

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dari masa ke masa, proses pendidikan terus berinovasi sesuai dengan perkembangan dan kapasitas manusia, sehingga menghasilkan kemajuan pendidikan yang pesat. Hal ini didukung oleh penemuan-penemuan ilmiah baru yang juga menunjukkan bahwa pendidikan selalu progresif dan tepat sasaran.¹ Pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan seseorang. Hasilnya, pendidikan membantu kehidupan dan perilaku masyarakat menjadi lebih baik. Sebaliknya, kehidupan manusia tentu akan tidak bahagia dan terbelakang jika tidak ada pendidikan.² Dari sini dapat kita pahami bahwa pendidikan teramat penting bagi kelangsungan hidup manusia.

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang disengaja dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kerohanian, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.³ Pendidikan merupakan suatu hal yang vital dan mendasar dalam kehidupan guna membentuk kemampuan dan membentuk watak serta budaya bangsa, sesuai dengan Pasal 3 Nomor 20 tentang Pendidikan Nasional Tahun 2003. Tujuannya untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan, beriman dan berjiwa keyakinan, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, menjadi warga negara yang sehat, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Pembelajaran sama pentingnya dengan menyampaikan pengetahuan dan nilai-nilai dalam pendidikan. Pembelajaran juga merupakan upaya sengaja yang dilakukan oleh pendidik untuk mempengaruhi perkembangan fisik dan mental peserta didik guna menciptakan karakter.⁴ Sehingga peserta didik mengenali potensi

¹Hasan Maftuh. Implementasi Konsep Edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPNegeri 1 Boyolali . *Jurnal Inspirasi* Vol. 1, No. 1, Januari – Juni (2017), 121.

²Moh. Sholeh Hamid , *Metode Edutainment*(Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 20.

³Undang-Undang SISDIKNAS . (UU RI No. 20 Tahun 2003). Jakarta, 3.

⁴Shokhibul Arifin, Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Dalam Pengembangan Kreativitas Belajar Siswamata Pelajaran PAI di SMPN 35 Surabaya. (*Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam* , 2020), 2.

dirinya kemudian mengembangkan potensinya dalam hal bakat dan akhlak.

Pada dasarnya, pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran mencakup seluruh proses mendasar pengajaran di kelas.⁵ Pembelajaran merupakan inti dari proses pengajaran atau pendidikan.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan ditentukan oleh hasil belajar siswa. Keberhasilan akademis dipengaruhi oleh berbagai hal. Model pembelajaran adalah salah satunya.

Model pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang diterapkan dalam kelas.⁷ Model pembelajaran berfungsi sebagai kumpulan pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan sukses. Dengan mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang beragam pada siswa, maka terciptalah lingkungan belajar yang aktif. Siswa yang aktif akan siap memperoleh dan merefleksikan pandangan tertentu, mengasimilasi pengetahuan, dan terampil dalam mengasah bakat mereka.

Menurut Darmansyah,⁸ Rangsangan lingkungan yang menyenangkan menyebabkan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik. Ketika kelas menyenangkan, siswa lebih cenderung berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kebutuhan belajar lebih mudah diingat dalam lingkungan belajar yang menyenangkan karena siswa terlibat secara antusias dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran yang sulit sekalipun akan lebih mudah dipahami dalam lingkungan belajar yang menyenangkan.

Tawa yang berlebihan dari siswa tidak diperlukan agar pembelajaran menjadi bahagia, sebaliknya, komunikasi antara siswa dan guru harus saling mendukung untuk mencegah tekanan selama pembelajaran di kelas. Kini saatnya bagi para pendidik untuk beralih dari paradigma pengajaran yang berpusat pada guru ke paradigma pengajaran yang lebih berpusat pada siswa.

Di bawah tekanan, pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menimbulkan lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, menimbulkan kecemasan, bahkan stres. Keadaan

⁵Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 228.

⁶Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Bandung: Alfabeta, 2012), 108.

⁷Ngalimun. *Model dan Model Pembelajaran*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), 24.

⁸Darmansyah. *Model Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 4.

yang tidak mendukung bahkan dapat menghambat terjadinya proses pembelajaran secara optimal. Pembelajaran hanya efektif bila suasana hati siswa sedang nyaman. Pembelajaran tidak pernah benar-benar berhasil jika dilakukan di lingkungan yang menakutkan.

Untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, keterampilan inovatif guru harus diperkuat melalui penggunaan model pembelajaran yang beragam. Menurut teori ini, pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang ramah, aman, dan nyaman. Hal inilah yang dimaksud dengan harmonisasi pembelajaran dengan memperkenalkan model pembelajaran *edutainment* dan menciptakan lingkungan belajar dan suasana belajar yang unik di dalam kelas.

Education entertainment atau sering disebut dengan *edutainment* adalah interaksi sosial pembelajaran yang menyenangkan. Dengan prinsip pendidikan dan hiburan (*edutainment*), interaksi sosial dapat dilakukan sedemikian rupa sehingga siswa mempelajarinya dengan cara yang menyenangkan tanpa mereka sadari.⁹ Hal ini membawa *edutainment* ke dunia pendidikan. *Edutainment* menangkap esensi belajar dengan carayang lugas dan membuat belajar menjadi menyenangkan. Salah satu unsur *edutainment* yang unggul adalah guru mampu melaksanakan pembelajaran dan membuat siswa senang belajar.¹⁰ Perspektif *edutainment* adalah upaya untuk melibatkan kembali siswa dengan meningkatkan pembelajaran mereka dan memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak.

Seringkali permasalahan di kelas adalah proses pendidikan siswa di sekolah tidak sesuai dengan harapan dari kegiatan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran biasanya berlangsung ketat, bahkan ada yang menimbulkan stres sehingga berdampak pada ketegangan belajar. Oleh karena itu, menyediakan lingkungan dan skenario yang menyenangkan sangat penting untuk pembelajaran yang optimal. Salah satu caranya adalah dengan menyajikan hal-hal yang menarik minat siswa, seperti hiburan.¹¹ Penggunaan hiburan, permainan (hiburan aktif), atau bentuk hiburan lainnya sebagai model pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar seefektif mungkin. Konsep pembelajaran *edutainment* adalah pembelajaran

⁹Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 209.

¹⁰Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 18.

¹¹Nur Alfadhilah Rusydi, Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I. (*Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2018), 139.

yang menarik, kreatif, inventif, dan mengasyikkan, karena konsep yang mendasari *edutainment* adalah upaya memfasilitasi pembelajaran dengan metode yang mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru akidah akhlak MTs N 1 Kudus pada hari Rabu tanggal 1 Februari 2023 terlihat bahwa guru sudah menerapkan model pembelajaran *edutainment* tersebut. Telah dibuktikan bahwa guru menggunakan beberapa model pembelajaran secara bervariasi. Siswa menjadi terlibat, bahagia, dan nyaman dalam pembelajaran mereka ketika berbagai model digabungkan. Tujuan penerapan model pembelajaran *edutainment* adalah agar siswa dapat merasakan proses pembelajaran dalam lingkungan yang menyenangkan, nyaman, menarik, dan informatif guna memahami konsep-konsep *edutainment*. Pembelajaran berbasis *edutainment* mensyaratkan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik, bebas risiko, dan menyenangkan.

Guru melihat adanya dampak yang baik terhadap siswa setelah menggunakan model pembelajaran ini karena siswa lebih senang dan nyaman selama proses pembelajaran jika digunakan model *edutainment*. Siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan mereka dapat menyerap materi yang diajarkan dengan lebih cepat dan mudah. Hal inilah yang menjadi alasan dasar sehingga peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul ***“Implementasi Model Pembelajaran Edutainment Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 1 Kudus”***.

B. Fokus Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mempermudah proses pencarian data sehubungan dengan penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 1 Kudus. Berikut ini adalah penekanan dari penelitian ini:

1. Pelaku (*actor*) atau informan yaitu guru yang menerapkan atau mengajar dan siswa-siswi MTs N 1 Kudus.
2. Tempat (*place*) dalam penelitian ini yaitu berada di MTs N 1 Kudus.
3. Aktifitas (*activity*) atau kegiatan pembelajaran yang diteliti yaitu tentang Model Pembelajaran *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 1 Kudus, yang mana model pembelajaran tersebut telah diterapkan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Perencanaan Model Pembelajaran *Edutainment* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 1 Kudus?
2. Bagaimana Implementasi Model Pembelajaran *Edutainment* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 1 Kudus?
3. Apa Kendala dalam Menerapkan Model Pembelajaran *Edutainment* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 1 Kudus?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana perencanaan model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs N 1 Kudus
2. Mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs N 1 Kudus.
3. Mengetahui apa saja kendala dalam menerapkan model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs N 1 Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi serta wawasan yang lebih banyak lagi bagi peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Penelitian ini diyakini akan membekali guru dengan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa, tidak monoton, dan inovatif. Oleh karena itu, ke depan guru akan lebih kreatif dalam menetapkan pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam situasi apa pun.
 - b. Bagi Siswa

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggugah siswa agar lebih tertarik dan inovatif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diyakini akan memberikan pembelajaran yang unggul, khususnya pada mata pelajaran

Akidah Akhlak, guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman bagi pendidik lainnya dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kreatif.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penelitian ini menggunakan tiga bagian, yaitu :

1. Bagian Muka

Halaman judul, pengesahan, pernyataan keaslian, abstrak, motto, penyajian, petunjuk transliterasi, kata pengantar, dan daftar isi semuanya termasuk dalam bagian ini.

2. Bagian Pokok/ Isi

a. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas berbagai permasalahan, antara lain latar belakang masalah, penekanan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini membahas prinsip-prinsip teori yang berkaitan dengan kajian teori meliputi Model Pembelajaran, Model Pembelajaran *Edutainment* (pengertian, ragam teori terapan, konsep dasar, karakteristik, langkah-langkah penerapan, media pembelajaran yang digunakan, kelebihan dan kekurangan), Motivasi Belajar (pengertian motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, prinsip-prinsip, macam-macam motivasi, sumber-sumber motivasi), Pembelajaran Akidah Akhlak (pengertian, fungsi, dan tujuan mengajarkan mata pelajaran Akidah Akhlak), serta terdapat Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

c. BAB III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang metodologi penelitian, seperti berikut: jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, uji keabsahan data, dan teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan tentang deskripsi objek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

e. BAB V Penutup

Bab ini meliputi kesimpulan tentang pokok-pokok pembahasan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran.

