BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama mempunyai peran yang sangat penting dalam menanamkan rasa keagamaan pada peserta didik. Setelah itu melalui pendidikan agama akan dilakukan pembentukan sikap keagamaan pada diri peserta didik. Pendidikan agama Islam memiliki fungsi untuk mengembangkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* merupakan pembaharuan pendidikan yang mana peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan peserta didik menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* memacu keinginan peserta didik untuk mengetahui, memotivasi mereka agar melanjutkan pekerjaannya hingga menemukan jawaban. Agar dapat mencapai berbagai fungsi agama Islam di sekolah-sekolah sangat tergantung pada kemampuan seorang pendidik atau guru dalam menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan.[1] Peserta didik juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki keterampilan berpikir kritis karena mereka harus selalu menganalisis dan menangani informasi.

[1] Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Iffset, 2008), hlm. 125

Di dalam UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) No. 20/2003 pasal 37 ayat (1) ditegaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama.[2]

Terdapat banyak alasan yang terkadang orang melupakan apa yang mereka dengar. Salahsatu alasan yang dapat diambil adalah perbedaan tingkat kecepatan berbicara seorang pengajar atau guru dengan tingkat kecepatan kemampuan siswa yang mendengarkan. Maka dari itu metode ceramah yang selalu dipakai oleh para pendidik kurang tepat jika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena kebanyakan yang aktif dalam pembelajaran hanya pendidik dan peserta didik hanya mendengarkan dan senantiasa siswa bosan kalau hanya duduk mendengarkan dan harus memahami apa yang disampaikan oleh seorang guru.

Dengan begitu, pelajaran Pendidikan agama Islam di SDN Ngadimulyo 1 Sukorejo kami desain dengan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membuat peserta didik nyaman. Salahsatu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu *edutainment.* Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis.[3]

Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang akan diteliti pada penelitian ini dalam pembelajaran *edutainment* adalah metode *discovery inquiry* (belajar menemukan), belajar kelompok dan bermain peran dalam video. Dengan demikian dari pembelajaran yang telah diterapkan oleh

[2] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

[3] Hamruni, Ibid, 2008. hlm. 125

pendidik dapat meningkatkan dan menciptakan potensi-potensi bagi peserta didik. Proses dalam belajar dibutuhkan keterampilan dari masing-masing individu, agar proses belajar menjadi maksimal dan memberikan hasil yang memuaskan. Khususnya di dalam pembelajaran PAI, peserta didik harus mampu dalam memenuhi kompetensi inti ke-3 yakni memahami. Ada beberapa pemahaman yang harus dimiliki siswa terutama dalam mata pelajaran PAI, diantaranya pemahaman membaca al-Qur'an, menulis ayat dan menghafal, pemahaman saat akan bertanya dan menjawab, berdiskusi, memahami belajar berkelompok. Aspek tersebut haruslah menjadi hal yang harus dipahami bagi peserta didik. Dengan metode *edutainment* guru PAI berharap peserta didik mampu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran PAI, sehingga pembelajaran PAI di sekolah lebih berkualitas.

Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan peserta didik dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung.[4] Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, hendaknya guru mengetahui terlebih dahulu karakteristik peserta didiknya. Hal ini terkait dengan bagaimana nantinya guru akan memperlakukan mereka. Perlakuan guru tersebut meliputi sikap, cara bicara, pemilihan metode pembelajaran, penggunaan media, serta sumber belajar. Dengan demikian, peserta didik tidak dipaksa melakukan

[4] Erwin, Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2018) hlm. 36.

proses belajar yang harus sesuai dengan kehendak guru. Guru dapat menciptakan *games* atau simulasi dengan berbagai cara. Jika tujuannya hanya untuk selingan, guru dapat membuat *games* atau permainan yang sederhana dengan materi kisah teladan Luqman al-Hakim, dengan alokasi waktu yang cukup singkat.

Guru juga dapat menciptakan permainan sebagai metode pembelajaran, belajar dapat dilakukan sambil bermain, hal ini akan sangat menyenangkan bagi peserta didik, khususnya yang duduk di jenjang SD. Sebagai metode pembelajaran, guru dapat membuat permainan atau simulasi yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Diantara permainan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menggunakan metode *edutainment* adalah "Soal Ajaib".

Tujuan dari permainan ini adalah, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan, mengakrabkan hubungan antar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, menumbuhkan rasa solidaritas dalam diri peserta didik, menumbuhkan rasa kebersamaan. Durasi waktu pada permainan ini yaitu antara 45-60 menit. Sifat dari permainan ini adalah kelompok dengan jumlah kelompok disesuaikan dengan bagian materi atau subjudul materi. Alat dan bahan yang digunakan yaitu : kertas buram/HVS, pulpen, spidol (tiap kelompok beda warna), kertas undian. Langkah-langkah permainan ini adalah : guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (sesuai dengan jumlah topik/materi yang akan dipelajari), setiap perwakilan kelompok mengambil undian yang berisi

subjudul materi, peserta didik dalam kelompok membuat 5 pertanyaan sesuai subjudul materi yang didapatkan, menyanyikan lagu “Kodok Ngorek” sambil melemparkan kertas berisi pertanyaan ke kelompok lain dan terus bergeser hingga lagu selesai, pada saat lagu selesai semua berhenti bernyanyi dan setiap kelompok akan menerima kertas berisi pertanyaan yang dibuat oleh kelompok lain, peserta didik mengerjakan soal pada kertas yang mereka terima, peserta didik juga menilai soal yang didapatkan dengan membubuhkan tanda bintang untuk tiap soal yang dianggap bagus dengan menggunakan spidol, mengembalikan soal beserta jawaban pada kelompok yang membuat soal untuk dikoreksi, setiap jawaban benar diberi tanda bintang, kelompok terbaik adalah kelompok yang mampu membuat 5 soal paling sempurna dan dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar (mendapat tanda bintang banyak).

Dengan permainan ini, peserta didik akan lebih antusias dan memiliki pengalaman belajar yang menarik. Dengan pengalaman belajar tersebut diharapkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat tersimpan dengan baik di dalam memori otaknya.[5]

Lokasi yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan sebuah riset penelitian ini adalah, di SDN Ngadimulyo 1 Sukorejo, di sekolah ini banyak yang dapat diambil dari segi lingkungan dan pengelompokan siswanya, dalam pengelompokan siswanya ini, di SDN Ngadimulyo 1 yang dibuat sampel untuk melakukan riset adalah kelas 5, di kelas ini dibagi menjadi 2, yaitu ada kelas 5A dan 5B, kelas yang dibagi 2 ini bukan karena siswa yang

[5] Erwin Widiasworo, *Ibid*, 2018, hlm. 136

dominan/cerdas, dengan siswa yang kurang cerdas. Tetapi dibagi menjadi 2 kelas, karena banyaknya siswa kelas 5 yang ada di SDN Ngadimulyo 1, masing-masing kelas berisi 28 anak. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan riset dengan mengambil metode *edutainment* sebagai judul utamanya. Disamping itu SDN Ngadimulyo 1 ini juga sering menjadi juara dibeberapa ajang perlombaan tingkat Kecamatan bahkan Kabupaten, yang membuat nama SD ini dapat dikenal luas.

Sekolah dasar negeri yang berada di Desa Ngadimulyo ini berada di bawah naungan Dinas Pendidikan, sekolah ini pertama yang ada di Desa Ngadimulyo, setelah itu sempat muncul SDN Ngadimulyo 2, sebelum diganti menjadi Madrasah Ibtidaiyah (MI), karena berada di bawah naungan yayasan, sekolah SDN ini dari dulu sampai sekarang masih tetap eksis dan masih menjadi rujukan masyarakat Ngadimulyo untuk menyekolahkan anak-anaknya setelah lulus dari pendidikan PAUD atau TK, karena sekolah SDN Ngadimulyo 1 ini setiap tahun mampu mempertahankan lulusannya ketika Ujian Nasional untuk meraih nilai tinggi, karena rata-rata siswa lulusan dari SDN Ngadimulyo 1 ini dapat diterima di beberapa sekolah SMP Negeri. Sekolah ini mempunyai halaman yang sangat luas, dan sering di tempati saat ada lomba tingkat Kecamatan atau bahkan pertemuan-pertemuan guru se-Kecamatan. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk menjadikan sekolah SDN Ngadimulyo 1 sebagai obyek penelitian yang akan diteliti nantinya.

Oleh sebab itu peneliti mengambil judul: “Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Materi Kisah Teladan Luqman al-Hakim di SDN Ngadimulyo 1 Sukorejo", karena peneliti mengamati metode dalam mata pelajaran agama yang sering digunakan hanya dengan metode ceramah dan pemberian tugas oleh pendidik setelah pelajaran telah selesai diterangkan, karena itu peneliti ingin peserta didik juga aktif dalam pembelajaran terutama mata pelajaran agama, melalaui metode *edutainment* ini diharapkan peserta didik dapat merasa bahagia dan senang dalam kegiatan proses belajar mengajar, sehingga diharapkan nantinya peserta didik lebih nyaman dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penerapan metode *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI materi kisah teladan Luqman al-Hakim di SDN Ngadimulyo 1 Sukorejo?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat menentukan tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI materi kisah teladan Luqman al-Hakim di SDN Ngadimulyo 1 Sukorejo.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pendidik

   Dapat memberikan masukan dalam menunjang proses pembelajaran siswa dan menambah wawasan untuk inovasi pembelajaran tentang metode *edutainment*. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, profesionalisme, dan menambah percaya diri bagi pendidik.

2. Bagi Peserta Didik

   Dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi kisah teladan Luqman al-Hakim tanpa merasa jenuh dan dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang baru. Dapat meningkatkan semangat dalam belajar dan mampu menumbuhkembangkan kreatifitas siswa.

3. Bagi Sekolah

   SDN Ngadimulyo 1 Sukorejo dapat menambah metode pembelajaran aktif seperti metode *edutainment* dengan metode pembelajaran yang sudah ada dan dapat dikembangkan oleh pihak sekolah kedepannya.

4. Bagi Peneliti

   Dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan tentang metode *edutainment* sehingga dapat menjadi tambahan bekal untuk menambah inovasi dalam pembelajaran setelah menjadi guru.

5. Bagi Pengembangan Keilmuan

   Dengan metode yang sudah ada sebelumnya dapat dikembangkan dengan ilmu-ilmu yang baru yang dapat menambah semangat dalam

kegiatan pembelajaran dengan metode-metode yang baru seperti metode *edutainment.*

E. Definisi Istilah

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang". Sementara itu, Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.[6]

2. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk

[6] Https://kbbi.web.id/pengaruh.diakses.html, diakses tanggal 17-04-2019, Jam. 19.24 WIB.

suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.[7]

3. Metode

Metode dan teknik mempunyai pengertian yang berbeda, meskipun tujuannya sama. Metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan, sementara teknik adalah cara mengerjakan sesuatu. Jadi, metode mempunyai pengertian lebih luas, ideal, dan lebih konsepsional dibandingkan teknik. Namun demikian, suatu strategi dapat dikatakan baik bila dapat melahirkan metode yang baik pula, karena metode adalah suatu cara pelaksanaan strategi.[8] Istilah metode yang sering disamakan dengan istilah pendekatan, teknik, dan strategi sehingga dalam penggunaannya sering kali saling bergantian yang pada intinya adalah suatu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan atau cara yang sangat tepat dan cepat untuk meraih tujuan pendidikan yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Metode ialah istilah yang dapat digunakan untuk mengungkapkan sebuah pengertian "cara yang sangat tepat dan cepat dalam menentukan sesuatu".

4. *Edutainment*

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*

[7] Https:kbbi.web.id/penerapan.htm23.html, diakses tanggal 23-04-2019, Jam. 19.27 WIB

[8] Sholeh, Hamid, *Metode Edutainment : menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2014). hlm. 20

adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.[9]

5. Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

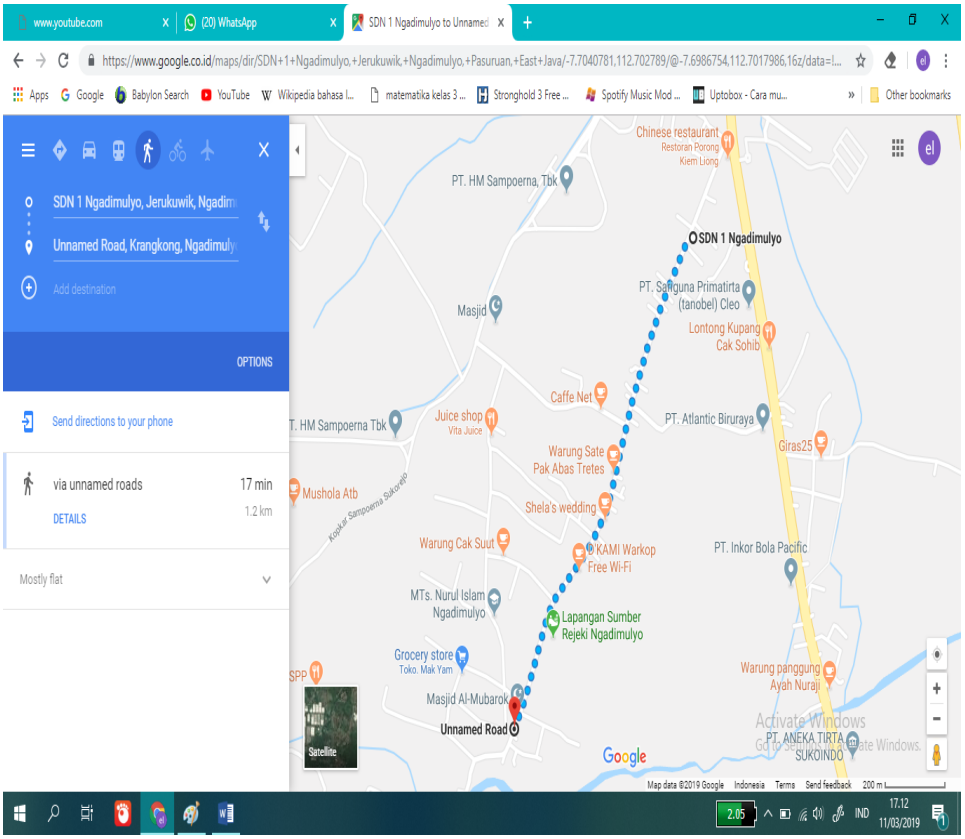
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Pemahaman merupakan suatu kegiatan berpikir secara diam-diam dan menemukan dirinya dalam diri orang lain.[10] Jadi, pemahaman siswa pada suatu pelajaran terutama PAI, yang biasanya oleh seorang pendidik hanya dijelaskan melalui ceramah, dalam hal ini dikembangkan dalam bentuk perpaduan antara muatan pendidikan dan hiburan. Agar seorang peserta didik dapat menerima pelajaran dengan senang tanpa merasa bosan pada pelajaran yang hanya disampaikan melalaui ceramah, karena setiap kemampuan seorang satu sama lain berbeda, ada yang mampu mencerna penjelasan dari seorang guru dengan cepat, namun ada juga yang mencernanya masih lama. Maka dari itu, cara yang dilakukan untuk memahamkan siswa dibuat dengan senang dan nyaman. Secara umum pemahaman siswa menitikberatkan pada strategi pembelajaran untuk membantu peserta didik menjadi lebih baik dan lebih mandiri dalam belajar. Peserta didik akan belajar bagaimana mengembangkan dan menerapkan belajar, memahami manajemen pribadi, dan interpersonal dan

---

[9] Sholeh Hamid, *Metode Edutainment : menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2014). hlm. 17

[10] Https://kbbi.web.id/paham.html, diakses tanggal 23-04-2019, Jam. 19.31 WIB

memahami kerja sama tim untuk meningkatkan pembelajaran dan prestasi di sekolah.

6. SDN Ngadimulyo 1 Sukorejo

Sekolah Dasar Negeri Ngadimulyo 1 adalah lembaga formal. Berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Pasuruan, dengan status Akreditasi A. Berlokasi di Dusun Ngulaan Desa Ngadimulyo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Di bawah ini adalah denah lokasi SDN Ngadimulyo 1 dilihat dari google maps.