SKI yang dilakukan dengan *metode edutainment* tergolong efektif. Adapun hasilnya akan peneliti jabarkan sebagai berikut:

Pertama, pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bercerita.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki keantusiasan yang tinggi untuk bercerita, siswa juga bersemangat untuk

⁷⁴ Sadirman dalam Trianto Ibnu al-Tabany,

menceritakan kisah SKI di depan kelas, bahkan diantara siswa ada yang sangat bagus dalam bercerita. Melalui bercerita siswa sudah mampu melewati indikator dan KD yang sudah ditetapkan.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai materi dengan baik, hal ini terbukti dari berbagai macamnya cara yang digunakan oleh siswa dalam bercerita, ada yang menggunakan media, ada yang *lanyah* bercerita tanpa media dan macam-macam cara lain. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru SKI terkait dengan teknik bercerita, beliau mengungkapkan bahwa:⁷⁵

“sebelum siswa bercerita di depan kelas, guru terlebih dahulu memberikan contoh, kemudian guru memberikan waktu 1 minggu kepada siswa untuk mendalami tema yang akan diceritakan di depan kelas, guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam bercerita, boleh menggunakan media, boleh tanpa media dan lain-lain, yang terjelas siswa dilarang membawa teks.”

Dari pemaparan bapak Aslan selaku guru mapel SKI maka dapat peneliti tarik kesimpulan, bahwa hanya dalam waktu 1 minggu dan dengan diberikan contoh terlebih dahulu, siswa sudah mampu menangkap materi yang diajarkan dengan baik, tidak hanya itu siswa juga mampu melakukan unjuk kerja didepan kelas dengan baik. Dalam teknik bercerita ini dapat dikatakan bahwa belajar SKI melalui metode edutainment dapat dikatakan efektif, karena telah memenuhi 2 kriteria keefektifan belajar yaitu kecermatan penguasaan perilaku dan kecepatan unjuk kerja.

Kecermatan penguasaan ditunjukkan oleh jumlah kesalahan dalam unjuk kerja siswa. sedangkan kecepatan unjuk kerja ditunjukkan oleh

⁷⁵ Hasil wawancara dengan bapak Aslanik Hakiki guru mapel SKI

jumlah waktu yang diperlukan siswa dalam menampilkan unjuk kerja yang hanya membutuhkan waktu 1 minggu.

Kedua, kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan menonton video. Berdasarkan hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa dengan serius memperhatikan tayangan video yang disampaikan. Tak jarang diantara siswa ada yang menunjukkan ekspresi yang sangat berlebihan seolah-olah siswa merasakan apa yang terjadi. Tidak ada siswa yang tertidur saat penayangan video ini, semua siswa turut memperhatikan tayangan video. Bahkan saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait video, siswa pun mampu menjawab dengan penuh semangat. Melalui kegiatan menonton tayangan video ini siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan, terbukti pada saat guru menanyakan materi pada pertemuan yang telah lalu dan saat guru mengajukan pertanyaan, siswa masih mampu mengingatnya dan menjawabnya dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapatlah peneliti simpulkan bahwa dengan teknik menonton tayangan video, belajar SKI melalui metode *edutainment* dapat dikatakan efektif, karena telah memnuhi kriteria keefektifan belajar yaitu tingkat retensi yang tinggi. Tingkat retensi yaitu jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu.

Ketiga, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh

siswa ikut berpartisipasi untuk bekerja secara berkelompok. Meskipun ada beberapa siswa yang kurang aktif. Terlihat benar siswa merasa enjoy saat belajar secara berkelompok. Ada beberapa siswa yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam waktu yang cepat, meskipun ada satu dua kelompok yang berjalan agak lambat. Dalam mempresentasikan hasil diskusinya, juga menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikannya dengan hasil yang cukup bagus.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapatlah peneliti simpulkan bahwa dengan teknik belajar kelompok, belajar SKI melalui metode *edutainment* dapat dikatakan efektif, karena telah memenuhi 2 kriteria keefektifan belajar yaitu kecermatan penguasaan perilaku dan kualitas hasil akhir.

Kecermatan penguasaan ditunjukkan oleh keseriusan siswa dalam belajar bersama yang membuat minusnya jumlah kesalahan dalam unjuk kerja siswa. Siswa mampu mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh guru. Sedangkan kualitas hasil akhir ditunjukkan oleh hasil diskusi yang dipresentasikan didalam kelas yang menunjukkan bahwa siswa mampu menyelesaikannya dengan hasil yang cukup bagus.

Keempat, kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui game. Berdasarkan hasil observasi yang telah dibahas dalam bab IV menunjukkan bahwa siswa semakin berantusias mengikuti pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini

ditunjukkan dengan mau dan mampunya siswa memenuhi arahan dari guru.

Game yang biasa dimainkan oleh guru adalah game mencari pasangan. Lewat game ini siswa terlihat enjoy dan sibuk mondar mandir kesana kemari mencari pasangan dari kertas yang dibawanya hingga cocok dan sesuai dengan kertas yang dibawanya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memenuhi kriteria kecermatan penguasaan perilaku, dimana siswa mampu mengikuti arahan dan mampu menemukan pasangan dari kertas yang dibawanya. Bahkan saat diminta presentasi siswa mampu menyampaikannya dengan baik. Melalui observasi, peneliti juga dapatkan bahwa siswa mampu melakukan game tersebut dalam waktu yang cepat. Saat guru meminta siswa untuk mencari pasangan dari kertas yang dipegangnya, lantas siswa langsung berlarian kesana kemari dan dengan berbagai macam cara mencari pasangan kertasnya. Kreatifitas siswa dalam mencari pasangan membuat siswa cepat menemukan pasangan kertasnya. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa melalui game, siswa mampu memahami materi SKI dengan mudah dan cepat. Pernyataan ini memenuhi indikator efektifitas pembelajaran yakni kecepatan unjuk kerja.

Kelima, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan membuat mini film menunjukkan keseriusan siswa dalam menyelesaikan proyek yang telah ditugaskan. Siswa terlihat menikmati dan menghayati perannya. Hasil dari mini film pun bisa dikatakan cukup bagus. Siswa mampu

menceritakan dan memainkan perannya sesuai dengan kronologi cerita. Bahkan melalui bermain peran ini, siswa lebih memahami cerita yang mereka mainkan seperti bagaimana karakteristik tokoh, apa yang terjadi pada saat itu, kapan peristiwa itu berlangsung dan lain-lain.

Berdasarkan teori efektifitas, maka penjelasan tersebut sudah sangat sesuai dengan indikator pembelajaran yang efektif, yaitu kecermatan penguasaan perilaku, kualitas hasil akhir, tingkat retensi dan kecepatan unjuk kerja. Dikatakan sesuai dengan kecermatan penguasaan perilaku karena siswa mampu memainkan jalannya cerita sesuai dengan peristiwa yang benar terjadi atau sesuai dengan naskah yang ada. Hal ini terlihat dari bagaimana cara siswa menikmati dan menghayati peran yang dimainkan. Siswa mampu memainkannya dan menceritakannya sesuai dengan kronologi cerita. Tidak hanya itu hasil yang ditampilkan juga cukup bagus dan memuaskan, sehingga ini juga sesuai dengan indikator efektifitas yaitu kualitas hasil akhir. Kualitas hasil akhir juga ditunjukkan dengan mampunya siswa menguasai jalannya cerita.

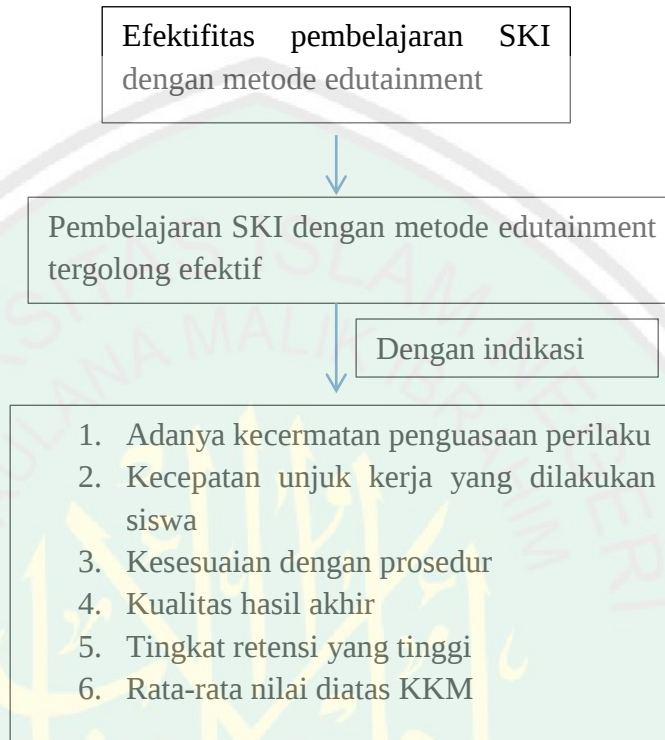
Jumlah waktu yang diperlukan siswa dalam membuat mini film ini terbilang cukup cepat yakni satu minggu. Dalam waktu tersebut, siswa sudah mampu memahami karakter yang diperankan, memahami jalannya cerita dan melengkapi segala keperluan yang dibutuhkan. Keterangan tersebut sudah mampu menjawab bagaimana kecepatan unjuk kerja siswa. Sedangkan tingkat retensi ditunjukkan dengan jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu.

Hal ini terbukti pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait yang dimainkan, siswa pun mampu menjawab dengan penuh semangat. Proyek membuat mini film ini membuat siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan, terbukti pada saat guru menanyakan materi pada pertemuan yang telah lalu dan saat guru mengajukan pertanyaan, siswa masih mampu mengingatnya dan menjawabnya dengan baik.

Meskipun tidak ketujuh indikator efektifitas pembelajaran terpenuhi, namun dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SKI melalui metode *edutainment* tergolong efektif, karena ketujuh indikator tersebut dalam kenyataannya jarang digunakan seluruhnya untuk menetapkan keefektifan pengajaran. Ketujuh indikator dipilih dan dibuat berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai serta disesuaikan dengan isi materi. Jika sudah terpenuhi beberapa indikatornya, maka pembelajaran sudah dapat dikatakan efektif.

Bagan 5.3

Hasil temuan penelitian terkait efektifitas pembelajaran SKI dengan
metode edutainment



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang model pembelajaran SKI dengan metode edutainment di MAN 2 Kota Batu, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran yang dilakukan di MAN 2 Kota Batu meliputi:

a. Desain pembelajaran

Desain pembelajaran terdiri atas berbagai teknik pembelajaran yakni bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi, melakukan pembelajaran melalui game dan membuat proyek mini film hasil dari bermain peran siswa sendiri.

b. Desain ruang kelas.

Desain ruang kelas lebih banyak menerapkan desain lingkungan dan pengaturan bangku. Desain lingkungan kelas yakni dengan menyediakan lingkungan belajar yang baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran. Sedangkan pengaturan bangku yakni dengan menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah.

2. Penerapan metode edutainment yang dilakukan di MAN 2 Kota Batu lebih mengarah ke bentuk:

a. *Active Learning*

Dikatakan *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik itu bercerita, berkelompok, diskusi dan presentasi, pembelajaran melalui game, maupun membuat mini film

b. *Accelerating learning*

Accelerating learning yaitu pembelajaran yang dipercepat dimana dalam model ini menggunakan pendekatan belajar visual, yaitu cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Siswa menangkap materi pelajaran yang disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Sebagaimana pembelajaran SKI dengan menonton tayangan video.

c. *Humanizing classroom*

Dikatakan *humanizing classroom* karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar siswa baik jasmani maupun rohani secara seimbang, dengan menghormati nilai-nilai humanitis yang lain. Maksudnya disini ialah terjadi keseimbangan antara muatan materi jasmani dan rohani, jadi saat proses pendidikan berlangsung, kegiatan dilakukan untuk mengisi otak dengan berbagai pengetahuan yang bersifat kognitif dan mengisi hati agar bisa memperkuat potensi keimanan dan memberi kebebasan kepada siswa untuk mandiri. Pembelajaran SKI di MAN 2 Kota

Batu, siswa tidak hanya diajarkan materi, tetapi juga berbagai ibrah dan hikmah yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembelajaran SKI yang dilakukan melalui metode *edutainment* tergolong efektif, karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan pengajaran yakni:

- a. kecermatan penguasaan perilaku
- b. kecepatan unjuk kerja
- c. kesesuaian dengan prosedur
- d. kualitas hasil akhir dan
- e. tingkat retensi

Pembelajaran melalui bercerita sudah memenuhi indikator kecermatan penguasaan dan kecepatan unjuk kerja. Kecermatan penguasaan ditunjukkan oleh jumlah kesalahan dalam unjuk kerja siswa. Sedangkan kecepatan unjuk kerja ditunjukkan oleh jumlah waktu yang diperlukan siswa dalam menampilkan unjuk kerja yang hanya membutuhkan waktu 1 minggu.

Pembelajaran SKI melalui menonton tayangan video, telah memenuhi kriteria keefektifan belajar yaitu tingkat retensi yang tinggi. Tingkat retensi yaitu jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu.

Pembelajaran SKI melalui belajar kelompok, dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi 2 kriteria keefektifan belajar yaitu kecermatan penguasaan perilaku dan kualitas hasil akhir.

Pembelajaran SKI melalui game telah memenuhi kriteria keefektifan belajar yakni kecermatan penguasaan perilaku dan kecepatan unjuk kerja. Sedangkan pembelajaran SKI melalui proyek pembuatan mini film dikatakan efektif karena telah memenuhi indikator efektivitas pembelajaran yaitu kecermatan penguasaan perilaku, kualitas hasil akhir, tingkat retensi dan kecepatan unjuk kerja.

B. Saran

Setelah melakukan pengamatan tentang pembelajaran berbasis edutainment di MAN 2 Kota Batu, maka dengan kerendahan hati, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kota Batu:

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. melengkapi fasilitas pembelajaran terutama pembelajaran berbasis edutainment pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.
 - b. Meningkatkan jalinan komunikasi dan pengawasan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar diketahui hambatan dan kekurangan yang dialami selama proses pembelajaran.
 - c. Selalu memberikan dukungan terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Selalu meningkatkan kualitas dan inovasi terhadap pembelajaran dengan edutainment, sehingga hasil yang diperoleh semakin optimal.
- b. Memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa supaya dapat menerapkan nilai-nilai dan ibrah yang diperoleh dari mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Bagi Siswa

Siswa MAN 2 Kota Batu hendaknya selalu semangat dalam belajar, khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Teruslah bersemangat dan berkreasi dalam setiap proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang peneliti lakukan belum bisa dikatakan sempurna. Masih banyak kesalahan dan kekurangan baik dalam proses maupun hasilnya. Untuk itu, peneliti mengharapkan ada peneliti lain yang tertarik untuk menyempurnakan dan menutup kekurangan yang ada sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan memuaskan.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Bani , Muhammad Nashiruddin. *Ringkasan Shahih Bukhori*. (Jakarta:Pustaka As-Sunnah. 2010).
- al-Tabany, Trianto Ibnu, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenada Media,2015)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Bina Aksara. 1993).
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia, 2006)
- Hamid, Moh. Sholeh, *Metode Edutainment*. (Jogjakarta: DIVA Press, 2012).
- Hasil Wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Batu, pada 13 Oktober 2016
- Hasil wawancara dengan siswa-siswi di Batu pada, 13 Oktober 2016.
- Lina Mufidah (2013), *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di Smk Negeri 2 Godean*, Skripsi. Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Liwaul Hikmah (2012), *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya*, Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel.
- Mansur. *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*. (Yogyakarta: Global Pustaka Utama. 2004).
- Moelong, Lexy. J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005)
- Muchtarul Wahid (2009), *Penerapan Startegi Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dibidang Studi SKI : Studi Kasus Di Mts Al-Ibrohimy Galis Bangkalan*, Skripsi. Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel Surabaya.
- Nata, Abuddin. *Filsafat Pendidikan Islam*. (Jakarta: Gaya Media Pratama. 2005).

Nyoman, I Sudana Degeng. *Ilmu Pengajaran dan Taksonomi Variable*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1989).

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. *Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.

Pribadi, Benny A, *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta:Dian Rakyat. 2009)

Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Kalam Mulia. 2012)

Rohman , Muhammad dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustakarya.2013).

Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta:PT.Rajagrafindo Persada,2012).

Seifert, Kelvin, *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan “Manajemen Mutu Psikologi Pendidikan Para Pendidik”* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2007).

Silalahi, Ulber, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan*, (Bandung: Refika Aditama, 2009

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta.2012).

Sukardi, Dewa Ketut, *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983).

Suparta, dan Herry Noer Aly. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*.(Jakarta:Amissco Jakarta. 2003)

Tafsir, Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 1999).

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta:Bumi Aksara,2010).

Trianto, *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka,2007)

Zuhairini et. Al. *Sejarah Pendidikan Islam*. (Jakarta: Produk Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama. 1986).



LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

Identitas Subjek

Nama : Bapak Aslanik Hakiki, S.PdI
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan : S1
 Sertifikasi : Sudah
 Guru Mata Pelajaran : SKI di MAN 2 Batu
 Waktu Pelaksanaan : 20 Mei 2017

Kisi-kisi Wawancara :

1. Latarbelakang penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran SKI
2. Teknik yang digunakan dalam mengajar SKI dengan metode Edutainment
3. kendala-kendala yang ditemukan dalam mengajar SKI dengan metode edutainment
4. desain pembelajaran dengan metode edutainment
5. hasil yang diperoleh siswa setelah menggunakan metode edutainment

DESKRIPSI JAWABAN NARASUMBER

1. Belajar SKI itu adalah belajar tentang islam, tentang Rasulullah, sehingga nilai-nilai, hikmah-hikmah maupun ibrah-ibrah yang ada didalamnya harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itulah, pembelajaran SKI harus dibuat *se-enjoy* mungkin agar pembelajaran itu mudah dicerna oleh siswa. Karena selama ini SKI selalu dianggap sebagai mata pelajaran

PAI yang paling membosankan, karena banyaknya hafalan-hafalan yang harus dilakukan seperti menghafal tokoh, waktu, tempat, peristiwa dan lain-lain. Oleh karena itu dalam pembelajaran SKI saya sering meminta siswa untuk membuat film terkait kisah sahabat dimana pemerannya adalah siswa itu sendiri. Tidak hanya itu, agar siswa terkesan tidak bosan saya juga biasa meminta siswa untuk unjuk diri bercerita di depan kelas, melakukan diskusi, presentasi, menonton video terkait materi dan terkadang saya juga buat lagu untuk memudahkan mereka dalam mengingat materi.

2. Banyak teknik yang saya gunakan agar siswa merasa *enjoy* mempelajari SKI. Seperti misalnya bercerita di depan kelas, menonton video terkait tema, diskusi, sama yang terbaru adalah membuat mini film, dimana siswa memainkan sendiri perannya, kemudian siswa yang merekam sendiri dan siswa yang membuat naskah sendiri. Karena dalam K.13 kan ada penilaian tentang keterampilan. Jadi itu yang saya gunakan.
 - a. Membuat film ini baru saya mulai di program AGAMA kelas XI. Siswa-siswi saya tugaskan untuk membuat naskah, memerankannya bersama kelompok kemudian merekamnya sendiri. Jadi disini siswa belajar banyak hal, ya memerankan tokoh, memperdalam karakter tokohnya, siswa juga belajar bagaimana caranya merekam yang bagus. Jadi melalui teknik ini siswa bisa lebih memahami suatu peristiwa lebih mendalam karena mereka yang mempraktikannya sendiri.

Pembelajaran yang dilakukan dengan praktik kan biasanya lebih membekas ya daripada hanya sekedar mendengarkan saja.

- b. Kemudian untuk bercerita didepan kelas ini saya terapkan disemua kelas. Saya meminta siswa untuk bercerita dengan bahasa mereka sendiri, dengan karakter mereka sendiri. Namun sebelum tampil didepan kelas, saya beri waktu kepada siswa untuk mempersiapkan selama 2 minggu. Disamping itu juga saya beri contoh terlebih dahulu bagaimana cara bercerita didepan kelas biar anak-anak tidak kebingungan. Biasanya dalam 1 kali pertemuan ada sekitar 5-10 siswa yang maju untuk bercerita. Setelah siswa maju untuk bercerita, biasanya saya langsung memberikan nilai kepada siswa, biar siswa tahu oh nilai saya bagus apa tidak. Siswa yang suka ngomong kebanyakan bisa bercerita lebih dari 5 menit, namun kalau sebaliknya ya minimal 5 menit. Untuk bercerita didepan kelas topiknya sama semua, mulai dari KD 3.1 sampai misalnya 3.3. nanti kalau misalnya 1,2,3 sudah dianggap cukup maka dilanjutkan ke KD berikutnya. seperti itu biasanya yang saya lakukan.
- c. Kemudian kalau materi yang ada videonya ya masih sering saya lakukan untuk menonton video. Seperti khalifah yang terkenal pada dinasti Abbasiyah, seperti Harun Al Rasyid, Abu Ja'far dll. Anak-anak biasanya sangat suka kalau saya ajak nonton video. Durasi untuk menonton video ini juga tidak terlalu lama, soalnya kan juga masih ada UH, UTS, materi berikutnya dan lain-lain. Setelah menonton biasanya

anak-anak saya minta untuk menganalisis video, hal-hal apa saja yang bisa diteladani dan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pembelajaran dengan menonton video ini penekanannya lebih kepada sikap. Apa sih yang bisa kita pelajari dari tokoh atau peristiwa itu, sebaiknya bagaimana sih cara atau sikap kita dalam menghadapi sesuatu jika kita menjadi tokoh tersebut, ya lebih kearah situ. Ke arah pengamalan dalam kehidupan sehari-hari.

- d. Terkadang saya juga menggunakan *Game*. Namun *game* yang saya terapkan masih *game* sederhana bukan *game* yang berbasis komputer. Biasanya anak-anak sangat senang kalau saya ajak bermain *game*. *Game* yang biasa saya lakukan biasanya mencocokkan atau menjodohkan antara yang satu dengan yang lain. Jadi anak-anak saya bagi materi satu-satu kemudian mereka saya minta untuk mencari pasangannya pada siswa yang lain. Jadi anak-anak senang bisa belajar sambil bermain-main. Heboh biasanya anak-anak saat bermain *game* ini.

3. Terkait kendala kendala ini juga masih ada, seperti :

- a. Pembelajaran dengan cara bercerita biasanya yang membuat waktu cepat berlalu itu bukan perkara lamanya bercerita, akan tetapi dari saling tuding menuding antar siswa untuk maju kedepan. Terkadang itu yang membuat lama. Siswa berebut untuk maju terakhir. Namanya juga proses ya, jadi ya harus dimaklumi karena kita kan masih sama-sama belajar ya. Terkadang kendalanya juga terletak pada keterbatasan

bacaan. Jadi sebagai solusinya setelah anak-anak bercerita saya yang meluruskan dan memberi kesimpulan.

- b. Pembelajaran dengan menonton video kendalanya ya pada keterbatasan film atau video yang dimiliki. Kan tidak semua materi SKI ada videonya. Yang ada videonya kan masih tentang kehidupan Rasulullah saw, khalifah Umar bin Khattab, kemudian tentang khalifah dinasti Abbasiyah, sama tentang dinasti Ayyubiyah. Sedangkan materi lain kan belum ada videonya. Jadi untuk mengatasi masalah ini biasanya saya minta anak-anak untuk membuat power poin dan ditampilkan di depan kelas. Dari situ kan siswa bisa belajar.
 - c. Kemudian terkait pembelajaran dengan membuat film kendalanya terletak pada waktu. Biasanya anak-anak suka mengolor waktu pengumpulan film. Namanya kan juga baru pertama kali saya terapkan, jadi anak-anak juga masih belajar. Film yang dihasilkan sendiri juga masih sederhana, belum yang luar biasa sekali. Namun hal tersebut dapat dimaklumi.
 - d. Mengenai *game* kendalanya mungkin juga terletak pada waktu. Anak-anak lebih suka *gamenya* daripada pelajarannya.
4. Adapun desain model pembelajaran dengan metode edutainment dan pengaturan ruang kelas, tergantung dari bentuk pembelajaran yang dilakukan. Jika model pembelajarannya bercerita, maka ruang kelas atau bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), jika tidak begitu maka pembelajaran dialihkan ke Masjid. Jika model pembelajarannya kerja

kelompok, maka bangku didesain dengan formasi meja pertemuan dan kelompok terpisah. Jika model pembelajarannya menyimak video, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi), karena dimasing-masing kelas sudah terdapat LCD proyektor. Khusus untuk bermain peran, maka ruang kelas atau bangku didesain bebas sebagaimana kebutuhan siswa, hanya saja untuk melihat tampilan dari mini film yang sudah dibuat, maka bangku didesain dengan formasi tradisional (konveksi). Seperti itu saja yang biasanya saya lakukan.

5. Kalau masalah nilai Alhamdulillah nilai siswa jarang yang dibawah KKM. Hampir semuanya diatas KKM. Kita berkaca pada nilai UAMBN ya, kan yang menilai UAMBN bukan saya, kalau penilaian dari saya kan sifatnya Subjektif. Berdasarkan nilai UAMBN hampir semua siswa mendapat nilai diatas 75. Berarti kan dapat dikatakan bahwa pembelajaran SKI itu sukses. Namun yang terpenting bagi saya itu bukan masalah nilai, akan tetapi bagaimana sikap anak-anak setelah mempelajari SKI. Karena belajar SKI itu kan belajar tentang islam, tentang Rasulullah, sehingga nilai-nilai, hikmah-hikmah maupun ibrah-ibrah yang ada didalamnya harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Itu yang terpenting bagi saya. Kalau akhlaknya anak-anak sudah bagus, berarti ya SKI sedikit banyak menyumbang nilai positif bagi anak-anak.

LAMPIRAN HASIL OBSERVASI

1. Pelaksanaan Observasi

1.	Waktu	Mei 2017- Juni 2017
2	Tempat	MAN 2 Batu
3.	Alasan	1. Disekolah ini pembelajaran SKI dilakukan dengan metode edutainment yang membuat siswa merasa enjoy dalam mempelajari SKI.

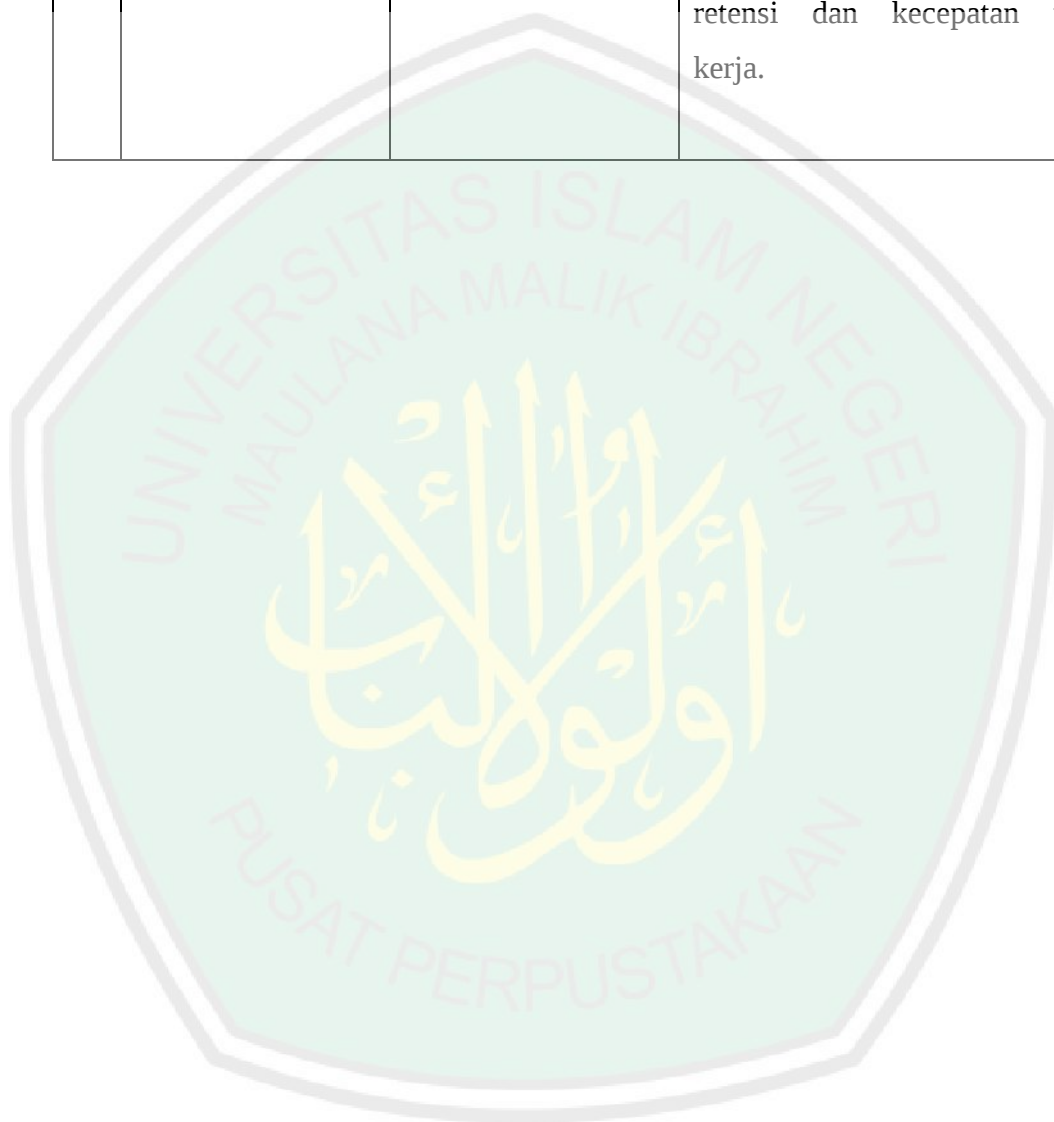
2. Pedoman dan Hasil Observasi terhadap kegiatan pembelajaran SKI yang dilakukan di MAN 2 Batu.

No	masalah yang diteliti	Data yang dibutuhkan	Hasil Observasi
1	Desain pembelajaran dengan metode edutainment	Perangkat pembelajaran yang dibuat (Silabus dan RPP)	desain pembelajaran terdiri atas berbagai teknik pembelajaran yakni bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi,
		Sumber dan media pembelajaran yang dibutuhkan.	melakukan pembelajaran melalui game dan membuat proyek mini film hasil dari bermain peran siswa sendiri. Sedangkan desain ruang kelas lebih banyak
		Kondisi ruang kelas (pengaturan bangku, pemberian aroma terapi, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan, dan pengaturan gambar)	menerapkan desain lingkungan dan pengaturan bangku. Desain lingkungan kelas yakni dengan menyediakan lingkungan belajar yang baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran. Sedangkan pengaturan bangku

			yakni dengan menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah.
2	Penerapan metode edutainment dalam pembelajaran SKI	Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran Pembagian waktu dalam KBM Evaluasi pembelajaran	Penerapan metode edutainment yang dilakukan di MAN 2 Batu lebih mengarah ke bentuk <i>Active Learning</i> , <i>Accelerating learning</i> , dan <i>Humanizing classroom</i> . Pembelajaran dengan metode edutainment juga dilakukan melalui beberapa teknik seperti bercerita, presentasi, belajar kelompok, menonton video dan membuat mini film.
3	Efektivitas pembelajaran SKI dengan metode edutainment	Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan	Pembelajaran SKI yang dilakukan melalui metode <i>edutainment</i> tergolong efektif, karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan pengajaran yakni kecermatan penguasaan perilaku, kecepatan unjuk kerja, kesesuaian dengan prosedur, kualitas hasil akhir dan tingkat retensi. Pembelajaran melalui bercerita sudah memenuhi indikator kecermatan penguasaan dan kecepatan unjuk kerja.

		kamampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar).	Kecermatan penguasaan ditunjukkan oleh jumlah kesalahan dalam unjuk kerja siswa. sedangkan kecepatan unjuk kerja ditunjukkan oleh jumlah waktu yang diperlukan siswa dalam menampilkan unjuk kerja yang hanya membutuhkan waktu 1 minggu. Pembelajaran SKI melalui menonton tayangan video, telah memenuhi kriteria keefektifan belajar yaitu tingkat retensi yang tinggi. Tingkat retensi yaitu jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu. Pembelajaran SKI melalui belajar kelompok, dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi 2 kriteria keefektifan belajar yaitu kecermatan penguasaan perilaku dan kualitas hasil akhir. Pembelajaran SKI melalui game telah memenuhi kriteria keefektifan belajar yakni kecermatan penguasaan perilaku dan kecepatan unjuk kerja. Sedangkan pembelajaran SKI melalui proyek pembuatan mini film dikatakan efektif karena
		Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif	

			telah memenuhi indikator efektifitas pembelajaran yaitu kecermatan penguasaan perilaku, kualitas hasil akhir, tingkat retensi dan kecepatan unjuk kerja.
--	--	--	--





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/485/2017 20 Maret 2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MAN 2 Kota Batu
di

Batu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Devy Rofiatul Adzawiyah
NIM : 13110062
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
Judul Skripsi : Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu

Lama Penelitian : Maret 2017 sampai dengan Mei 2017 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI KOTA BATU
Jalan Patimura 25 Temas Kota Batu, Telepon 0341-592185



SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/ 090/ 162/ MAKOPA/ V/ 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **SUDIRMAN**
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : **DEVY ROFIATUL ADZAWIYAH**
NIM : 13110062
Jabatan : Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ PAI

Benar-benar telah melaksanakan penelitian atau observasi “ **MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN METODE EDUTAINMENT DI MAN 2 KOTA BATU** “. Pada bulan Maret s/d Mei 2017.

Demikian surat keterangan ini harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 21 Mei 2017

Mengetahui Kepala Madrasah

Kepala Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu



BIODATA MAHASISWA

Nama : Devy Rofiatul Adzawiyah
NIM : 13110062
TTL : Malang, 07 Desember 1994
Fakultas/ Jurusan : FITK/ PAI
Tahun Masuk : 2013
Alamat Rumah : JL. Wukir nomer 23 Temas Kota Batu
No. Telp : 083833199636
Alamat Email : devyra@yahoo.co.id



Jenjang Pendidikan:

1. RA 13 Siti Fatimah Temas Batu Tahun 1999 s/d 2001
2. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ihya'ul Ulum Temas Batu Tahun 2001 s/d 2006.
3. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Hasyim Asy'ari Sisir Batu Tahun 2007 s/d 2009.
4. Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Batu Tahun 2010 s/d 2013.
5. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2013 s/d 2017 (dalam proses)

Prestasi yang pernah diraih diantaranya:

1. Juara 1 lomba mewarna tingkat TK sekota Batu.
2. Juara 1 lomba tartil Al Quran tingkat TK sekota Batu.
3. Juara 2 lomba MTQ tingkat Sekolah Dasar se kota Batu.
4. Juara 3 lomba MTQ dalam MBB Madrasah Aliyah tahun 2013.
5. Juara 1 lomba pidato bahasa Arab dalam MBB Madrasah Aliyah tahun 2012.

Amanah Yang Pernah Diemban:

1. Menjadi anggota OSIS tahun 2009.
2. Menjadi bendahara dalam Karang Taruna RW 03 tahun 2010 sampai 2012.
3. Menjadi sekretaris dalam ikatan pemuda pemudi RW 03 tahun 2015 sampai sekarang
4. Menjadi sekretaris Remaja Masjid Miftahul Jannah tahun 2012 sampai 2015.
5. Menjadi pembina Remaja Masjid Miftahul Jannah tahun 2015 sampai sekarang.

Pengalaman mengajar:

1. Guru BBQ di MTs Hasyim Asy'ari tahun 2017
2. Tutor bimbingan belajar Privato (SD-SMP) tahun 2016 hingga sekarang.
3. Guru mengaji di TPQ Assakinah tahun 2016-2017.



KEMENTERIAN AGAMA -
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Devy Rofiatul Adzawiyah
NIM : 13110062
Fak/Jur : Tarbiyah/PAI
Pembimbing : Dr. H. Samsul Hady, M. Ag
Judul Skripsi : **MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DENGAN METODE EDUTAINMENT DI MAN 2 KOTA BATU**

No	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
1.	1 Desember 2016	Proposal dan Pengajuan BAB I, II, III	1.
2.	5 April 2017	Revisi BAB I, II, III	2.
3.	11 April 2017	Konsultasi BAB III tentang instrumen penelitian	3.
4.	18 April 2012	Revisi BAB III tentang instrumen penelitian	4.
5.	5 Juni 2017	Konsultasi BAB IV, V, VI	5.
6.	9 Juni 2017	Revisi BAB IV, V, VI	6.
7.	16 Juni 2017	ACC keseluruhan	7.

Malang, 10 Juli 2012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Marno M. Ag

NIP. 19720822 200212 1 001