

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia sangat membutuhkan dunia pendidikan. Manusia dengan pendidikan kehidupannya akan berkembang kearah yang lebih baik.¹ Karena itu pendidikan memiliki peran bagi keberlangsungan kehidupan bangsa.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang terencana menjadikan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.²

Dasarnya, pendidikan dan pembelajaran memiliki hubungan yang erat. Keseluruhan proses pendidikan yang paling pokok di sekolah ialah pembelajaran.³ Pembelajaran ialah inti dari proses pendidikan.⁴ Hal ini berarti sukses tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar siswa. Keberhasilan siswa merupakan bagian pendidikan dan pembelajaran di sekolah.⁵ Banyak sebab yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Salah satunya adalah model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan pola perencanaan yang digunakan pedoman pembelajaran di kelas.⁶ Fungsi model pembelajaran adalah rangkaian alat perencanaan pembelajaran yang digunakan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Ada banyak model pembelajaran yang disusun, dikembangkan dan diterapkan pada siswa untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Siswa yang aktif akan memperoleh pengetahuan (*knowledge*), menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu (*value*), serta terampil melakukan keahlian tertentu (*skill*).

Menurut Darmansyah,⁷ apabila siswa secara mental dan fisik lebih aktif dan kreatif merupakan pengaruh rangsangan

¹Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 20.

²Undang-Undang SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003), Jakarta, 3.

³Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 228.

⁴Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2012), 108.

⁵Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*, 228.

⁶Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 24.

⁷Darmansyah, *Model Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 4.

menyenangkan dari lingkungannya. Maka dari itu, keberhasilan siswa belajar secara optimal didapatkan dari kesenangan. Ketika suasana pembelajaran menyenangkan siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran. Kebutuhan belajar akan lebih mudah didapatkan dengan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa bersemangat dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran yang sulit juga mampu diikuti siswa dengan lebih mudah dengan suasana belajar yang menyenangkan.⁸ Karena itu, proses pembelajaran yang menyenangkan efektif digunakan sebagai model pembelajaran.

Menyenangkan dalam proses pembelajaran bukan mengharuskan siswa untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan saling mendukung antara siswa dan guru dalam berkomunikasi sehingga tidak ada tekanan dalam pembelajaran. Menurut Paulo Fraire,⁹ adanya tekanan dalam pembelajaran akan mengerdilkan pikiran siswa sedangkan pembelajaran yang menyenangkan tidak ada tekanan baik fisik, ataupun psikologis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan bisa terjadi jika dalam proses pembelajaran siswa tidak mengalami tekanan dalam bentuk apapun.

Edutainment merupakan salah satu interaksi sosial pembelajaran yang menyenangkan. Interaksi sosial berusaha difasilitasi oleh *edutainment*. Prinsip pendidikan dan hiburan (*edutainment*) dapat mewujudkan interaksi sosial sehingga tanpa disadari siswa belajar dengan menyenangkan.¹⁰ Hal inilah yang menjadikan *edutainment* digunakan dalam dunia pendidikan.

Edutainment dengan mudah memahami inti pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa senang belajar tanpa disadari. Guru dapat melakukan proses pembelajaran dan menjadikan siswa senang belajar merupakan salah satu ciri keberhasilan *edutainment*.¹¹ Hakikat *edutainment* adalah upaya mengembalikan kondisi siswa untuk menjadikan manusia pembelajar, dengan ditumbuhkembangkan

⁸Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Model Mengelola Kelas secara Efektif dan Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 37.

⁹Erwin Widiasmoro, *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), 36.

¹⁰Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 209.

¹¹Moh. Sholeh Hamid, 18.

proses pembelajaran, dan motivasi pembelajaran yang dijalaninya.¹²

Penting bagi guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa agar tercipta interaksi yang baik untuk proses pembelajaran di kelas. Berhasilnya guru menumbuhkan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari kualitas pembelajaran siswa yang meningkat.¹³ Pengaruh motivasi belajar siswa sangat kuat dengan hasil belajar. Motivasi akan mendorong perilaku siswa, sehingga mampu meningkatkan semangat serta ketekunan mereka dalam belajar. Motivasi juga mampu memberikan gairah rasa senang dalam belajar sehingga memiliki energi yang banyak untuk memperoleh prestasi yang lebih baik.¹⁴ Itulah alasan mengapa pembelajaran yang menyenangkan serta menumbuhkan motivasi belajar pada siswa sangat penting untuk diterapkan dalam setiap pembelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Mengenal, memahami, dan menghayati sejarah islam termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu SKI.¹⁵ Materi sejarah yang banyak memberikan kesulitan tersendiri bagi siswa dalam belajar, salah satunya adalah kejenuhan belajar. Banyak faktor dan upaya mengatasi kejenuhan belajar siswa.

Menurut Nana Syaodih,¹⁶ faktor psikis merupakan salah satu yang mempengaruhi belajar siswa.. Mental siswa yang merasa bosan dengan tugas yang tidak bervariasi, tugas diluar pembelajaran, serta masalah yang dialami menjadi faktor utama yang menyebabkan munculnya rasa tidak nyaman, jenuh, serta konsentrasi yang terpecah saat belajar.¹⁷ Faktor inilah yang menjadikan motivasi belajar siswa rendah. Padahal, pembelajaran SKI melalui pengajaran, bimbingan, serta latihan diharapkan

¹²Aip Saripudin dan Isnaeni Yuningsih Fauziah, "Model *Edutainment* dalam Pembelajaran di PAUD," *Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 132.

¹³Euis Karwati and Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi* (Bandung: Alfabeta, 2014), 165.

¹⁴Karwati and Priansa, 165.

¹⁵Abdul Rasyid, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairat Pakuli Kabupaten Sigi," *Journal Of Pedagogy* 1, no. 1 (2018): 13.

¹⁶Ni'matul Fauziyah, "Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2013): 100.

¹⁷Ni'matul Fauziyah, 104.

dapan menjadi dasar hidup (*way of life*).¹⁸ Namun, ketika motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di sekolah-sekolah itu rendah dan tujuan pembelajaran SKI tidak dapat tercapai dengan baik, maka dikhawatirkan tidak terjadi perubahan dan perkembangan yang lebih baik dari masalah. Membuat kita sadar akan pentingnya pembelajaran SKI bagi siswa.

Pembelajaran SKI tidak terlepas dari model pembelajaran. Ceramah merupakan model yang umum dalam pembelajaran SKI. Model ini akan menimbulkan kebosanan, namun tidak bisa ditinggalkan. Karena itu model pembelajaran *edutainment* yang menyenangkan dan menghibur bisa menjadi alternatif pembelajaran. Penelitian ini ingin mengkaji sejauh mana pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa. Sebab itu, penulis ingin melaksanakan penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Edutainment* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Miftahul Huda Kaliori Rembang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang ?
2. Seberapa tinggi motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang ?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan ini adalah:

1. Mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI dengan model pembelajaran konvensional di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang

¹⁸Abdul Rasyid, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairat Pakuli Kabupaten Sigi,” 13.

2. Mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI dengan model pembelajaran *edutainment* di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pembuktian, jika model pembelajaran *edutainment* terlaksana dengan baik dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

Penelitian akan membawa manfaat bagi pengguna pendidikan antara lain:

- a. Bagi madrasah

Pada umumnya dijadikan sebagai bahan masukan lembaga pendidikan, terutama lembaga pendidikan dimana penelitian ini berlangsung dapat mengetahui motivasi belajar siswa dari pengaruh model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang.

- b. Bagi Guru SKI

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *edutainment* di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang.

- c. Bagi Siswa

Penelitian diharapkan memudahkan siswa menerima materi pelajaran SKI menggunakan model pembelajaran *edutainment* di MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ditujukan untuk memperoleh penelitian sistematis dan ilmiah. Mendapatkan penelitian yang sistematis dibutuhkan gambaran serta garis besar dari masing-masing bagian atau bab maka diperlukannya sistematika penulisan yang tersaji sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian pertama terdiri dari: halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstraksi, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan halaman daftar gambar.

2. Bagian isi, meliputi:

Bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab,, dan antara bab yang saling berhubungan kaena merupakan satu kesatuan yang utuh. Kelima bab itu adalah:

BAB I : Pendahuluan

Bab pertama terdiri dari latar belakang masalah yang menguraikan alasan dan motivasi penelitian. Selanjutnya pokok masalah sebagai inti masalah, kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan kegunaan penelitian untuk mengetahui *urgensi* penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Bab kedua berisi tentang landasan teori yang mencakup telaah pustaka yang dibutuhkan untuk memaparkan penelitian sejenis yang pernah dilakukan untuk mengetahui posisi dari penelitian ini. Dilanjutkan dengan kerangka teori yang membahas model pembelajaran *edutainment*, pembelajaran SKI, dan hipotesis sebagai kesimpulan sementara.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ketiga berisi mengenai metodologi penelitian yang meliputi populasi dan penentuan sampel penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data, definisi dan pengukuran variable penelitian, model empiris, dan metode analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab keempat berisi tentang pembahasan hasil penelitian. Pada bab ini peneliti memfokuskan pada hasil uji empiris terhadap data yang dikumpulkan dan pengolahan datayang telah dilakukan, serta membahas uji regresi, uji asumsi klasik, dan pembuktian hipotesis berdasarkan informasi yang diperoleh.

BAB V : penutup

Bab kelima, sebagai akhir pembahasan dalam skripsi ini, disampaikan kesimpulan dan keterbatasan dari hasil penelitian. Dilanjutkan dengan saran - saran.

