

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH
KAYU ARO, BUMBUN DURI**

SKRIPSI



OLEH:

CHELSEI ELINDIA

NIM:1910201040

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN AJARAN 2023 M/ 1444 H**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH
KAYU ARO, BUMBUN DURI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Kerinci untuk memenuhi
salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program
sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)**

OLEH:

**CHELSEI ELINDIA
NIM:1910201040**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN AJARAN 2023 M/ 1444 H**

Dr. Muhamad Yusuf, S.Ag.,M.Ag

Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd

AGENDA	
NOMOR :	271
TANGGAL :	05.04.2023
PARAF :	

Assalamu 'alaikum Wr, Wb.

Sungai Penuh, Maret 2023

Kepada Yth

Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan

Ilmu Keguruan IAIN Kerinci

di

Sungai Penuh

NOTA DINAS

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Nama : **Chelsi Elindia**, Nim: **1910201040**, yang berjudul : **"Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri "** telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

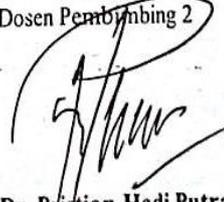
Demikianlah, semoga bermanfaat bagi Agama, Bangsa dan Negara.

Wassalamu 'alaikum Wr, Wb.

Dosen Pembimbing 1


Dr. Muhamad Yusuf, S.Ag.,M.Ag
NIP. 197005051998031006

Dosen Pembimbing 2


Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd
NIP. 198707012019031005

PENGESAHAN

Skripsi oleh **CHELSEI ELINDIA** Nim. 1910201040 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri”

Telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 16 mei 2023.

Dewan Penguji,

Eva Ardinal, M.A
NIP. 198308122011011005

Dr. Hasrinal, M.Pd
NIP. 196805271998031001

Albertos Dammi, M.Pd
NIP. 108808062020121009

Dr. Muhamad Yusuf, S.Ag.,M.Ag
NIP. 197005051998031006

Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd
NIP. 198707012019031005

Ketua Sidang.....

Penguji I.....

Penguji II.....

Pembimbing I.....

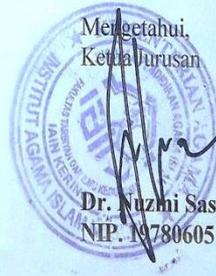
Pembimbing II.....

Mengesahkan
Dekan



Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd
NIP. 19730605 199903 1 004

Mengetahui
Ketua Jurusan



Dr. Nuzmi Sasferi, M.Pd
NIP. 19780605 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chelsi Elindia
Nim : 1910201040
Tempat Tanggal Lahir : Sungai Lebu, 29 September 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri”** benar-benar karya asli saya, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan dengan seperlunya.

Sungai Penuh, maret 2023

Yang Membuat Pernyataan



CHELSEI ELINDIA

Nim. 1910201040

ABSTRAK

CHELSI ELINDIA, Nim: 1910201040.: **Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.**

Penelitian ini membahas tentang Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri, ingin mengetahui bagaimana pelaksanaan metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri, ingin mengetahui kendala-kendala atau hambatan dalam pelaksanaan metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data mengumpulkan data, reduksi data, penyajian hingga kesimpulan.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa: 1) Kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum diterapkan metode *Edutainment* menemukan bahwa banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran karena materi yang terlalu banyak dan metode penyampaian dari guru yang kurang menarik, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. 2) Adapun pelaksanaan metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu: pendahuluan, inti dan penutup. Dimana Metode *Edutainment* ini dilaksanakan pada tahap inti pembelajaran. Pelaksanaan metode *Edutainment* berjalan dengan baik karena semangat dan antusias dari siswa, berdampak positif karena terjadi peningkatan hasil belajar siswa. 3) Terdapat kendala atau hambatan pada alat dan media pembelajaran seperti tidak adanya alat proyektor, adapun kendala atau hambatan yang dialami oleh siswa yaitu kurangnya kuota internet dan sinyal yang terkadang buruk.

Kata kunci: Metode *Edutainment*, hasil belajar siswa

Abstract

Chelsi Elindia, NIM: 1910201040: The application of edutainment learning methods in improving student learning outcomes in the subject of the history of Islamic culture in Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.

This study discusses about the application of edutainment learning methods in improving student learning outcomes in the subject of the history of Islamic culture in the Madrasah aliyah, Kayu Aro, Bumbun Duri. The purpose of this study is to know the condition of learning the history of Islamic culture and student learning outcomes at the Madrasah aliyah, Kayu Aro Bumbun Duri, to know how to implement the edutainment method in the history of Islamic culture in improving student learning outcomes in Madrasah aliyah, Kayu Aro, Bumbun Duri. want to know the constraints or obstacles in the implementation of the edutainment method in the subjects of the history of Islamic culture in the Madrasah aliyah, Kayu Aro, Bumbun Duri.

This study uses qualitative research methods with descriptive research types. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Data analysis techniques collect data reduction data, presentation, to conclusion.

The results obtained showed that: 1) the condition of learning the history of Islamic culture before the edutainment method found that many students felt bored and saturated in following the learning process because of too much materials and methods in delivering by the teacher who was less attractive, this could influence student learning outcomes. 2) the implementation of the edutainment method in the subjects of Islamic culture history is divided onto three stages, namely: introduction, core and closing. Where this edutainment method was carried out at the core stage of learning. The implementation of the edutainment method runs well because there is an increase in the learning outcomes of students. 3) There are obstacles of the tools and learning media such as the absence of projector tools, and the obstacles experienced by students, such as the lack of internet quota and signals that are sometimes bad.

Keywords: edutainment method, student learning outcomes

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT.

Semoga kita senantiasa mendapatkan rahmat dan hidayah-Nya

Skripsi ini kupersembahkan kepada orang-orang yang telah memberikan

Semangat, perhatian serta memberikan motivasi selama studi ku, yaitu:

Untuk kedua orang tuaku tercinta, yang telah merawat, membimbing dan mendidikku sebagai sekolah pertama tempatku belajar akan banyak hal.

Terima kasih Atas begitu banyak do'a dan dukungan. Semoga skripsi ini menjadi awal atas pencapaian baik yang akan kuraih nantinya.

Dan kakak dan adikku juga keponakanku yang telah membantu baik moril maupun materil selama mengikuti pendidikan di IAIN Kerinci

Untuk calon pasangan halalku terima kasih karena telah setia menunggu kelulusanku

Rekan-rekan seperjuangan dan Almamater IAIN Kerinci.

Semoga karya ini bisa menjadi awal sebuah kemajuan

Untuk masa depan yang lebih cerah.

MOTTO

لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا

Artinya: *Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Dan bertutur katalah yang baik kepada manusia.*

(Q.S Al-Baqarah : 83)

KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي فَضَّلَنَا عَلَى كَثِيرٍ مِّنْ عِبَادِهِ الْمُؤْمِنِينَ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ
فِ الْإِنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ بِرَسُولِ اللَّهِ أَجْمَعِينَ

Segala puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri”** dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Sholawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari alam kejahilan kepada alam kebenaran. Semoga isi dan makna yang terkandung didalam skripsi ini dapat dipahami di lembaga pendidikan dan segenap pembaca, kemudian selanjutnya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ayahanda Erman dan Ibunda tercinta Resnita dan sahabatku yang telah memberikan motivasi demi selesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Asa'ari M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Wakil Rektor I Bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag, S.IP, M.Ag,

Wakil Rektor II Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag, M.Si, dan Wakil Rektor III Bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag, Institut Agama Islam Negeri yang telah memberikan pengarahan dan bantuan kepada peneliti.

3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd beserta wakil dekan bidang akademik dan kelembagaan yang telah memberi bimbingan dan arahan kepada penulis.
4. Ketua jurusan PAI bapak Dr. Nuzmi Sasferi, M.Pd. dan sekretaris jurusan PAI bapak Ali Marzuki Zebua, M.Pd.I yang telah mendukung dan memberi bimbingan dan kemudahan kepada penulis.
5. Penasehat akademik bapak Dr. Hasrinal, M.Pd yang selalu memberi dukungan dan membimbing saya selama perkuliahan di IAIN Kerinci
6. Bapak Dr. Muhamad Yusuf, S.Ag, M.Ag dan Bapak Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd selaku pembimbing I dan II yang dengan ketulusan hati telah mengarahkan dan membimbing penulis didalam penyusunan skripsi ini, memberikan perhatian, bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak/ibu dosen, karyawan/karyawati di lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang turut membantu penulis dengan memberikan saran dan masukan yang dibutuhkan dalam penulisan sripsi ini.
8. Bapak Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah melayani dan membantu penulis dalam mengadakan buku dan informasi ilmiah lainnya dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

9. Bapak Herwandi, S.HI, selaku kepala Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri, Guru, Siswa dan seluruh pihak yang membantu untuk memberikan penjelasan, informasi dan keterangan demi kelancaran skripsi ini.

Peneliti merasa tidak mampu membalas semuanya, hanya do'a yang dapat peneliti mohonkan kepada Allah SWT, semoga semua bantuan dan dorongan dari berbagai pihak menjadi nilai ibadah dan dibalas dengan pahala berlipat ganda. Selaku insan yang lemah serta dengan keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang peneliti miliki sudah pasti dalam skripsi ini banyak ditemui kelemahan dan kekurangan, bahkan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan sebagai bahan masukan demi penyempurnaan skripsi ini. Dan atas segala bantuan yang telah diberikan itu agar menjadi amal baik di sisi Allah SWT, Aamiin.

Kerinci, Maret 2023

Peneliti

CHELSEI ELINDIA
NIM;1910201040

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Metode <i>Edutainment</i>	12
1. Pengertian Metode <i>Edutainment</i>	12
2. Dasar Metode Pembelajaran <i>Edutainment</i>	14
3. Tahapan Metode <i>Edutainment</i>	16
4. Desain Ruang Kelas Dengan Metode <i>Edutainment</i>	17
5. Manfaat Metode <i>Edutainment</i>	21
6. Kelebihan Dan Kekurangan Metode <i>Edutainment</i>	21
B. Hasil Belajar	22
1. Pengertian Hasil Belajar	22

2. Macam-macam Hasil Belajar	24
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	25
4. Indikator Keberhasilan Dalam Belajar	27
C. Sejarah Kebudayaan Islam	28
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	28
2. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam.....	29
3. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam	30
4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam	31
D. Penelian Relevan.....	32
E. Kerangka Konseptual.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Subjek Dan Informan Penelitian.....	41
C. Lokasi Penelitian	41
D. Data dan Sumber Data.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data	47
H. Uji Keabsahan Data	49

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum.....	51
1. Sejarah berdirinya Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun duri.....	51
2. Profil Madrasah.....	53
3. Visi dan misi.....	53
4. Keadaan guru, tata usaha, siswa, sarana dan prasarana Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	55
B. Temuan Khusus.....	60

1. Kondisi Aktual Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	61
2. Pelaksanaan Metode <i>Edutainment</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	64
3. Kendala atau Hambatan dalam Pelaksanaan Metode <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	74
C. Pembahasan.....	76
1. Kondisi Aktual Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	76
2. Pelaksanaan Metode <i>Edutainment</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	78
3. Kendala atau Hambatan dalam Pelaksanaan Metode <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84

BIBLIOGRAFI

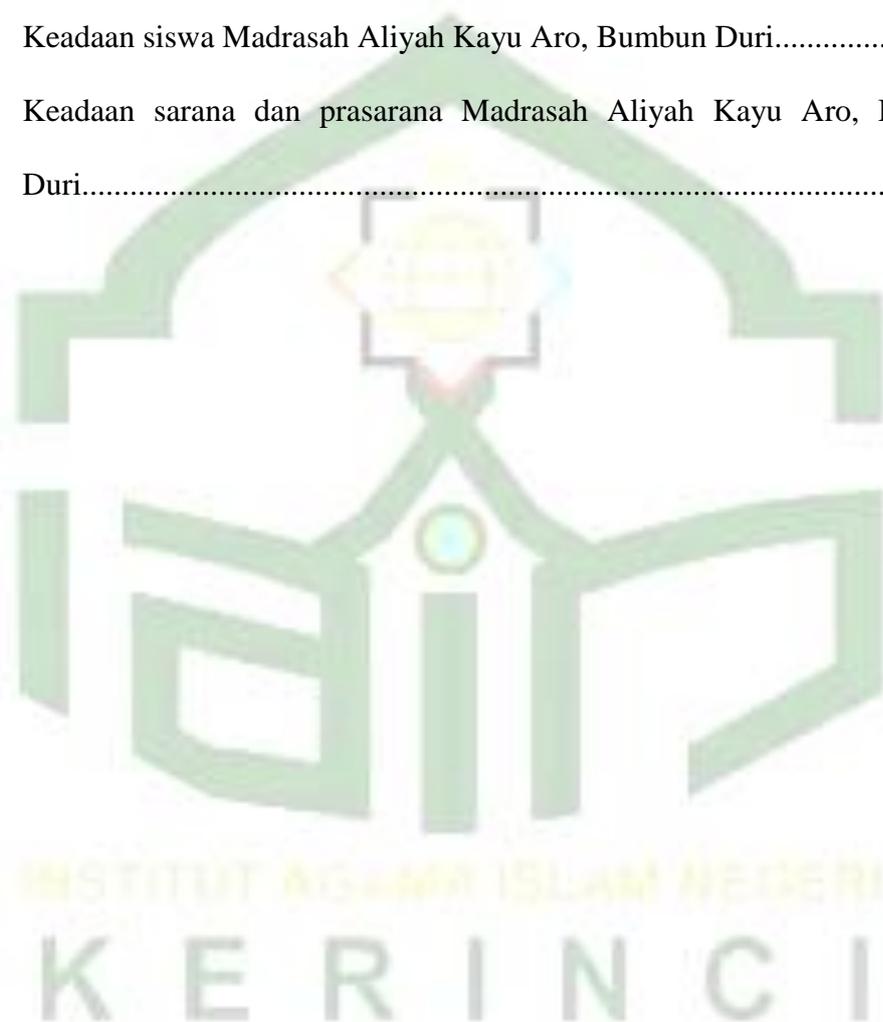
LAMPIRAN

BIOGRAFI PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel

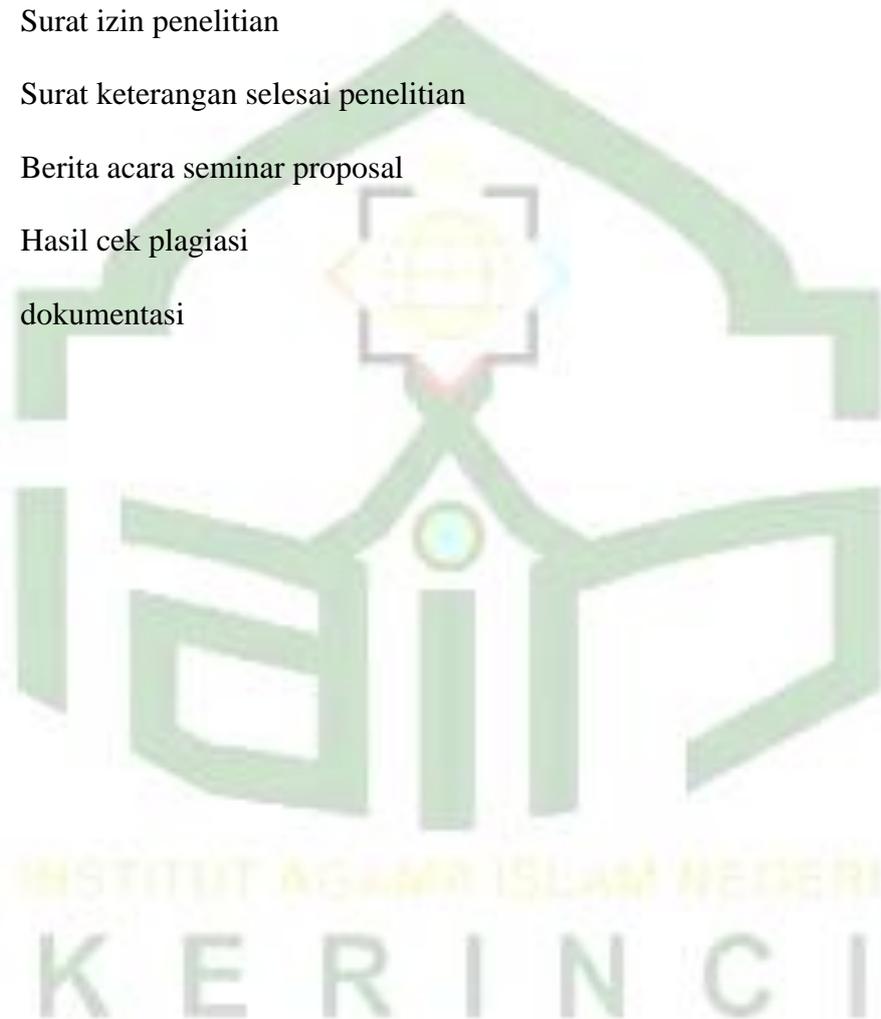
1. 4.1 Keadaan guru Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	56
2. Keadaan tata usaha Madrasah Aliyah Bumbun Duri.....	58
3. Keadaan siswa Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	59
4. Keadaan sarana dan prasarana Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Instrumen Penelitian
2. Surat keterangan pembimbing skripsi
3. Surat izin penelitian
4. Surat keterangan selesai penelitian
5. Berita acara seminar proposal
6. Hasil cek plagiasi
7. dokumentasi



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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) (Ismail, 2008). 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 وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah 424) dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (Kemenag RI, Al-Qur'an dan Terjemah. 281,2009)

Melalui ayat di atas, 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” (Muhammad

Rohman dkk, 2013). 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 pembelajaran 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 (PMA, kemenag, 2013).

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 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 muslimin 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 (Mansur, 2004). Sebagaimana difirmankan Allah SWT dalam QS. Yusuf ayat 111 :

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصَدِّقَ

الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ □

Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman. (Kemenag RI, Al-Qur'an dan Terjemah. 247,2009)

Namun proses pembelajaran SKI yang berlangsung selama ini masih sebatas *transfer of knowledge* yang kurang menekankan pada pengetahuan kapan peristiwa itu terjadi, dimana peristiwa itu terjadi, yang itu berkaitan erat dengan hari, tanggal, tahun, tempat dan tokoh yang terlibat. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menitikberatkan pada sebab-akibat atau latar belakang dari suatu peristiwa yang terjadi yang dapat dijadikan ibrah, hikmah dan dapat diteladani dimasa 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 model ceramah atau model 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 aktifitas 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 diidamkan dan cenderung menjadi rutinitas.

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. Hal ini berakibat pada hasil pencapaian belajar 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 Hadits (Muhammad Nasruddin Al-Bani, 2010) .

“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 memberi 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. Bukhhori dan Muslim).

Jika peneliti analisis hadits tersebut dapatlah kita ketahui bahwa musuh yang sangat sulit untuk dikalahkan dalam pelajaran 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 (Benny A. Pribadi, 2009). 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:

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, permainan (*game*), bermain peran (*role playing*) dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang (Moh. Sholeh Hamid, 2012).

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 yang lebih bermakna.

Adapun dalam usaha menerapkan pembelajaran yang sistematis, inovatif, kreatif dan menyenangkan, salah satu sekolah di gunung tujuh yang dikenal dengan nama MA Kayu Aro, Bumbun Duri telah berupaya menerapkan metode pembelajaran baru atau penerapan metode pembelajaran baru yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Adapun metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tersebut adalah metode *Edutainment*.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara kepada Ibuk Marisa Kurnia S. Pd selaku guru yang mengampu mata pelajaran SKI. Beliau menuturkan bahwa:

“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, pelajaran SKI harus dibuat se-enjoy mungkin agar pembelajaran itu mudah dicerna oleh siswa. Dalam pembelajaran SKI saya sering meminta siswa untuk membuat drama 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” (Wawancara 8 Agustus 2022).

Berdasarkan hasil observasi penulis di MA Kayu Aro, Bumbun Duri.

Diketahui bahwa proses pembelajaran SKI masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, latihan dan diskusi. Yang hal ini menjadikan siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu penulis juga melihat bahwa kurang menarik dengan metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu dibuatlah metode pembelajaran yang bisa menjadikan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.

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 (PAUD) 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 **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA KAYU ARO, BUMBUN DURI.**

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas maka penelitian tentang metode pembelajaran *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MA Kayu Aro, Bumbun Duri. Dibatasi pada penerapan metode pembelajaran *Edutainment* dengan teknik bermain peran atau drama dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka penelitian ini menfokuskan pada penerapan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI pada topik atau materi pembelajaran “Khalifah-Khalifah Bani Umayyah Yang Terkenal”, dengan metode *edutainment* yaitu teknik bermain peran atau drama di MA Kayu Aro, Bumbun Duri. Bagaimana kondisi aktual dan pelaksanaan metode *Edutainment* di MA Kayu Aro, Bumbun Duri. Pertimbangan yang mendasari batasan masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang bervariasi dan adanya faktor internal dari dalam diri siswa yang cenderung kurang aktif mengeksplor diri dalam belajar serta menimbulkan minat belajar siswa di kelas rendah, berakibat pada hasil belajar yang menurun.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kondisi aktual pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri?

2. Bagaimana pelaksanaan metode *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri?
3. Apa saja kendala atau hambatan dalam pelaksanaan metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.
2. Untuk mengetahui Bagaimana pelaksanaan metode *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.
3. Untuk mengetahui kendala-kendala atau hambatan dalam pelaksanaan metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan adanya manfaat dari hasil penelitian ini bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terlebih terhadap pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi guru untuk terus mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.

3. 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.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan pemahaman 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:

a. Metode *Edutainment*

Menurut Sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholah 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 (Moh. Sholeh Hamid, 2012).

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

b. Hasil Belajar

Gagne memaknai belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar merupakan upaya untuk memperoleh pengetahuan atas keterampilan melalui kontruksi (Ahmad,2013). Dapat disimpulkan bahwa, pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh hasil belajar siswa melalui tugas latihan harian, PR dan juga hasil rapot.

c. 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 (kemenag, 2013).

BAB II KAJIAN TEORI

A. 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 termonologi, *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 (Moh. Sholeh Hamid, 2012).

Menurut *New World Encyclopedia*, *Edutainment* berasal dari kata *Educational Entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan untuk menghibur. Pada 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. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan dialam terbuka, yang mampu menghibur sekaligus belajar (Moh. Sholeh

Hamid, 2012). Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 185 :

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ هُدًى لِّلنَّاسِ وَبَيِّنَاتٍ مِّنَ الْهُدَىٰ
وَالْفُرْقَانِ فَمَن شَهِدَ مِنْكُمُ الشَّهْرَ فَلْيَصُمْهُ ۖ وَمَن كَانَ مَرِيضًا أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ
فَعِدَّةٌ مِّنْ أَيَّامٍ أُخَرَ ۗ يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ ۖ وَلِتُكْمِلُوا الْعِدَّةَ
وَلِتُكَبِّرُوا اللَّهَ عَلَىٰ مَا هَدَاكُمْ وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Bulan Ramadan adalah (bulan) yang di dalamnya diturunkan Al-Qur'an sebagai petunjuk bagi manusia dan penjelasan-penjelasan mengenai petunjuk itu serta pembeda (antara yang hak dan yang batil). Oleh karena itu, siapa di antara kamu hadir (di tempat tinggalnya atau bukan musafir) pada bulan itu, berpuasalah. Siapa yang sakit atau dalam perjalanan (lalu tidak berpuasa), maka (wajib menggantinya) sebanyak hari (yang ditinggalkannya) pada hari-hari yang lain. Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran. Hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu agar kamu bersyukur. (Kemenag RI, Al-Qur'an dan Terjemah. 28, 2009)

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 metode *Edutainment*, di mana pembelajaran dilakukan dengan mudah dan dengan gembira.

Munculnya metode *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 pembelajaran dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari pengertian tersebut dapatlah penulis simpulkan bahwa metode 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 mengajar. Implementasi pembelajaran dengan metode *Edutainment* akan menjadikan siswa lebih mudah menangkap esensi dari pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan lebih bermakna.

2. Dasar Metode Pembelajaran *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 atau makhluk yang bermain. Hal ini tentu kontras *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 aktifitas yang fundamental bagi semua aktivitas kebudayaan, termasuk aktivitas agama, olahraga, seni bahkan perang (Moh. Sholeh Hamid, 2012).

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 (Moh. Sholeh Hamid, 2012).

Al-Qur'an menjelaskan 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 :

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (Kemenag RI, Al-Qur'an dan Terjemah. 281,2009)

Di dalam sebuah hadits juga dicontohkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus menghindari pembelajaran yang sifatnya membosankan. Sebagaimana sabda Rasulullah saw (Muhammad Nasruddin Al-Bani, 2010).

“ 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 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 dasar 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 pembelajaran yang sangat baik. Para siswa juga akan bisa menyerap dan memahami pembelajaran tersebut dengan baik dan mudah.

3. Tahapan Metode *Edutainment*

Tahapan-tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* adalah sebagai berikut (Abdul Aziz Wahab, 2007):

- a. Guru menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- b. Kelas didesain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman.
- c. Guru memutar film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang film tersebut.

- d. Setelah selesai pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendeskripsikan tentang film yang telah ditayangkan dengan diiringi musik.
- e. Nama kelompok tersebut sesuai dengan materi yang terkait, misalnya tokoh yang ada dalam film yang ditayangkan.
- f. Demonstrasi, siswa diajak bermain misalnya dengan *snowball throwing* (melempar bola salju) dengan cara setiap kelompok menyampaikan satu pertanyaan yang ditulis dengan kertas kosong, lalu kertas tersebut digulung dimasukkan ke dalam bola yang berwarna-warni yang dibelah kemudian ditutup dengan isolatif. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk melempar bola tersebut ke kelompok lain dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Kelompok lain berusaha menangkap bola tersebut. siswa yang terakhir memegang bola mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari bola tersebut. atau boleh juga dilaksanakan dengan permainan lainnya seperti *Role Play*, atau *Card Sort*, debat berantai atau lainnya.
- g. Dengan bimbingan guru masing-masing kelompok merangkum materi.

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 di dalam kelas berantakan, kumuh dan kotor, dan tidak menarik bagi para siswa, maka mereka akan menganggap bahwa belajar itu tidak nyaman, melelahkan dan kuno. Sebaliknya jika 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 menabjukan 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 mengaris bawah, gunakan warna jingga dan kuning, serta warna hitam dan putih untuk kata-kata penghubung.

3. 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.

4. Pemberian aroma terapi

Menurut beberapa peneliti, manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30% saat diberikan aroma wangi bunga tertentu (Moh. Sholeh Hamid, 2012). 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.

5. Pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan

Untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, pengaturan tanaman dan 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 karna 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 yang diberikan di kelas dengan baik (Moh. Sholeh Hamid, 2012). Tentu hal ini akan sangat membantu mereka dalam berpendidikan, sehingga kesuksesan mereka dalam dunia pendidikan bisa dicapai dengan baik.

b. 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 mengkomunikasikan antar keduanya. Oleh karena itu, media adalah suatu yang sangat 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, 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 penerima pesan

5 Manfaat Metode *Edutainment*

Metode *Edutainment* sebagai suatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur dapat mengfungsikan kedua belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Karena secara anatomis, otak kanan dan otak kiri memiliki perbedaan yang berakibat pada perbedaan fungsi dan cara kerja di antara keduanya (Abdul Majid, 2005).

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa metode pembelajaran *Edutainment* sangat bermanfaat bagi keseimbangan otak kanan dan otak kiri siswa yang mana metode pembelajaran ini mengusung konsep belajar dan bermain (menghibur).

6 Kelebihan Dan Kekurang Metode *Edutainment*

Secara umum kelebihan dan kekurangan metode *Edutainment*, yaitu memungkinkan diperolehnya beberapa hal berikut (Sagala S, 2006):

Kelebihannya antara lain sebagai berikut :

- a. Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive independence* (saling ketergantungan positif), dimana

konsolidasi yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.

- b. Setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat memberikan penilaian terhadap setiap siswa, sehingga terdapat *individual accountability* (tanggung jawab individu).
- c. Dalam proses pembelajaran ditingkatkan kerja sama yang tinggi sehingga akan memupuk *social skill* (keterampilan sosial).

Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga penguasaan materi juga akan meningkat. Sedangkan kekurangan metode *edutainment* adalah sebagai berikut :

- a. Proses belajar cenderung menekankan aspek *fun* sehingga dalam proses pembelajaran harus menghibur.
- b. Dalam proses pembelajaran cenderung identik dengan hiburan dan permainan.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Gagne memaknai belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar merupakan suatu upaya untuk memperoleh pengetahuan atas keterampilan melalui konstruksi. Gagne dalam teorinya yang disebut *The Domains of Learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, antara lain :
(Ahmad, 2013)

- a) Keterampilan motorik (*motor skill*), adalah keterampilan yang diperhatikan dari berbagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, menggambar, berlari, bertepuk tangan dan sebagainya.
- b) Informasi verbal, informasi yang dipengaruhi oleh kemampuan otak atau intelegensi seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan gerakan tangan, berbicara, menggambar, menulis dan sebagainya yang menampakkan simbol (verbal)
- c) Kemampuan intelektual, interaksi manusia melalui kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan bentuk, warna dan ukuran.
- d) Strategi kognitif, Gagne menyebutkan sebagai organisasi keterampilan yang internal (*internal organized skill*), yang sangat diperlukan untuk belajar adalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditujukan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja tetapi terus menerus.
- e) Sikap (*attitude*), sikap merupakan faktor penting dalam belajar, karena tanpa kemampuan ini belajar tidak akan berhasil dengan baik. Sikap seseorang dalam belajar akan berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar. Sikap akan tergantung pada pendirian, keyakinan dan kepribadian diri seseorang. Tidak dapat dipelajari apalagi dipaksakan.

Menurut C.T Morgan dalam *intriduction to psychology*, merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif menetap dalam

tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu. (Ahmad, 2013) ada tiga hal perubahan tingkah laku yang perlu diamati, sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi karena adanya proses-proses fisiologis, misalnya sakit, penyakit
- 2) Perubahan yang terjadi karena adanya proses-proses pematangan (maturation)
- 3) Perubahan yang terjadi karena adanya proses-proses belajar

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar dapat berupa, sebagai berikut (Suprijono Agus, 2020):

- a) Informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan. Kemampuan tersebut tidak memerlukan simbol, aturan atau pemecahan masalah.
- b) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual ini terdiri dari, kemampuan mengintegrasikan, kemampuan analisis-analisis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip kemampuan aktivitas kognitif.
- c) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi, penggunaan konsep dan kaidah pemecahan masalah.

- d) Kemampuan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud totemisme gerak jasmani.
- e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. (Ahmad, 2013)

Dapat disimpulkan bahwa, pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak (peserta didik) setelah melaksanakan kegiatan belajar. Biasanya untuk mengukur hasil belajar siswa ini, guru membuat soal-soal harian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain sebagai berikut: (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014)

- a) Faktor internal yaitu faktor yang dipancarkan dalam diri peserta didik yang terdiri dari keadaan fisiologis dan kondisi psikologis yaitu kecerdasan, bakat, minat, motivasi dan kemampuan kognitif.
- b) Faktor eksternal yaitu faktor yang disebabkan dari lingkungan peserta didik diantaranya faktor lingkungan dan faktor instrumen

yaitu kurikulum, program, sarana dan prasarana, guru dan tenaga pengajar.

Ahmad Susanto dalam bukunya, juga mengemukakan bahwa hasil belajar dipeloreh oleh dua faktor. Sebagai berikut:(Ahmad, 2013)

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal atau bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal tersebut meliputi : kecerdasan, minat, dan perhatian. Motivasi belajar, sikap, ketekunan, kebiasaan belajar serta kesehatan atau fisik siswa.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga yang kurang harmonis tentu menjadi pengaruh utama tingkat belajar siswa.

Dari beberapa faktor diatas, hasil belajar dapat dikembangkan, pengembangan hasil belajar itu sendiri berawal dari dalam diri siswa, jika siswa memiliki daya keaktifan dan menyerap pemahaman materi dengan baik, maka hasil belajar siswa akan memuaskan, begitupun sebaliknya. Disini faktor dari keluargalah yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Adapun beberapa hal yang bisa guru perhatikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa :

- a) Menyusun materi pelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

- b) Penggunaan alat bantu media pembelajaran yang dapat mendukung keberlangsungan dalam proses belajar mengajar dapat dimaksimalkan.
- c) Penyusunan soal-soal ujian yang menyesuaikan dengan kadar kemampuan siswa sesuai jenjang pendidikannya.
- d) Jalin interaksi yang baik dengan siswa baik di luar maupun di dalam kelas.

4. Indikator Keberhasilan Dalam Belajar

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah tolak ukur atas hasil akhir dari proses pembelajaran. Belajar dikatakan berhasil apabila memiliki ciri-ciri, sebagai berikut (Kholif Fajar Sucipto, 2019):

- a) Daya serap terhadap materi pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam pengajaran khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual ataupun kelompok.
- c) Terjadinya proses pemahaman materi yang mengantarkan materi ke tahap berikutnya.

Dalam jurnal Edukasi dan Sains juga menyebutkan tentang lima indikator keberhasilan dalam belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran
- b) Proses komunikasi
- c) Respon peserta didik
- d) Aktifitas belajar

e) Hasil belajar

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator keberhasilan dalam belajar adalah:

- a) Daya serap terhadap materi pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b) Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran.
- c) Terjadinya proses pemahaman materi yang mengantarkan materi ke tahap berikutnya.
- d) Aktifitas belajar
- e) Hasil belajar

C. 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 jelas terjadi di kalangnya pada masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada (Zuhairini, 1986). 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.”(kemenag, 2013)

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 memberi romantisme, tapi lebih dari itu menunjukkan refleksi historis. Dengan kata lain belajar sejarah keberhasilan dan kesuksesan 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 (Mansur, 2004). Sebagaimana disebutkan dalam firman Allah Surat Yusuf ayat 111:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصَدِّقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman. (Kemenag RI, Al-Qur'an dan Terjemah. 248,2009)

Jadi dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan islam adalah mata pelajaran yang menitikberatkan pada aspek penanam 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, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan Islam pada masa kini dan masa yang akan datang. (kemenag, 2013)

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 (kemenag, 2013):

- 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.

- 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 berdasarkan 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, 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 (kemenag, 2013):

- a. Dakwah Nabi Muhammad saw 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)

- 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.

D. Penelitian Relevan

Maksud dari penelitian yang relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh seseorang dan juga sudah dianggap relevan. Mempunyai keterkaitan dalam hal: judul penelitian dan topik yang diteliti dengan pokok masalah penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan berfungsi sebagai referensi yang berhubungan dengan suatu penelitian yang akan diangkat. Adapun hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Farhan Zuhdi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponogoro Tahun 2021, dengan judul “Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MA Putri Ma’Arif Ponogoro Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa di kelas X MA Putri Ma’Arif Ponogoro dengan menerapkan metode *edutainment* dalam proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi terstruktur

dengan menggunakan lembar post test dan wawancara secara berkala. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Dari data yang diperoleh, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan minat belajar dari siklus I ke siklus II pada mata pelajaran SKI dengan penerapan metode *edutainment*. Hal tersebut dibuktikan dengan kondisi awal pada siklus I minat belajar siswa sangat tinggi berjumlah 11 siswa dengan persentase 39,2%, minat belajar siswa tinggi berjumlah 11 siswa dengan persentase 39,2%, dan minat belajar rendah berjumlah 7 siswa dengan persentase 25%. Sedangkan pada siklus II terlihat ada perubahan peningkatan dibandingkan dengan siklus I, yaitu minat belajar siswa sangat tinggi berjumlah 21 siswa dengan persentase 75%, minat belajar siswa tinggi berjumlah 5 siswa dengan persentase 17,8%, dan minat belajar rendah sebanyak 2 siswa dengan persentase 7,14% 68

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Muhammad Farhan Zuhdi adalah penelitian tersebut dilaksanakan di kelas X MA Ma'Arif, Ponogoro memfokuskan pada minat belajar siswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini di MA Kayu Aro, Bumbun Duri difokuskan pada tujuan yaitu hasil belajar siswa, sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut sama-sama menerapkan model pembelajaran *Edutainment* dalam proses pembelajaran pelajaran SKI.

2. Liwaul Hikmah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel, dengan judul "Pengaruh

Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya, Tahun 2012. Penelitian ini merupakan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI 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 menggunakan model pembelajaran *Edutainment* dengan prosentase 0,62 dan dari hasil signifikansi 0,05% dan 0,01%, dari sini dapat diketahui bahwa “ r_{xy} ” lebih besar r_t maka hipotesis diterima. Berarti model pembelajaran *Edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 13 Surabaya diterapkan cukup baik oleh siswa SMP Negeri 13 Surabaya.¹²

Adapun perbedaan penelitian Liwaul Hikmah dengan penelitian ini adalah dalam penelitian Liwaul Hikmah lebih membahas mengenai pengaruh metode *Edutainment* terhadap pemahaman siswa dalam mapel PAI. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti lebih mendalam mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dan lebih terfokus pada mata pelajaran SKI. Adapun persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan metode *Edutainment*.

3. Muchtar Wahid, Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di Bidang Studi SKI : Studi Kasus Di Mts Al-Ibrihimy Galis Bangkalan, Tahun 2009.

Yang melatar belakangi penelitian ini ialah ketidakpuasan dan kejenuhan atau juga karena sistem pembelajarannya yang semakin monoton dan sistem pembelajarannya hampir semua mata pelajaran

memakai metode ceramah, sehingga menghambat kreatifitas alamiah yang ada pada peserta didik. Di samping itu alasan utama para tim/para guru melakukan pembelajaran *Edutainment* karena masalah 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 di atas munculah 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 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 research*) dengan pendekatan kualitatif, untuk mendapatkan data-datanya peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul peneliti analisis dengan teknik diskriptif. 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 harmonis, 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 sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan anak.

Penerapan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang melalui pembelajaran *edutainment* untuk anak MTs sudah cukup baik dan optimal dengan ciri-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.

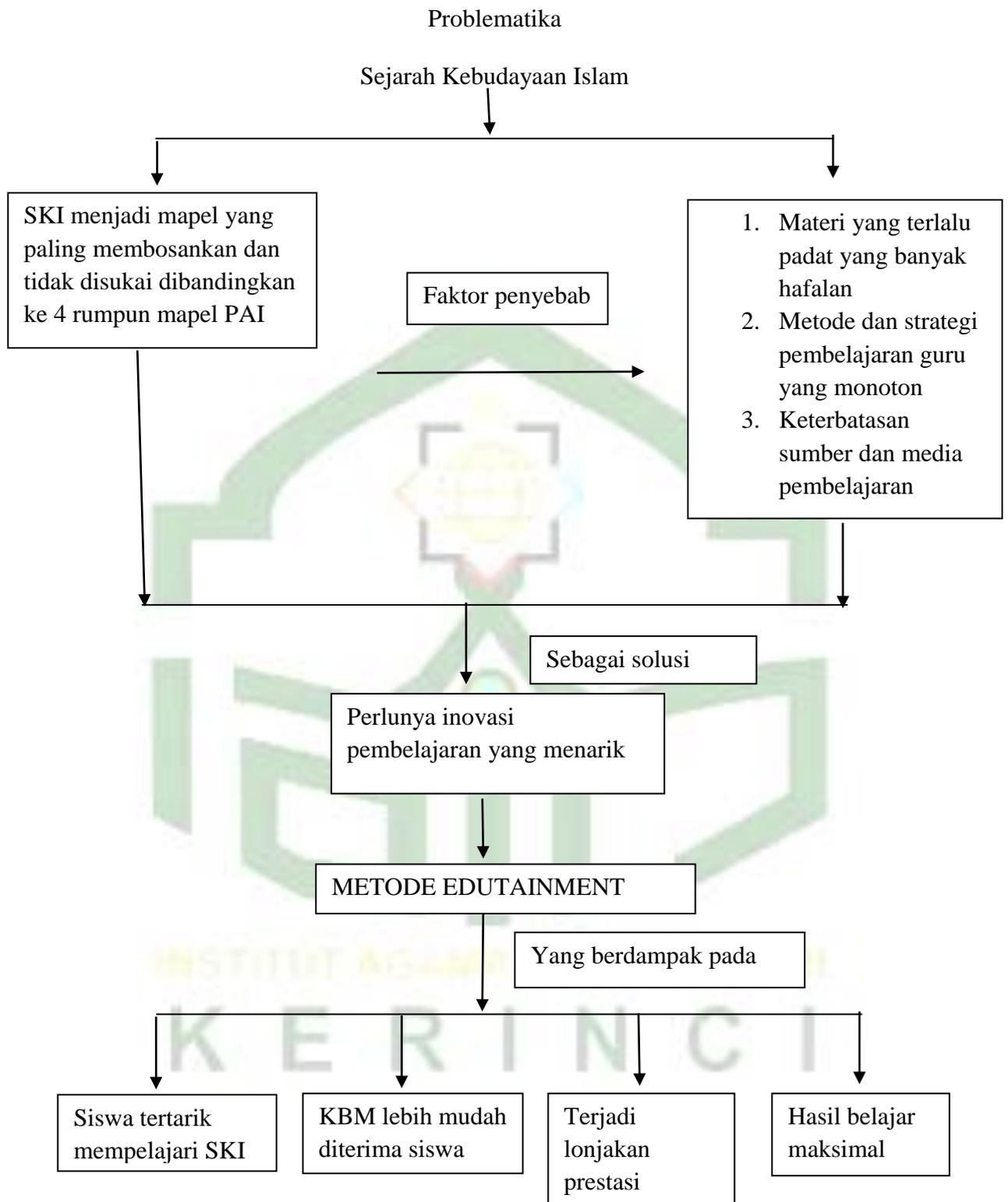
Adapun perbedaan penelitian Muchtarul Wahid dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dalam penelitian ini lebih membahas mengenai kreativitas siswa terhadap penerapan metode *Edutainment* dalam mata pelajaran SKI. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian lebih mendalam mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun persamaannya adalah meneliti tentang penggunaan model pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran SKI.

E. Kerangka Konseptual

Pada bagian ini dapat dikatakan bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki problematikanya sendiri, yaitu menjadi mata

pelajaran yang membosankan dan tidak disukai oleh sebagian siswa karena materi pelajaran yang terlalu banyak dan juga metode pembelajaran dari guru yang kurang menarik yang hal ini dapat berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa. Namun sebagai solusi dalam permasalahan ini diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih menarik yaitu dengan menerapkan Metode pembelajaran *Edutainment* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini.





BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Lexy J. Moelong, menyebutkan definisi penelitian kualitatif yang dikutip dari pernyataan Bogdan dan Taylor bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasikan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moelong Lexy.J, 2005). 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 dari suatu keutuhan.

Adapun jenis penelitiannya berdasarkan tempat dilakukannya, penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*). Hal ini karena, penelitian dilakukan dengan menggunakan data berupa informasi melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi yang data-datanya diperoleh secara langsung dari lapangan yaitu kegiatan pembelajaran di MA Kayu Aro Bumbun Duri. Penelitian ini juga berjenis penelitian deskriptif, karena data-data yang diperoleh digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran SKI yang ada di MA Kayu Aro Bumbun Duri.

B. Subjek dan Informan Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang akan diteliti. Dalam penelitian ini subjek yang diambil adalah guru dan siswa MA Kayu Aro, Bumbun Duri.

2. Informan penelitian

Informan penelitian adalah orang yang dapat memberikan informasi atau data yang terkait dengan penelitian. Dalam penelitian ini informan yang di ambil adalah kepala sekolah, waka kurikulum, dua orang guru mata pelajaran SKI dan Bahasa Inggris, dan 8 orang siswa MA Kayu Aro, Bumbun Duri, total informan dalam penelitian ada 12 orang informan.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri. Atau tepatnya di desa Bumbun Duri kec Gunung Tujuh, kab Kerinci. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena MA Kayu Aro adalah satu-satunya sekolah Madrasah Aliyah di kecamatan gunung tujuh yang mengembangkan pembelajaran SKI melalui metode *Edutainment*, hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru SKI di MA Kayu Aro, Bumbun Duri, beliau menuturkan bahwa pembelajaran SKI sudah diolah sedemikian rupa agar menyenangkan bagi siswa. dan alasan lain adalah karena lokasi penelitian ini adalah lokasi peneliti melaksanakan PPL selama 2 bulan sehingga peneliti sudah menganalisis terkait metode pembelajran SKI di Ma Kayu Aro, Bumbun Duri.

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 (Silalahi Ulber, 2009). Yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini adalah gambaran umum obyek penelitian yang meliputi, sejarah MA Kayu Aro, Bumbun Duri, Struktur organisasi Ma Kayu Aro Bumbun Duri, Kegiatan Pembeajaran di MA Kayu Aro, Bumbun Duri, keadaan guru MA Kayu Aro, Bumbun Duri, keadaan siswa MA Kayu Aro, Bumbun Duri, keadaan saran dan prasarana MA Kayu Aro, Bumbun Duri.

2. Sumber Data

Menurut Iofland dan Lexy Meleong sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Sedangkan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moelong Lexy.J, 2005).

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana 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 di sini adalah data mengenai metode pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran SKI di MA Kayu Aro, Bumbun Duri. Adapun data ini diperoleh

dari atau bersumber dari informasi kepala sekolah, waka kurikulum, wali kelas, guru mata pelajaran SKI dan siswa MA Kayu Aro, Bumbun Duri melalui wawancara. Jika peneliti perinci lagi, maka data primer dalam penelitian ini meliputi: pelaksanaan pembelajaran SKI dengan metode *Edutainment*, kondisi pembelajaran SKI dengan metode *Edutainment*, dan hasil hasil belajar siswa dari penerapan metode *Edutainment*.

b. Sumber data sekunder

Yaitu data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau sumber-sumber lain yang telah bersedia sebelum penelitian ini dilakukan (Silalahi Ulber, 2009). 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 penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2012).

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

1. Observasi

Observasi atau mengamati merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diamati (Sukardi Dewa Ketut, 1983). Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, Sanafiah Faisal dalam Sugiyono mengklasifikasikan menjadi tiga, yakni observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi terang-terangan dan tersamar (*overt and covert observation*), dan observasi yang tak berstruktur (*instructured observation*) (Sugiyono, 2012).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipan. Dalam observasi ini, peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran SKI yang ada di MA Kayu Aro, Bumbun Duri. Sambil melakukan pengamatan, sehingga peneliti dapat mengamati bagaimana perilaku guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana semangat belajar murid, bagaimana hubungan guru dan 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 (Sugiyono, 2012). Wawancara ini digunakan untuk menanyakan kegiatan pelaksanaan

pembelajaran, penerapan metode *Edutainment* dan juga keikutsertaan guru dan 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 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*.

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 (Arikunto Suharsimi, 1993).

Dalam penelitian ini selain menggunakan observasi dan wawancara juga menggunakan dokumentasi yang tidak kalah pentingnya dengan metode yang lain. Yaitu dengan cara mengumpulkan data mengenai silabus pembelajaran, RPP, absensi kehadiran siswa, arsip nilai siswa dan sebagainya.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Catatan Lapangan (Observasi)

Lembar observasi digunakan untuk melihat dan mencatat fenomena-fenomena yang penulis anggap berhubungan dengan masalah penelitian tentang metode pembelajaran *Edutainment* dalam meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Kayu Aro, Bumbun Duri. Lembar observasi juga digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara atau *interview guide* berisikan kisi-kisi pertanyaan yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Dengan adanya pedoman wawancara diharapkan dapat membantu penulis mengumpulkan data yang valid. Dalam pelaksanaannya, *interview* penulis lakukan secara semi terstruktur dan tidak terstruktur (bebas) agar wawancara berjalan santai dan nyaman bagi informan. Dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara semi berstruktur.

- a) Wawancara semi berstruktur, wawancara ini dimulai dari isu yang mencakup dalam pedoman wawancara. Pedoman wawancara bukanlah jadwal seperti dalam penelitian kuantitatif. Sekuensi pertanyaan tidaklah sama ada tiap partisipan bergantung pada proses wawancara dan jawaban tiap individu. Namun pedoman wawancara menjamin peneliti dapat mengumpulkan jenis data yang sama dari partisipan. (Afrizal, 2014)

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya daftar data dan kegiatan yang akan di dokumentasikan pada saat penelitian. Seperti data tempat penelitian, dokumentasi saat pembelajaran berlangsung foto atau video tentang metode pembelajaran *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran SKI di MA Kayu Aro, Bumbun Duri.

G. Teknik Analisis 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 MA Kayu Aro, Bumbun Duri. 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: (Sugiyono, 2012)

1. Mengumpulkan data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. 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 pengumpulan data, peneliti dengan sendirinya terlibat melakukan pertandingan-

pertandingan 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 metode *Edutainment* di MA Kayu Aro, Bumbun Duri. 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 berbentuk 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 awal masih kabur dan akan

berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang ditemukan pada tahap awal didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

H. 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 metode 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 TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Berdirinya Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri tumbuh dan berkembang melewati proses yang bervariasi. Madrasah ini telah berdiri pada tahun 2001, Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga sekolah Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri ini telah terakreditasi B.

Pada tahun 2016 masa kepemimpinan bapak Muhammad Syamsul Rizal, S.Pd berakhir. Hingga saat itu, belum ada perubahan yang signifikan pada struktur fisik Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri di ambil alih oleh bapak Herwandi, S.HI. Sehingga sekarang, dengan jumlah guru staf TU dan guru BK 22 orang dan jumlah keseluruhan siswa dari kelas X sampai kelas XII adalah 76 orang.

Pada masa kepemimpinan bapak Herwandi, S.HI inilah Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri banyak mengalami perubahan khususnya pada struktur fisiknya seperti bertambahnya bangunan-bangunan sekolah, renovasi atau perbaikan dari bangunan-bangunan yang lama menjadi bangunan yang kondusif untuk proses kegiatan belajar-mengajar, dan yang lebih terlihat itu adanya

pertambahan akreditasi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri yang sebelumnya akreditasi B atas perjuangan bapak Herwandi, S.HI dalam memimpin sekolah beserta stafnya, saat ini Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri masih menyangang akreditasi B.

Sekolah Madrasah Aliyah Kayu Aro adalah satu-satunya MA yang berada di desa Bumbun Duri, Kecamatan Gunung Tujuh, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, yang berstatus swasta yang memiliki sejarahnya sendiri. Madrasah Aliyah Kayu Aro didirikan pada tahun 2001, saat ini belum memiliki fasilitas yang lengkap.

Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri sudah mengalami perkembangan dan kemajuan mulai tahun 2016. Pada tahun 2016, Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri hanya memiliki 6 ruangan belajar, laboratorium IPA, laboratorium komputer, perpustakaan, Bimbingan Konseling (BK), koperasi siswa mandiri, UKS, dan ruang OSIM. Pada tahun 2017, peoses proses pembangunan penambahan 1 ruang belajar Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri selesai, sehingga ruang belajar Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri menjadi 7 ruangan. Pada tahun 2018, ruangan baru tersebut sudah dapat digunakan oleh siswa-siswi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.

Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri menyangang akreditasi B dengan nilai yang baik. Pada tahun 2018 sampai tahun

2019 penambahan ruang kelas, musholla dan ruang Laboratorium Komputer. Selain mempunyai fasilitas yang memadai sekolah ini juga memiliki program pengembangan potensi diri siswa-siswi baik dalam bidang jasmani dan rohani diantaranya bola volly, bola kaki, futsal, paskibra, teater, PMR, *speech english*, Pramuka, dan rohis.

2. Profil Madrasah

Nama Sekolah	: MADRASAH ALIYAH KAYU ARO, BUMBUN DURI
NPSN/NSS	: 10507888/131215010056
Jenjang Pendidikan	: MA
Tahun Berdiri	: 2001
Status Madrasah	: Swasta
Bangunan Madrasah	: Milik Sendiri
Alamat Sekolah	: Jln. Raya Kerinci – Padang
Kode Pos	: 37163
Kelurahan	: Bumbun duri
Daerah	: Pedesaan
Kecamatan	: Kec. Gunung Tujuh
Kabupaten/Kota	: Kab. Kerinci
Provinsi	: Prov. Jambi
Negara	: Indonesia
Akreditasi	: B

3. Visi dan Misi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

a. Visi

Mewujudkan Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah umum dalam membina sumber daya manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. Mengusai ilmu pengetahuan dan teknologi serta mampu mengaktualisasikannya dalam masyarakat.

b. Misi :

- 1) Meningkatkan kualitas kompetensi akademik dan non akademik.
- 2) Mengupayakan adanya suasana kehidupan yang islami
- 3) Mempersiapkan peserta didik dan menguasai IPTEK untuk di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Membina tenaga pendidik, tenaga kependidikan dan siswa (SDM) yang profesional, kreatif dan inovatif.
- 5) Terwujudnya lingkungan madrasah yang kondusif dan transparan

c. Tujuan

- 1) Membentuk peserta didik yang memiliki keyakinan pada rukun iman dan rukun islam sehingga tercermin dalam perilaku yang berakhlakul kharimah.
- 2) Membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan yang memadai untuk dapat melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi, serta mampu meraih prestasi akademik optimal sesuai dengan kemampuan minat dan bakatnya.

- 3) Membentuk peserta didik yang berbudi pekerti luhur, menghormati orang tua, guru, dan sesama peserta didik serta lingkungannya.
- 4) Membentuk peserta didik yang berbudi pekerti yang memiliki wawasan luas dalam segala bidang, melalui teknologi informasi dan komunikasi serta bahasa asing yang dikuasainya,
- 5) Memiliki kemampuan untuk membaca Al-Qur'an yang baik dan benar.
- 6) Memiliki dasar humaniora untuk menerapkan kebersamaan dalam kehidupan.
- 7) Menguasai pengetahuan dan keterampilan akademik.
- 8) Mampu mengalihkan kecapan akademik dan keterampilan hidup di masyarakat.
- 9) Memiliki kemampuan berekspresi dan menghargai seni.
- 10) Menjaga kebersihan, kesehatan dan kebugaran jasmani.

4. Keadaan Guru, Tata Usaha, Siswa, Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

a) Keadaan Guru Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Dewan guru yang mengajar di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri ini berasal dari latar belakang pendidikan dan disiplin ilmu yang berbeda-beda, sehingga manambah semangat untuk mengajar dan dapat bertukar pikiran antara satu dengan yang lain. Jumlah guru di Madrasah Aliyah Kayu

Aro, Bumbun Duri ini berjumlah 22 orang, berdasarkan jenis kelamin, terdiri dari 9 orang guru perempuan dan 13 orang guru laki-laki. Para bapak ibu guru yang ada di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri tersebut akan penulis sebutkan satu persatu sesuai dengan jabatan dan pendidikan terakhirnya. Seperti yang ada pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Daftar Nama-nama Guru dan Jabatan Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

No	Nama Guru	Jabatan	Mata Pelajaran
1.	Herwandi, S.HI	Kepala sekolah	Akidah Akhlak dan SKI
2.	Meswandi, S.Pd	- Waka kesiswaan - Kepala laboratorium	Bahasa Inggris
3.	Wiwin Yuliadi, S.PdI	- Kepala perpustakaan - Waka kurikulum	Fiqih
4.	Armanilis, S.HI		Ekonomi
5.	Siti Asiah, S.Pd	- Pembina pramuka pi - Wali kelas X	Matematika

6.	Maidel, S.Pd	Pembina pramuka pa	Al-Qur'an dan Hadist
7.	Desrita Eliya, S.Pd		Kimia
8.	Marisa Karmia, S.Pd	Wali kelas XI IPS	SKI
9.	Pikal Putra, S.PdI	Wali kelas XII IPA	Bahasa Arab
10.	Arifin Safni, S.Pd	Wali kelas XII IPS	Bahasa Indonesia
11.	Honifal, S.Pd		Geografi
12.	Irsa Gunawan, S.Pd	Wali kelas XI IPA	Sosiologi
13.	Frensa Putra Deva		Penjaskes
14.	Niko Andrean, S.Pd		BK
15.	Ipel Jailinus, S.Pd		Prakarya
16.	Reni Efnita, S.Pd		Kesenian
17.	Bella Kaminda, S.Pd		Sejarah
18.	Delfia Herliza, S.Pd		Sejarah indonesia
19.	Nora Sofia, S.Pd		Biologi-fisika
20.	Riza Fetra, S.E,M.E		PKN
21.	Yulia Fitri, S.PdI		PAI
22.	Eria Wati, S.E		TU

Sumber: dokumentasi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri tahun 2023

b) Keadaan Tata Usaha Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Demi lancarnya kelangsungan kegiatan belajar mengajar di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri, maka ada beberapa orang yang berperan aktif dalam membantu, menyediakan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pendidikan di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri, antara lain:

Tabel 4.2 Daftar Tata Usaha (TU) Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

No	Nama	Jurusan
1.	Eria Wati, S.E	Ekonomi
2.	Niko Andrean, S.Pd	Bimbingan Konseling

c) Keadaan Siswa Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Siswa-siswi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri mayoritas berasal dari daerah desa terdekat mereka berbeda antara satu sama dengan yang lainnya. Tetapi perbedaan tersebut tidak membuat siswa-siswi ini terpisah-pisah, kebersamaan justru tampak pada mereka. Untuk lebih rincinya penulis akan sampaikan melalui tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3 Keadaan Siswa Madrasah Aliyah Kayu Aro,
Bumbun Duri**

No	Kelas	Siswa/siswi		Jumlah
		Laki-laki	perempuan	
1.	X IPA	3	7	10
2.	X IPS	9	4	12
3.	XI IPA	4	7	11
4.	XI IPS	8	5	13
5.	XII IPA	11	4	14
6.	XII IPS	8	10	16
TOTAL				76

Sumber: dokumentasi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri tahun 2023

**d) Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Kayu Aro,
Bumbun Duri**

Dalam penyelenggaraan pendidikan di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri saat ini sarana dan prasarana yang dimiliki untuk menunjang kelangsungan kegiatan belajar mengajar di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Keadaan Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	kondisi
1.	Ruang Kelas	6	Baik
2.	Kantor Kepala Sekolah	1	Baik
3.	Kantor Guru	1	Baik
4.	Musholla	1	Baik
5.	WC	2	Baik
6.	Perpustakaan	1	Baik
7.	Ruang TU	1	Baik
8.	Ruang UKS	1	Baik
9.	Gudang	1	Baik
10.	Laboratorium Komputer	1	Baik

Sumber: Dokumentasi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri tahun 2023

B. Temuan Khusus

Setelah peneliti melakukan observasi lanjutan pada tanggal 4 Januari 2023, ketika melihat situasi belajar pada observasi pertama peneliti juga menanyakan perihal profil sekolah yang saat itu bertanya ke Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan di bagian TU. Setelah selesai berbincang dengan Kepala Sekolah dan diizinkan untuk meneliti di Madrasah Aliyah tersebut maka peneliti bertemu dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sehingga membuat janji untuk jadwal penelitian (wawancara) dan melihat terlebih dahulu bagaimana guru SKI tersebut mengajar di dalam kelas dan menyaksikan bagaimana sistem pembelajaran.

Setelah observasi awal, wawancara dan dokumentasi penelitian di lapangan yaitu di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri, maka peneliti menemukan dan memperoleh data-data di lapangan yang sesuai dengan judul serta fokus penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.” Oleh sebab itu data disesuaikan berdasarkan rumusan masalah yaitu:

1. Kondisi Aktual Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Kondisi aktual adalah kondisi yang sedang terjadi saat ini dengan kata lain adalah kondisi yang sedang hangat diperbincangkan pada suatu tempat penelitian, kondisi aktual biasa menjelaskan keadaan pada saat itu dan dibandingkan dengan keadaan yang dicita-citakan. Sebagaimana kita ketahui bahwa kondisi aktual pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri ini dibidang cukup baik walaupun masih ada siswa yang kurang menyukai pembelajaran SKI tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dari Kepala Sekolah yaitu Bapak Herwandi S. HI, yang mengungkapkan:

“Membicarakan kondisi aktual pembelajaran di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri pada saat ini, bisa dibidang cukup baik dengan menempatkan guru-guru bidang studi sesuai dengan kemampuan mereka dan dalam proses pembelajaran itu kami telah menentukan kurikulum yang harus diterapkan terhadap siswa. Proses pembelajaran terutama dalam hal ini Sejarah Kebudayaan Islam berjalan dengan baik. Karena mengingat dan menimbang pembelajaran SKI sangat penting terhadap akhlak dan perilaku siswa itu sendiri. Namun tidak dapat dipungkiri ada juga sebagian kecil siswa kurang menyukai pelajaran tersebut mungkin karena bosan atau sebab lain, tapi kami disini tetap memberikan motivasi kepada siswa yang kurang menyukai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini, mungkin ini karena metode yang digunakan oleh guru yang tidak sesuai dengan keinginan siswa” (wawancara, tanggal 04 februari 2023)

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting untuk dipelajari oleh siswa mengingat bagaimana perjuangan Rasulullah SAW dan para Sahabat di masa dahulu untuk membangkitkan islam hingga saat sekarang ini, namun masih ada saja siswa yang kurang menyukai pelajaran tersebut karena bosan yang tak lain disebabkan oleh materi atau bahan ajar yang terlalu banyak dan metode penyampaian dari guru yang kurang menarik yang masih menggunakan metode konvensional.

Adapun kondisi aktual pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri yang di ungkapkan oleh guru mata pelajaran SKI yaitu ibu Marisa Karmia, S.Pd beliau mengatakan:

“Menurut Saya kondisi aktual pembelajaran itu adalah kondisi pada saat proses pembelajaran itu sendiri yang mana pada hal ini adalah proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karna pada umumnya siswa kurang menyukai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan beranggapan bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari karena muatan materinya yang terlalu banyak, kebosanan dan ketidak tertarikan siswa dalam pelajaran SKI ini adalah suatu persepsi negatif yang ditunjukkan oleh siswa dan secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.”
(Wawancara, tanggal 4 februari 2023)

Dari hasil wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kebosanan dan ketidak tertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran SKI itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lalu dari tanggapan guru mata pelajaran SKI peneliti pun lanjut mewawancarai seorang informan dari kalangan siswa yaitu Aril Saputra siswa kelas XI yang mengungkapkan bahwa:

“Menurut Saya proses pembelajaran SKI yang saya pelajari selama ini berjalan cukup baik tapi terkadang saya juga merasa bosan dan jenuh dengan materi pelajaran yang banyak, dalam mengikuti pelajaran SKI saya hanya membutuhkan buku paket, buku tulis dan pena. Saat mengikuti pelajaran SKI tak jarang saya merasa mengantuk karena terlalu lama mendengar ceramah dari guru mengenai materi pelajaran SKI.”
(wawancara, tanggal 4 februari 2023)

Kemudian Erwin Syahkala siswa kelas XI juga mengungkapkan:

“Saya senang mengikuti belajar SKI tapi jika terlalu lama mendengarkan materi Saya merasa jenuh tak jarang Saya malah asik bercerita dengan teman sebangku Saya dan tidak

memperhatikan guru mengajar”(wawancara tanggal 4 februari 2023)

Kemudian Peni Jelpia siswi kelas XI juga mengungkapkan:

“Saat mengikuti pembelajaran SKI Saya merasa jenuh jika materi yang disampaikan guru terlalu panjang dan lama hal ini membuat Saya kurang memperhatikan materi yang disampaikan Saya hanya bengong dan tidak memperhatikan.”(wawancara 4 januari 2023)

Dari penjelasan oleh siswa-siswi di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa sebelum diterapkannya metode *Edutainment* pada mata peajaran Sejarah Kebudayaan Islam banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran SKI. Yang mana siswa hanya bengong atau pun malah asik bercerita dengan teman dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas dan tidak menyerap ilmu yang disampaikan, hal ini tentunya dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Metode *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Dengan menggunakan metode *Edutainment* ini membuat siswa belajar dengan santai sehingga tidak merasa tertekan dan bosan.

Dalam pelaksanaanya metode ini bisa menggunakan beberapa media pembelajaran dan jenis permainan lainnya. Adapun pelaksanaan metode *Edutainment* yang diterapkan oleh guru mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri yaitu ibu Marisa Karmia S.Pd, ini menerapkan tiga tahap

pembelajaran dengan Metode *Edutainment* diantaranya adalah pendahuluan, inti dan penutup yang akan dijelaskan di bawah ini:

1. Pendahuluan

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam kegiatan pendahuluan terdapat kegiatan-kegiatan sebelum dimulainya proses pembelajaran seperti mengucapkan salam, mengabsen kehadiran siswa, memberikan motivasi dan lain-lainnya. Sejalan apa yang disampaikan oleh ibu Marisa Karmia, S.Pd tentang kegiatan pendahuluan pembelajaran, beliau mengatakan:

“Dalam kegiatan pendahuluan dengan metode *Edutainment* itu Saya melakukan dengan mengaitkan materi yang Saya ajarkan kemarin dengan pelajaran saat sekarang ini. Seperti contoh bermain peran sebagai khalifah saat pelajaran. Sebelum memulai pembelajaran Saya mengucapkan salam dan berdo’a bersama murid, lalu Saya mengaitkan materi minggu lalu dengan materi yang akan dipelajari pada hari ini, menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari pada hari ini, memberikan sedikit motivasi kepada siswa dan mengabsen kehadiran semua siswa”. (wawancara 6 februari 2023)

Pertama-tama Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdo’a bersama siswa di kelas, lalu guru memberikan refleksi tentang materi yang telah dipelajari pada minggu sebelumnya serta memberikan pengantar materi yang akan dipelajari. Ibu Marisa Karmia S.Pd juga mengatakan:

“Setelah selesai melaksanakan semua rangkaian kegiatan pendahuluan baru saya masuk ke kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan inti inilah yang menggunakan metode *Edutainment*”. (wawancara 6 februari 2023)

Hal yang sama juga disampaikan oleh bapak Herwandi S.HI selaku kepala sekolah yang juga mengajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan SKI beliau mengatakan:

“Pada kegiatan inti itu lah yang menjadi pelaksanaan dengan menggunakan metode *Edutainment* dalam pendahuluan hanya sebatas pengantar saja, kalau inti itu adalah yang menjadi proses dalam penggunaan metode *Edutainment* itu”. (wawancara 6 februari 2023)

Hal yang sama juga disampaikan oleh bapak Meswandi, S.Pd selaku waka kesiswaan yang juga mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris beliau mengatakan:

“Pada kegiatan pendahuluan saya hanya memberi salam, berdo'a, mengingat kembali materi yang sudah dipelajari minggu lalu setelahnya saya langsung masuk ke inti pembelajaran yang dalam pelaksanaannya saya menggunakan metode *Edutainment*. Saya tidak mengabsen pada awal pembelajaran namun saya mengabsen di akhir pembelajaran” (wawancara 6 februari 2023)

Dari hasil pernyataan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendahuluan pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* tidak jauh berbeda dengan pendahuluan pembelajaran yang menggunakan metode yang lainnya. Namun pelaksanaan metode *Edutainment* yang sebenarnya adalah yang terjadi pada proses inti pembelajaran itu.

2. Inti

Dalam proses inti ini di harapkan dapat melatih siswa dalam kesungguhan dan ketelitian dalam mencari sebuah informasi. Dalam kegiatan ini, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui; melihat, menyimak, mendengar, membaca dan mempraktekan. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh ibu Marisa Karmia, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam beliau mengatakan:

“*Edutainment* yang saya terapkan pada mata pelajaran SKI ini adalah dengan memberikan permainan-permainan yang sifatnya mendidik. Seperti bermain peran sebagai Khalifah. Terkadang Saya juga memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran, lalu sebagai tugas siswa mereview dan mendeskripsikan film tersebut”. (wawancara 6 februari 2023)

Kemudian bapak Herwandi, S.HI selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan SKI beliau mengatakan:

“*Edutainment* yang saya lakukan saat pembelajaran itu adalah dengan menyelipkan humor-humor lucu yang itu berhubungan dengan materi yang saya ajarkan pada saat itu, yang membuat siswa tertawa supaya tidak terjadi ketegangan saat belajar dan belajar pun menjadi asik dan santai”. (wawancara 6 februari 2023)

Kemudian bapak Meswandi, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris juga mengungkapkan:

“Dalam pelaksanaan metode *Edutainment* yang saya terapkan di mata pelajaran Bahasa Inggris Saya biasanya mengkombinasikan belajar sambil bernyanyi lagu Bahasa Inggris, kadang terjadi hal lucu saat siswa-siswi salah menyanyikan lirik lagu”. (wawancara 6 februari 2023)

Kegiatan di atas menjadikan siswa dapat menciptakan pemahaman berdasarkan pengalaman langsung, membangun kerjasama dengan siswa lain, berkomunikasi aktif, dan dapat mengimplementasikan pemahaman yang mereka peroleh.

Dalam pelaksanaannya metode *Edutainment* terdapat persiapan sebelum memulai pelajaran seperti menyiapkan alat-alat audio visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selaras dengan yang disampaikan oleh ibu Marisa Karmia, S.Pd beliau mengatakan:

“Saya terlebih dahulu menyiapkan Labtop, buku, dan alat tulis lainnya”. (wawancara 6 februari 2023)

Selaras dengan apa yang disampaikan oleh ibu marisa, bapak Meswandi, S.Pd juga mengatakan:

“Sebelum memulai proses pembelajaran dengan metode *Edutainment* saya menyiapkan lagu yang akan dinyanyikan oleh siswa atau sekedar menuliskan lirik lagu agar dapat dihafal oleh siswa. Setelahnya kita menerjemahkan lagu tersebut ke dalam Bahasa Indonesia tanpa bantuan *google translate*”. (wawancara 6 februari 2023)

Begitu pula yang disampaikan oleh bapak Herwandi, S.HI beliau mengatakan:

“Dalam proses pembelajaran dengan metode *Edutainment* yang saya ajarkan, saya tidak memerlukan alat atau media khusus. Saya hanya menyiapkan materi yang akan saya ajarkan atau sekedar menyiapkan buku pelajaran, spidol dan alat tulis lainnya”. (wawancara 6 februari 2023)

Dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan metode *Edutainment* itu guru menyiapkan alat media yang berbeda-beda. Sesuai dengan Teknik *Edutainment* apa yang akan dilaksanakan oleh guru tersebut.

Namun dalam penerapannya metode *Edutainment* ini memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri seperti apa yang disampaikan oleh ibu Marisa Karmia, S.Pd menyatakan bahwa:

“Kelebihannya siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat sehingga membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan seru. Namun kekurangannya kita sebagai guru harus pandai-pandai mencari jenis hiburan apa yang cocok digunakan pada saat pelajaran tertentu, tidak semua materi pelajaran SKI bisa dilakukan dengan permainan bermain peran”. (wawancara 6 februari 2023)

Hal serupa juga disampaikan oleh bapak Herwandi, S.HI mengenai kekurangan dan kelebihan Metode *Edutainment*, beliau mengatakan:

“Kelebihannya siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan juga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Adapun kekurangannya saya harus hati-hati saat membuat lelucon atau humor agar sesuai dengan materi yang saya bawakan dan juga dapat di terima oleh siswa” (wawancara 6 februari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa terdapat kekurangan dalam pelaksanaan metode *Edutainment* yang mana kekurangan tersebut mengharuskan guru supaya lebih giat lagi untuk melakukan pembaharuan teknik-teknik dalam mengajar, guru harus

berupaya mencari teknik alternatif agar dapat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan fakta bahwa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment*, terlihat wajah-wajah bahagia yang dipancarkan oleh para siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Siswa terlihat lebih gembira dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh siswa yaitu Soli Hasnita siswa kelas XI mengungkapkan bahwa:

“Sebelumnya Saya kurang menyukai pelajaran SKI namun setelah ibu guru membuat permainan-permainan saat belajar Saya menjadi menyukai pelajaran SKI. Ketika belajar dengan sambil bermain Saya menjadi lebih mudah menangkap materi yang diberikan dan juga saya merasa senang dan aktif dalam belajar.”(wawancara 6 februari 2023)

Hal yang serupa juga disampaikan oleh siswa Aiyah Salsabila siswa kelas XI juga mengungkapkan bahwa:

“Saya menyukai belajar sambil bermain, saat belajar sambil bermain terkadang terjadi hal-hal lucu saat permainan yang membuat saya bahagia dan tertawa belajar pun menjadi makin aktif dan saya lebih bersemangat untuk belajar.”
(wawancara 6 februari 2023)

Kemudian Reza Septian siswa kelas XI mengatakan bahwa:

“Saya lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan metode belajar sambil bermain atau pun bernyanyi. Suasana kelas lebih aktif, dan saya lebih bersemangat

untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.” (wawancara 6 februari 2023)

Dari berbagai hasil wawancara dari para siswa-siswi di atas dapat diketahui bahwa siswa-siswi merasa senang dan menyukai proses pembelajaran dengan metode *Edutainment* yang mana hal ini membuat siswa lebih aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran, hal ini dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh bapak Wiwin Yuliadi, S.PdI selaku Waka kurikulum tentang peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode *Edutainment* yang dilaksanakan oleh guru, beliau mengungkapkan mengungkapkan bahwa:

“Setelah pelaksanaan Metode *Edutainment* ini terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa sebesar 8% yang sebelumnya rata-rata mendapatkan nilai SKI 75, sekarang meningkat sebanyak 8% menjadi rata-rata nilai siswa 81 pada mata pelajaran SKI di kelas XI.”(wawancara 6 februari 2023)

Dari wawancara di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Metode *Edutainment*, yang mana sebelum penerapan metode *Edutainment* nilai rata-rata siswa yaitu 75 meningkat menjadi rata-rata 81 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. siswa menjadi lebih senang dan berantusias mengikuti proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan

bersemangat dalam belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa metode *Edutainment* tidak hanya bisa dilaksanakan dengan permainan saja. *Edutainment* ini bisa dilaksanakan dengan menonton film yang berkaitan dengan pelajaran, bernyanyi, lelucon yang berhubungan dengan materi belajar atau pun dengan teknik-teknik lainnya yang dapat menghibur. Pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, menghibur dapat mencerdaskan siswa sehingga dapat terjadi peningkatan hasil belajar.

3. Penutup

Kegiatan penutup ini guru memberikan kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari pada hari itu, memberikan motivasi akhir, serta memberikan salam dan berdo'a Bersama. Selaras apa yang disampaikan oleh Ibu Marisa Karmia, S.Pd yaitu:

“Selesai melakukan kegiatan inti saya dan siswa menyimpulkan inti dari proses pembelajaran yang berlangsung, memberikan motivasi dan apresiasi, dan terakhir membaca do'a dan salam kepada siswa” (wawancara 6 februari 2023)

Kemudian bapak Herwandi, S.HI juga menyampaikan:

“Dalam kegiatan penutup ini saya bertanya kepada siswa tentang materi yang dirasa kurang mengerti, selanjutnya menyimpulkan materi dan memberikan salam penutup dan mengucapkan hamdallah karna telah selesai melakukan pembelajaran”. (wawancara 6 februari 2023)

Dengan adanya kegiatan penutup ini siswa akan diajak mengingat kembali pelajaran yang sudah dilakukan serta siswa akan mendapatkan point pokok dari materi yang sudah dipelajari. Dengan demikian diharapkan peserta didik akan memiliki daya ingat yang kuat, sehingga materi yang sudah didapatkan dapat dihapami secara keseluruhan dan berkelanjutan.

3. Kendala atau Hambatan dalam Pelaksanaan Metode *Edutainment* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Dalam kegiatan belajar mengajar atau dalam menggunakan suatu metode pembelajaran tentunya tidak semua bisa berjalan sesuai rencana pastinya terdapat kendala-kendala dalam pelaksanaannya. Adapun kendala dalam penggunaan Metode *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri yang diungkapkan oleh ibu Marisa Karmia S.Pd yaitu:

“Kendala dalam pelaksanaan Metode *Edutainment* di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri, seperti terkendala di bagian media dan alatnya saja, contoh saat pembelajaran dengan media film dokumenter tentu memerlukan proyektor agar bisa dilihat oleh semua siswa di kelas. Lalu untuk menangani masalah ini Saya mengirim film tersebut ke masing-masing siswa melalui HP atau berbagi link ke siswa untuk menonton film dokumenter tentang islam. Setelahnya kita akan mereview dan merangkum film tersebut untuk dijadikan materi pelajaran.” (wawancara 6 februari 2023)

Dari hasil wawancara ini peneliti menemukan terdapat kendala atau hambatan dalam pelaksanaan Metode *Edutainment* di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri yaitu terkendala pada alat dan media

pembelajaran. Namun, hal ini dapat diantisipasi oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar proses belajar mengajar berjalan dengan maksimal.

Peneliti lanjut mewawancarai siswa yang bernama Gunawan kelas XI yang mengungkapkan bahwa:

“Kendalanya seperti kurangnya kuota internet saat tugas mereview suatu film di youtube atau pun sinyal yang terkadang hilang yang membuat Saya dan teman-teman saya kesulitan dalam pembuatan tugas tersebut. Jika Saya kekurangan kuota internet maka teman kelas Saya akan memberikan hotspot pribadinya atau pun Saya menonton film dokumenter tentang Islam di HP teman Saya.” (wawancara 6 februari 2023)

Kemudian Wulandari siswa kelas XI mengungkapkan bahwa:

“Hambatan-hambatan dalam proses pelajaran SKI pasti ada namun hal ini dapat diatasi karna hambatannya tidak terlalu besar seperti kehabisan kuota internet kami bisa mengatasinya dengan membeli kuota internet lagi ataupun minta hotspot kawan jika keadaan mendesak.”(wawancara 6 februari 2023)

Dari pernyataan di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan metode *Edutainment* terdapat kendala baik pada guru maupun siswa. Terdapat dua faktor yang dapat menghambat proses penerapan metode *Edutainment* pada siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor internal yaitu faktor yang dipancarkan dalam diri peserta didik yang terdiri dari keadaan fisiologis dan kondisi psikologis yaitu kecerdasan, bakat, minat, motivasi dan kemampuan kognitif
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang disebabkan dari lingkungan peserta didik diantaranya faktor lingkungan dan faktor

instrumen yaitu kurikulum, program, sarana dan prasarana, guru dan tenaga pengajar (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014)

Dalam kasus ini faktor eksternal yang menjadi hambatan atau kendala dalam penerapan metode *Edutainment* Akan tetapi, hal ini dapat diantisipasi oleh guru maupun siswa agar proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat berjalan secara maksimal.

C. Pembahasan

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisa data untuk menjelaskan lebih lanjut hasil penelitian. Sesuai dengan teknik analisa data yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif dengan menganalisa data yang telah dikumpulkan selama peneliti mengadakan penelitian di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.

Adapun bagian-bagian yang dibahas pada bab ini berdasarkan pada fokus peneliti terbagi menjadi 3 bagian, yaitu : 1) Bagaimana kondisi aktual pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri. 2) Bagaimana pelaksanaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri. 3) Apa saja kendala atau hambatan dalam pelaksanaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.

1. Kondisi aktual pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.

Kondisi aktual adalah kondisi yang sedang terjadi saat ini dengan kata lain adalah kondisi yang sedang hangat diperbincangkan pada suatu tempat penelitian. Membicarakan tentang kondisi aktual pembelajaran di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri. Pada bagian ini peneliti menemukan bahwa kondisi aktual pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berjalan sangat baik, namun tidak dapat dipungkiri masih ada juga sebagian siswa yang kurang menyukai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Melalui hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan juga Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti menemukan bahwa kondisi sebagian siswa yang kurang menyukai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini disebabkan oleh materi pelajaran yang terlalu banyak, sehingga membuat siswa merasa bosan saat pelajaran dan juga metode mengajar yang di terapkan oleh guru yang masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa kurang tertarik dengan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Seperti yang telah di paparkan pada bab kajian teori terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal dimana dalam kasus ini yang menjadi faktor internalnya adalah siswa merasa bosan dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran

adapun faktor eksternalnya dipengaruhi oleh materi pelajaran yang banyak dan metode penyampaian materi dari guru yang kurang menarik.

Hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mana seharusnya kegiatan pembelajaran membutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah. Namun yang terjadi malah sebaliknya siswa merasa sulit memahami pelajaran dikarenakan banyaknya materi yang harus diingat dan dihafalkan sehingga menimbulkan rasa bosan dan jenuh. Hal ini adalah suatu persepsi negatif yang ditunjukkan oleh siswa yang berakibat pada pencapaian hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang sistematis, inovatif, kreatif dan menyenangkan salah satu sekolah di Gunung Tujuh yang dikenal dengan nama Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri telah berupaya menerapkan metode pembelajaran baru atau penerapan metode pembelajaran baru yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Adapun metode pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tersebut adalah metode *Edutainment*. Selaras dengan apa yang disampaikan pada bab kajian teori Metode *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.

Pada pelaksanaan metode pembelajaran *Edutainment* di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri ini guru membagi menjadi tiga tahap, yakni: tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap penutup. Di mana metode *Edutainment* itu dilaksanakan pada tahap inti pembelajaran dengan teknik bermain peran, menonton film, bernyanyi dan lelucon atau humor yang semua teknik ini berkaitan dengan materi pelajaran. Yang dalam pelaksanaannya metode *Edutainment* ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa senang saat belajar dan materi yang dipelajari dapat dipahami hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri.

Dalam pelaksanaan metode *Edutainment* guru perlu menyiapkan alat dan media sebelum memulai pelajaran seperti menyiapkan buku, alat tulis, labtop, lagu yang akan dinyayikan, dan alat-alat lainnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Namun tidak semua tahapan-tahapan metode *Edutainment* dilaksanakan oleh guru di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri seperti mendesain ruang karena terkendala pada sarana dan prasaran sekolah.

Dalam proses pelaksanaannya Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa ini berjalan dengan baik. Dengan adanya metode pembelajaran yang kreatif ini maka dapat menunjang siswa dalam proses belajar mengajar

sehingga siswa tidak lagi merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pelajaran dengan metode *Edutainment* ini.

Namun dalam pelaksanaan metode *Edutainment* atau metode belajar sambil bermain ini guru harus giat mencari teknik yang cocok diterapkan pada saat materi pelajaran tertentu, tidak semua materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bisa dilaksanakan dengan jenis permainan bermain peran yang sama dan juga guru harus menyiapkan terlebih dahulu lagu atau pun humor-humor yang cocok untuk dilakukan pada saat pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa.

Sebagian siswa-siswi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri pada awalnya kurang menyukai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di karenakan kurang menariknya dengan materi pelajaran ataupun dengan metode mengajar dari guru yang dinilai membosankan. Namun setelah diterapkan Metode *Edutainment* atau metode belajar sambil bermain oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam yang baru siswa lebih berantusias dalam mengikuti pelajaran dan juga menyukai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ini berdampak positif bagi siswa karena terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sebelumnya nilai rata-rata KKM siswa 75 meningkat sebanyak 8% yang menjadikan nilai rata-rata KKM siswa 81 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Kendala atau hambatan dalam pelaksanaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri

Dalam kegiatan belajar mengajar atau dalam menggunakan suatu metode pembelajaran tentunya tidak semua bisa berjalan sesuai rencana pastinya terdapat kendala-kendala dalam pelaksanaannya baik secara internal maupun eksternal. Setelah peneliti melaksanakan wawancara dan observasi tentang kendala atau hambatan dalam pelaksanaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri peneliti menemukan terdapat kendala yaitu:

a. Kurangnya sarana dan prasarana pendidikan.

Kurangnya sarana dan prasarana ini membuat pembelajaran di sekolah berjalan kurang maksimal dan tidak mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk itu perlu adanya tindak lanjut dari pemerintah, sekolah, Lembaga pendidik, maupun orang tua peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi sarana dan prasarana Pendidikan yang kurang merata di sekolah adalah kurangnya koordinasi antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah, terkadang proses pengawasan dan pengontrolan Pendidikan yang dilakukan pemerintah pusat tidak menjangkau daerah-daerah yang terpencil.

Dalam kasus ini kendala atau hambatan dalam pelaksanaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri yakni alat dan media pembelajaran seperti tidak adanya alat proyektor alat ini diperlukan pada saat pembelajaran dengan media film dokumenter tentang sejarah islam. Namun, masalah ini coba diatasi oleh guru Sejarah

Kebudayaan Islam dengan membagikan film tentang Sejarah Islam kepada siswa melalui Handphone ataupun membagi Link film tersebut kepada siswa jika Film tersebut terdapat di Youtube agar proses pembelajar dapat berjalan maksimal.

b. Kurangnya kuota internet

Kuota internet adalah batasan penggunaan internet pada jangka waktu tertentu. Misalnya jika anda memiliki kuota internet sebesar 10 GB selama satu bulan, maka akses internet yang bisa anda gunakan selama satu bulan tersebut hanya 10 GB dalam satu bulan. Kurangnya kuota internet menjadi kendala atau hambatan pada peserta didik. Namun, masalah kurangnya kuota internet ini dapat diatasi oleh siswa dengan meminta hotspot pada teman untuk bisa mengikuti proses pembelajaran metode *Edutainment* dengan Teknik menonton film dokumenter lalu mereviewnya untuk dijadikan tugas harian atau pun siswa bisa membeli kuota internet lagi.

c. Kualitas jaringan yang tidak mendukung

Kualitas jaringan memang sangat berpengaruh dalam pembelajaran penggunaan HP untuk pembelajaran seperti mengirim video, tugas dan materi yang akan disampaikan hal ini tentunya memerlukan kualitas jaringan dan kecepatan jaringan yang sangat bagus untuk menunjang jalannya pembelajaran yang diinginkan. Kualitas jaringan di wilayah Gunung Tujuh ini terkadang bagus terkadang kurang bagus, hal ini tentunya akan mengganggu atau menjadi kendala ketika pembelajaran dalam menggunakan metode

Edutainment, dampaknya guru sulit untuk mengirim materi ke siswa sehingga siswa juga susah dalam memahami dan hal ini seperti menjadi tantangan untuk guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dan observasi lapangan tentang penerapan metode pembelajaran *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri yang telah diterangkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi aktual pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terjadi sebelum diterapkan metode *Edutainment* menemukan bahwa banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang disebabkan oleh materi pelajaran yang banyak dan metode penyampaian materi dari guru yang kurang menarik, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Dalam pelaksanaan Metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dibagi tiga tahap, yaitu: pendahuluan, inti dan penutup. Yang mana metode *Edutainment* dilaksanakan pada tahap inti pembelajaran dengan teknik bermain peran, menonton film, bernyanyi dan humor yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berjalan dengan baik, karena semangat dan antusias dari siswa dalam mengikuti pelajaran dengan metode ini. Dampak positif bagi siswa karena terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam. Namun, tidak semua materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bisa dilaksanakan dengan jenis permainan metode *Edutainment* yang sama.

3. Terdapat kendala atau hambatan pada alat dan media pembelajaran seperti tidak adanya alat proyektor alat ini diperlukan pada saat pembelajaran dengan media film dokumenter tentang sejarah islam. Adapun kendala atau hambatan yang dialami oleh siswa yaitu terkendala pada kurangnya kuota internet dan sinyal yang terkadang buruk.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, kiranya penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah/Lembaga Pendidikan
penggunaan metode *Edutainment* hendaknya menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan sekolah kearah yang lebih baik terutama dalam kualitas pembelajaran. Serta penyediaan sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah.
2. Bagi Guru/pendidik
Hendaknya guru terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan bahan materi ajar, metode mengajar yang digunakan dan dalam mengelola kelas. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.

3. Bagi siswa

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Edutainment*, siswa harus lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, baik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau mata pelajaran lainnya.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian mengenai penerapan metode *Edutainment* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hendaknya lebih dikembangkan lagi dengan metode-metode pembelajaran jenis lain yang lebih baru oleh peneliti-peneliti selanjutnya.



BIBLIOGRAFI

- Abdul Aziz Wahab. (2007). *Metode dan Model-model Mengajar, Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Abdul Majid. (2005). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawaali Pers.
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: encana
- Arikunto Suharsimi. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Bina Aksara.
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *JURNAL EKONOMI*, 4, 4.
- Benny A. pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Ismali. (2008). *Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- kemenag. (2013). *Kurikulum Madrasah 2013 mata pelajaran PAI dan Bahasa Arab*.
- kemenag RI, (2009) *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema.
- Kholif Fajar Sucipto. (2019). *Korelasi Kecerdasan Emosional Dan Pembiasaan Membaca Asma'ul Husna dengan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponogoro*. skripsi IAIN Ponogoro: -.
- Mansur. (2004). *Peradaban Islam Dalam Lintas Sejarah*. YOGYAKARTA: Global Pustaka Utama.
- Moelong Lexy.J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moh. Sholeh Hamid. (2012). *Metode Edutainment*. YOGYAKARTA: DIVA Press.
- Muhammad Nasruddin Al-Bani. (2010). *Ringkasan Shahih Bukhori*. Jakarta:

Pustaka As-Sunnah.

- Muhammad Rohman dan Sofan Amri. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sagala S. (2006). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: cv. Alfabeta.
- Silalahi Ulber. (2009). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi Dewa Ketut. (1983). *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Suprijono Agus. (2020). *Cooperatif Learning Teory dan Aplikasi PAIKEM*. YOGYAKARTA: Pustaka Pelajar.
- Zuhairini. (1986). *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Produk Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama.,

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) REVISI 2020

Nama Sekolah : MA Kayu Aro
 Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Materi : Proses Berdirinya Bani Umayyah
 Metode : Edutainment, diskusi kelompok, dan latihan

Kelas / Semester : XI/ Ganjil
 Pertemuan Ke- :
 Alokasi Waktu : 60 Menit JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menjelaskan proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah.
- Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

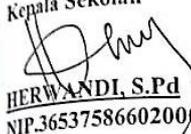
KEGIATAN PENDAHULUAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa. • Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan hari ini. • Apersepsi materi yang akan disampaikan 	
KEGIATAN INTI	
<i>Stimulus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>)
<i>Identifikasi masalah</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>)
<i>Pengumpulan data</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dengan seksama materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>), Mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>) • Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>)
<i>Pembuktian</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang data dari materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>). • Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>).
<i>Menarik kesimpulan</i>	<p>Menyampaikan hasil diskusi tentang materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan kamimadrasah.blogspot.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>) • Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i> Bertanya atas presentasi tentang materi : <i>proses lahirnya Dinasti Bani Umayyah</i>) dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.
REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan. • Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa. 	

kamimadrasah.blogspot.com

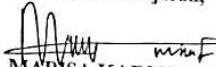
C. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Observasi dan Jurnal	Pengamatan sikap (jurnal)	Selama KBM
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes	Setelah KBM
3	Keterampilan	- Unjuk kerja - Laporan tertulis	- Pengamatan unjuk kerja - Penilaian laporan tertulis	- Pada saat presentasi - Pengumpulan tugas

Mengetahui,
Kepala Sekolah


HERWANDI, S.Pd
NIP.3653758660200012

.....,2022
Guru Mata Pelajaran,


MARISA KARMIA, S.Pd
NIP.8995521498650045

INSTRUMEN PENELITIAN

JUDUL : PENERAPAN METODE PEMBALAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH KAYU ARO, BUMBUN DURI

1. Bagaimana kondisi aktual pembelajaran sejarah kebudayaan islam dan hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri?

Pedoman Wawancara :

No.	NARA SUMBER	PERTANYAAN
1.	Kepala sekolah	a. Bagaimana kondisi aktual pembelajaran di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri? b. Bagaimana proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri? c. Apakah ada hal yang membuat siswa itu tidak menyukai pembelajaran SKI? Jika ada : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hal apa yang membuat siswa tidak menyukai pembelajaran SKI?
1.	Guru SKI	a. Menurut ibu apa yang dimaksud dengan kondisi aktual pembelajaran? b. Apa ada hal yang membuat siswa itu tidak menyukai pelajaran SKI? c. Menurut ibu apakah ketidak senangan siswa mengikuti pembelajaran itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI?

2.	Siswa	a. Bagaimana pendapatmu tentang proses pembelajaran SKI? b. Apa saja yang perlu kamu siapkan sebelum pelajaran SKI dimulai?
----	-------	--

2. Bagaimana pelaksanaan metode *Edutainment* pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MA Kayu Aro, Bumbun Duri?

Pedoman Wawancara :

No.	NARA SUMBER	PERTANYAAN
1.	Guru	a. Bagaimana proses pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> yang bapak/ibu guru lakukan? b. Teknik apa yang bapak/ibu guru gunakan saat pembelajaran menggunakan metode <i>Edutainment</i> ? c. Media dan alat apa saja yang bapak/ibu butuhkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Edutainment</i> ? d. Apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan metode <i>Edutainment</i> ?
2.	Siswa	a. Apakah kamu menyukai pembelajaran SKI yang diajarkan oleh Guru mata pelajaran SKI? b. Bagaimana pendapatmu tentang belajar SKI dengan penerapan metode belajar sambil bermain?
3.	Waka Kurikulum	a. Bagaimana pendapat Bapak tentang pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> pada mata pelajaran SKI? b. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI setelah pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> ?

3. Apa saja kendala atau hambatan dalam pelaksanaan metode *Edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri?

Pedoman Wawancara :

No.	NARASUMBER	PERTANYAAN
1.	Guru SKI	a. Menurut ibu apa ada hambatan atau kendala dalam pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> ? b. Coba ibu jelaskan hambatan atau kendala pada pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> ? c. Bagaimana cara ibu untuk menangani hambatan atau kendala yang terjadi?
2.	Siswa	a. Menurutmu apakah ada kendala atau hambatan pada penerapan metode belajar sambil bermain pada mata pelajaran SKI? b. Coba kamu jelaskan kendala atau hambatan apa saja yang terjadi? c. Bagaimana cara kamu menangani kendala dan hambatan yang kamu alami pada penerapan metode belajar sambil bermain?

Transkrip Wawancara

No	Pertanyaan Peneliti	Hasil Wawancara	Informan
1	<p>a. Bagaimana kondisi aktual pembelajaran di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri?</p> <p>b. Bagaimana proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri?</p>	<p>a. Bisa dibilang cukup baik, karena menempatkan guru sesuai bidang studi dan menentukan kurikulum yang harus diterapkan pada siswa.</p> <p>b. Berjalan sangat baik, namun masih ada juga siswa yang kurang menyukai pelajaran SKI karena bosan karena muatan materi yang banyak.</p>	Herwandi, S.HI (Kepala Sekolah)
2	<p>a. Menurut ibu apa yang dimaksud dengan kondisi aktual pembelajaran?</p> <p>b. Apakah ada hal yang membuat siswa itu tidak menyukai pembelajaran SKI?</p> <p>c. Apakah ketidaksenangan siswa mengikuti pembelajaran itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI?</p>	<p>a. Menurut Saya kondisi aktual adalah kondisi pada saat proses pembelajaran itu sendiri yang mana dalam hal ini adalah proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.</p> <p>b. Ada penyebabnya adalah muatan materi yang terlalu banyak</p> <p>c. Iya, ini adalah perspektif negative yang ditunjukkan siswa hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI</p>	Marisa Kermia, S.Pd (guru SKI)
3	<p>a. Bagaimana pendapatmu tentang proses pembelajaran SKI?</p> <p>b. Apa saja yang perlu kamu siapkan sebelum pelajaran SKI dimulai?</p>	<p>a. Proses pembelajaran berjalan cukup baik, tetapi kerana muatan materi yang banyak saya sering merasa bosan dan mengantuk saat belajar.</p> <p>b. Buku paket, buku tulis dan pena</p>	Aril Saputra (siswa)
4	<p>a. Bagaimana pendapatmu tentang proses pembelajaran SKI?</p> <p>b. Apa saja yang perlu kamu siapkan sebelum pelajaran SKI dimulai?</p>	<p>a. Saya senang belajar SKI tapi jika terlalu lama mendengar materi saya jenuh</p> <p>b. Buku tulis, buku paket dan pena</p>	Erwin Syahkala (siswa)
5	<p>a. Bagaimana pendapatmu tentang proses pembelajaran SKI?</p> <p>b. Apa saja yang perlu kamu siapkan sebelum pelajaran SKI dimulai?</p>	<p>a. Saat mengikuti pelajaran SKI saya merasa jenuh jika materinya terlalu Panjang dan lama tak jarang saya malah asik bengong dan tidak memperhatikan guru</p> <p>b. Buku paket, buku tulis dan pena</p>	Peni Jelpia (siswi)

6	<p>a. Bagaimana pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> yang ibu lakukan?</p> <p>b. Teknik apa yang ibu gunakan saat pembelajaran menggunakan metode <i>Edutainment</i>?</p> <p>c. Media dan alat apa saja yang ibu butuhkan dalam proses pembelajaran SKI?</p> <p>d. Apa saja kelebihan dan kekurangan metode <i>Edutainment</i>?</p>	<p>a. Saya membagi proses pembelajaran menggunakan metode <i>Edutainment</i> menjadi 3 tahap, yaitu: pendahuluan, inti dan penutup, namun pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> saya terapkan pada tahap inti pembelajaran.</p> <p>b. Teknik bermain peran dan menonton film yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <p>c. Materi pelajaran, labtop, buku spidol dan alat tulis lainnya.</p> <p>d. Kelebihan siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran, aktif dan bersemangat, kekurangannya saya harus pandai mencari Teknik yang cocok diterapkan saat materi tertentu.</p>	Marisa Karmia, S.Pd (guru SKI)
7	<p>a. Bagaimana pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> yang bapak lakukan?</p> <p>b. Teknik apa yang Bapak gunakan saat pembelajaran menggunakan metode <i>Edutainment</i>?</p> <p>c. Media dan alat apa saja yang Bapak butuhkan dalam proses pembelajaran?</p> <p>d. Apa saja kelebihan dan kekurangan metode <i>Edutainment</i>?</p>	<p>a. Saya juga membagi proses pembelajaran menjadi 3 tahap, yaitu; pendahuluan, inti dan penutup. Metode <i>Edutainment</i> saya laksanakan pada tahap inti pembelajaran.</p> <p>b. menyelipkan humor-humor lucu yang berkaitan dengan materi pelajaran</p> <p>c. materi pelajaran, buku, spidol dan alat tulis lainnya.</p> <p>d. Kelebihan siswa menjadi bersemangat dan suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, kekurangan saya harus hati-hati membuat lelucon atau humor agar dapat diterima oleh siswa.</p>	Herwandi, S.HI (guru akidah akhlak dan SKI)
8	<p>a. Bagaimana pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> yang Bapak lakukan?</p> <p>b. Teknik apa yang Bapak gunakan saat pembelajaran menggunakan metode</p>	<p>a. Saja juga membagi proses pembelajaran menjadi 3 tahap, yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Metode <i>Edutainment</i> saya laksanakan pada inti pembelajaran.</p> <p>b. Mengkombinasikan belajar</p>	Meswandi, S.Pd (guru Bahasa Inggris)

	<p><i>Edutainment?</i></p> <p>c. Media dan alat apa saja yang Bapak butuhkan saat proses pembelajaran?</p>	<p>sambil bernyanyi lagu berbahasa Inggris.</p> <p>c. Menyiapkan lagu yang akan dinyanyikan atau sekedar menuliskan lirik lagu, buku, spidol, dan alat tulis lainnya.</p>	
9	<p>a. Apakah kamu menyukai pembelajaran SKI yang diajarkan oleh Guru mata pelajaran SKI?</p> <p>b. Bagaimana pendapatmu tentang belajar SKI dengan penerapan metode belajar sambil bermain?</p>	<p>a. Sebelumnya saya kurang menyukai pelajaran SKI, namun setelah ibu guru membuat permainan di saat pembelajaran SKI, saya menjadi menyukai pelajaran SKI.</p> <p>b. Ketika belajar sambil bermain saya menjadi lebih mudah menangkap materi dan saya merasa senang saat belajar.</p>	Soli Hasnita (siswi)
10	<p>a. Apakah kamu menyukai pembelajaran SKI yang diajarkan oleh Guru mata pelajaran SKI?</p> <p>b. Bagaimana pendapatmu tentang belajar SKI dengan penerapan metode belajar sambil bermain?</p>	<p>a. Iya, saya menyukai pelajaran SKI</p> <p>b. Saat belajar sambil bermain terkadang terjadi hal-hal lucu saat permainan. Yang membuat saya tertawa dan bahagia, belajar pun menjadi menyenangkan.</p>	Aiysah Salsabila (siswi)
11	<p>a. Apakah kamu menyukai pembelajaran SKI yang diajarkan oleh Guru mata pelajaran SKI/</p> <p>b. Bagaimana pendapatmu tentang belajar SKI dengan penerapan metode belajar sambil bermain?</p>	<p>a. Iya saya menyukai pelajaran SKI</p> <p>b. Dengan menggunakan metode belajar sambil bermain atau pun bernyanyi suasana kelas menjadi lebih aktif, dan bersemangat</p>	Reza Septian (siswa)
12	<p>a. Bagaimana pendapat Bapak tentang pelaksanaan metode <i>Edutainment</i> pada mata pelajaran SKI?</p> <p>b. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI setelah pelaksanaan metode <i>Edutainment</i>?</p>	<p>a. Pelaksanaannya berjalan sangat baik di mana terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa.</p> <p>b. Ada, yaitu sebanyak 8% sebelumnya nilai rata-rata siswa 75 meningkat menjadi 81 pada mata pelajaran SKI.</p>	Wiwin Yuliadi, S.PdI (Waka Kurikulum)

<p>13</p> <p>a. Menurut ibu apakah ada kendala saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i>?</p> <p>b. Coba ibu jelaskan hambatan atau kendala pada pelaksanaan metode <i>Edutainment</i>?</p> <p>c. Bagaimana cara ibu untuk menangani hambatan atau kendala yang terjadi?</p>	<p>a. Iya, ada</p> <p>b. Kendalanya terdapat pada alat dan media pembelajaran seperti tidak adanya alat proyektor, alat ini dibutuhkan saat pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> dengan teknik menonton film.</p> <p>c. Saya mengirim film tersebut kepada siswa atau berbagi Link film tersebut jika terdapat di dalam youtube</p>	<p>Marisa Karmia, S.Pd (guru SKI)</p>
<p>14</p> <p>a. Menurutmu apakah ada hambatan atau kendala pada penerapan metode belajar sambil bermain pada mata pelajaran SKI?</p> <p>b. Coba kamu jelaskan hambatan atau kendala yang kamu alami?</p> <p>c. Bagaimana cara kamu menangani hambatan atau kendala yang kamu alami pada penerapan metode belajar sambil bermain?</p>	<p>a. Iya, ada</p> <p>b. Kendalanya seperti kurangnya kuota internet saat tugas mereview film di Youtube, dan juga hambatannya sinyal yang terkadang hilang.</p> <p>c. Saya meminta hotspot teman atau menonton film tersebut di HP teman saya</p>	<p>Gunawan (siswa)</p>
<p>15</p> <p>a. Menurutmu apakah ada hambatan atau kendala pada penerapan metode belajar sambil bermain pada mata pelajaran SKI?</p> <p>b. Coba kamu jelaskan hambatan atau kendala yang kamu alami?</p> <p>c. Bagaimana cara kamu menangani hambatan atau kendala yang kamu alami pada penerapan metode belajar sambil bermain?</p>	<p>a. Ada</p> <p>b. Seperti kekurangan kuota internet</p> <p>c. Cara mengatasinya bisa membeli kuota atau minta hotspot kawan saat keadaan mendesak</p>	<p>Wulandari (siswa)</p>

DOKUMENTASI

Letak lokasi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri



Kantor Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri



Dokumentasi bersama Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri





Wawancara bersama guru Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Aliyah Kayu Aro,
Bumbun Duri



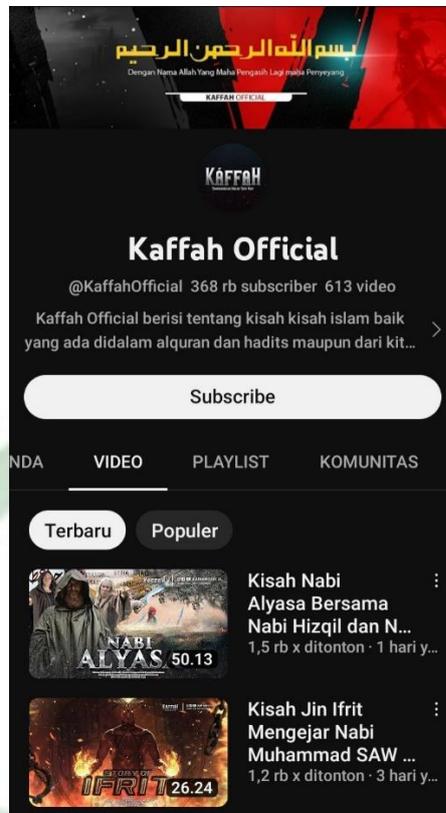


Wawancara bersama siswa-siswi Madrasah Aliyah Kayu Aro, Bumbun Duri





Dokumentasi film dokumenter tentang sejarah islam





KERINCI

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:ftk.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftk.iainkerinci.ac.id



KERINCI

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:ftk.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftk.iainkerinci.ac.id

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nomor :In.31/D.1/PP.00.91/137/2022

Berdasarkan Rapat TIM Seleksi Judul Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa, dengan ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci menetapkan:

- | | |
|------------------|----------------------------------|
| 1. Nama | : Dr. Muhamad Yusuf, S.Ag.,M.Ag. |
| NIP | : 197005051998031006 |
| Pangkat/Golongan | : Pembina Utama Muda /IVc |
| Jabatan | : Lektor Kepala |
| Sebagai | : Pembimbing I |
| 2. Nama | : Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd |
| NIP | : 198707012019031005 |
| Pangkat/Golongan | : Penata Muda Tk. I /IIIb |
| Jabatan | : Asisten Ahli |
| Sebagai | : Pembimbing II |

Dalam penulisan skripsi:

- | | |
|---------------|---|
| Mahasiswa | : Chelsi Elindia |
| NIM | : 1910201040 |
| Fakultas | : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Program Studi | : Pendidikan Agama Islam (PAI) |
| Judul Skripsi | : Model pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan metode edutainment di MA kayu aro, bumbun duri |

Demikian surat penetapan ini disampaikan agar dilaksanakan sebagaimana mestinya

DITETAPKAN DI : Sungai Penuh
PADA TANGGAL : 17 Oktober 2022



Tembusan:

1. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
2. Ketua Jurusan/Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Pertinggal

Dekan

 Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 197305061999031004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pasiair Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21085, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
Nomor : 209 Tahun 2022**

**TENTANG
PENUNJUKAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI
MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

- Menimbang** : a. Untuk memperlancar seminar proposal mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan tim pembahas seminar proposal skripsi mahasiswa.
b. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat** : 1. Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
3. Undang-unadang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tenteng Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen.
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 74 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci.
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci.
8. Keputusan Rektor Institut Agama Islam (IAIN) Kerinci Tahun 2021/2022 tentang Pedoman Akademik.
- Memperhatikan** : Rapat Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tanggal 15 November 2021 tentang prosedur dan pelaksanaan seminar proposal mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PENUNJUKAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN TAHUN AKADEMIK 2022/2023.
- Pertama** : Menunjuk dan mengangkat Tim Penguji Proposal Skripsi Mahasiswa:
Pembimbing : 1. Dr. Muhamad Yusuf, S.Ag.,M.Ag.
: 2. Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd
Pembahas : 1. Dr. Hasrinal, M.Pd.
: 2. - Albertos Damnl, S.PdI, M. Pd
- Untuk melaksanakan seminar proposal atas nama:
Nama : Chelsi Elindia
NIM : 1910201040
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Proposal Skripsi : Penerapan Model pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di dengan metode edutainmant di MA Kayu Aro, Bumbun Duri
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk di ketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.



Tembusan :
1. Ketua Jurusan/Program Studi
2. Tim Pembahas
3. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:itik.iainkerinci.ac.id, Email: info@itik.iainkerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.1/PP.00.9/ 023 /2022
Lampiran : 1 Halaman
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

03 Januari 2023

Kepada Yth,
Kepala MA KAYU ARO, BUMBUN DURI
Kerinci
Di
Tempat

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

NAMA : Chelsi Elindia
NIM : 1910201040
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi: **Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA KAYU ARO, BUMBUN DURI**. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal **03 Januari 2023 s.d 03 Maret 2023**.



Dekan

Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197305061999031004

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
3. Yang bersangkutan sebagai pegangan
4. Pertinggal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH ALIYAH SWASTA (MAS) BUMBUN DURI
KECAMATAN GUNUNG TUJUH KABUPATEN KERINCI
AKREDITASI B
Jl. Kayu raya aro-padang, kerinci, jambi. kode pos 37163

SURAT KETERANGAN

Nomor : **MA.05.02.09/KP.01.2/158/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Bumbun Duri dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Chelsi Elindia
NIM : 1910201040
Pekerjaan : Mahasiswa IAIN Kerinci
Jurusan/prosi : Pendidikan Agama Islam/ FTIK

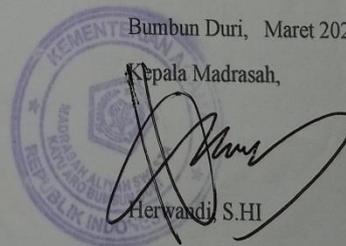
Telah melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Bumbun Duri. pada Bulan Januari s/d Maret. Dalam rangka mengumpulkan data dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH KAYU ARO, BUMBUN DURI"

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Bumbun Duri, Maret 2023

Kepala Madrasah,

Herwandi, S.HI



Biografi Penulis

A. KETERANGAN DIRI

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Nama | : Chelsi Elindia |
| 2. Tempat Tanggal Lahir | : Sungai Lebu 29 September 2001 |
| 3. Nim | : 1910201040 |
| 4. Jurusan | : Pendidikan Agama Islam |
| 5. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| 6. Status Perkawinan | : Belum Kawin |
| 7. Pekerjaan | : Mahasiswa |
| 8. Alamat | : Telun Berasap |
| 9. Riwayat Pendidikan | : 1. SD Lulus Tahun 2013
2. SMP Lulus Tahun 2016
3. SMA Lulus Tahun 2019 |

B. KETERANGAN KELUARGA

- | | |
|--------------|--|
| 1. Nama Ayah | : Erman |
| 2. Nama Ibu | : Resnita |
| 3. Alamat | : Telun Berasap, Gunung Tujuh, Kerinci |

Sungai Penuh, maret 2023

Yang Membuat Pernyataan

CHELSEI ELINDIA

Nim. 1910201040



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI