

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan istilah lain dari model pembelajaran. Makna yang digunakan dalam model pembelajaran lebih luas dari sekedar pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Perencanaan yang berfungsi untuk mendesain pola-pola mengajar dan material pembelajaran dalam pembelajaran di kelas merupakan arti dari model pembelajaran.¹ Suatu perencanaan yang memiliki ciri khusus seperti teoritik, logis, serta sesuai dasar pemikiran belajar bagi siswa dan perilaku siswa di lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan perencanaan yang menerapkan model pembelajaran.²

Joyce & Weil mendefinisikan struktur pembelajaran yang berpola dan dijadikan landasan hubungan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran merupakan model pembelajaran. Kontribusi serta fungsi guru dalam hubungan pembelajaran berusaha membantu siswa menciptakan kemampuan-kemampuannya.³

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model disesuaikan sifat, materi, kemampuan, serta kompetensi siswa dalam pembelajaran.⁴ Sekarang ini penerapan model pembelajaran tidak monoton hanya dengan model konvensional dengan kesan membosankan. Program SISDIKNAS mengatur Undang-undang agar proses pembelajaran terhindar dari kesan membosankan. Seperti yang tercantum dalam UU SISDIKNAS berikut,

Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis.⁵

¹Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, 24-25.

²Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Press, 2015), 37-38.

³Nurdyansyah and Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center 2016), 3-4.

⁴Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, 26.

⁵Undang-Undang SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003), Jakarta, 20.

Hakikat-hakikat pembelajaran, konsep-konsep psikologis, sosiologis, analisis sistem atau konsep yang mendukung merupakan model pembelajaran yang disusun oleh para ahli.⁶ Para ahli tersebut menyusun model pembelajaran diantara model *contextual teaching & learning*, model kooperatif, model berbasis masalah, model partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), model *e-learning*, dan model *Value clarification technique* (VCT).⁷ Selain itu juga ada pengembangan-pengembangan model pembelajaran lain yaitu model pembelajaran *Edutainment*.

2. Model Pembelajaran *Edutainment*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Edutainment*

Edutainment tersusun dari kata *education* yang bermakna pendidikan dan *entertainment* bermakna hiburan. Dinilai daasi segi bahasa *edutainment* merupakan pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Segi terminologi mengartikan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan berkontribusi menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.⁸

Menurut New World Encyclopedia,⁹ *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education* yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. *Edutainment* berkembang dalam dunia pendidikan pada akhir abad kesembilan belas seiring berkembangnya progam hiburan.¹⁰

Edutainment menghubungkan pembelajaran dengan bentuk hiburan yang dekat dengan siswa diantaranya acara televisi, *video game*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Fakta guru mampu menyampaikan materi pembelajaran tanpa membuat siswa bosan belajar merupakan

⁶Nurdyansyah, Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum*, 20.

⁷Nurdyansyah, Fahyuni, 35-156.

⁸Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 17.

⁹Moh. Sholeh Hamid, 18.

¹⁰Moh. Sholeh Hamid, 29.

indikator berhasilnya *Edutainment* sebagai pembelajaran.¹¹

Mihaly Csikszentmihalyi,¹² menjelaskan dalam teori *alir (flow theory)* bahwa melakukan yang terbaik, terlibat aktif dalam kegiatan yang menyenangkan bisa dilakukan dengan baik oleh manusia. Artinya dengan suasana yang menyenangkan asalkan mau terlibat secara total manusia dapat melaksanakan yang terbaik tidak terkecuali dalam proses pembelajaran. Suasana yang demikian membuat siswa jauh dari rasa bosan, mengantuk, jenuh dalam belajar serta menjadikan siswa memiliki ketertarikan tersendiri menumbuhkan minat belajar dan motivasi.¹³

Model pembelajaran *edutainment* dapat diartikan sebagai bentuk atau tipe kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada siswa sehingga pembelajaran yang dipaparkan dengan menggabungkan pendidikan dan hiburan bisa menyenangkan siswa dalam belajar.¹⁴ Banyak cara yang bisa dilakukan untuk memberikan rasa senang dalam proses belajar seperti dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), serta demonstrasi.¹⁵

Keterkaitan antara guru dan siswa yang dijalankan harmonis antara persahabatan, keluwesan, keakraban layaknya seperti teman namun tidak meninggalkan adab kepada guru serta proses belajar yang nyaman dan menyenangkan merupakan rancangan *edutainment*.¹⁶ Saling melengkapi antara penyusun proses pembelajaran akan menjadikan model pembelajaran *edutainment* tercapai secara optimal. Sebaliknya jika penyusun proses pembelajaran bertolak belakang tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.¹⁷

¹¹Moh. Sholeh Hamid, 18.

¹²Moh. Sholeh Hamid, 19.

¹³Erwin Widiasmoro, *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter*, 23.

¹⁴Yesi Arikarani, "Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau," *el-Ghiroh* 13, no. 2 (2017): 72.

¹⁵Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 17.

¹⁶Erwin widiasmoro, *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter*, 37.

¹⁷Yesi Arikarani, "Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau," 87.

b. Ragam Teori Terapan Model Pembelajaran *Edutainment*

Ahli pendidikan banyak memaparka teori yang bertautan dengan siswa dan guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan siswa bisa mengerti dan menangkap materi belajar dengan baik. Banyaknya teori yang ada guru bisa memilih, mengarahkan, dan membuat pembelajarannya sendiri tanpa meninggalkan kesan menyenangkan. *Edutainment* bisa diterapkan dalam bentuk pendidikan apasaja. Sebab, *edutainment* memiliki beberapa teori terapan diantaranya:¹⁸

1) *Humanizing the Classroom*

Artinya proses pembelajaran berlangsung dengan menyesuaikan keadaan lingkungan dan siswa dengan proses yang diseimbangkan tanpa menghilangkan nilai-nilai kemanusiaan hanya bertujuan mengarahkan, dan mengembangkan potensi dasar manusia secara jasmani serta rohani. Syarat *humanizing the classroom* sendiri harus adanya keseimbangan jasmani dan rohani. Dalam proses pembelajaran yang tidak membedakan merupakan inti dari teori *humanizing the classroom*.

2) *Active Learning*

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Pembelajaran aktif lebih mengarah pada siswa untuk mengingat pelajaran yang diberikan (*retention rate of knowledge*).

3) *Accelerated Learning*

Dave Meirer, membuat teori ini dengan maksud menyegerakan pembelajaran. Tertulis dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook*. *Accelerated learning* juga diartikan pendidikan dan latihan tersaji dalam bentuk cara belajar yang wajar namun cepat, menyenangkan, dan memenuhi tujuan pembelajaran.

¹⁸Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 37-99.

4) *Quantum Learning*

Kata *quantum* merupakan sebutan fisika yang berarti tenaga yang dipancarkan benda panas, dengan harapan energi tersebut menjadikan siswa semangat dan maksimal dalam belajar. *Quantum learning* difungsikan untuk secara cepat menumbuhkan prestasi dengan potensi nalar dan emosi..

5) *Quantum Teaching*

Menyajikan rancangan dan fasilitas dari ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tubuh *quantum teaching*. Banyaknya hubungan unsur-unsur belajar efektif sehingga berkontribusi suksesnya siswa merupakan pengertian dari *quantum teaching*.

Upaya mengganti keadaan belajar yang sama dan membosankan dengan mengkombinasikan kemampuan fisik, psikis, dan emosi sehingga menjadi keadaan belajar yang meriah dan gembira merupakan tujuan *quantum teaching*. Ketentuan-ketentuan *quantum teaching* menjadikan perencanaan pembelajaran yang tepat, efisien, dan berkembang cepat dengan hasil belajar yang memuaskan. Kesenangan dalam segala bentuk akan lebih tidak terlupakan, hal itulah yang mendasari teori *edutainment*.¹⁹

c. Karakteristik *Edutainment*

Berbagai karakteristik *edutainment* tersaji sebagai berikut:²⁰

- 1) Adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang (stres), aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi,
- 2) Terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan,
- 3) Terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan,

¹⁹Mukaffan, “*Trend Edutainment* dalam Metode Pembelajaran Agama Islam,” *Tradis* 8, no. 2 (2013): 316.

²⁰Yesi Arikarani, “Implementasi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau,” 72.

- 4) Adanya situasi belajar yang menantang (*challenging*) bagi siswa untuk berpikir jauh ke depan dengan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari,
 - 5) Adanya situasi belajar emosional yang positif ketika para siswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang antusias.
- d. Langkah-langkah Penerapan *Edutainment*

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *edutainment* meliputi:²¹

- 1) Menegendalikan dan mengarahkan siswa saat proses pembelajaran,
- 2) Mengontrol pembelajaran,
- 3) Penilaian dan evaluasi terhadap siswa berdasarkan tingkat kemampuan dan keikutsertaan, serta keaktifannya,
- 4) Membuat kerjasama di dalam kelas,
- 5) Melibatkan siswa saat melakukan respon yang sifatnya afektif,
- 6) Menggunakan media artikel dan tulisan untuk menyampaikan materi pembelajaran,
- 7) Memanfaatkan media berteknologi tinggi untuk mendukung pengajaran,
- 8) Menyelenggarakan diskusi di dalam kelas,
- 9) Mendorong siswa untuk melakukan refleksi diri terhadap pembelajaran,
- 10) Sikap guru saat mengajar didalam kelas.

Sedangkan teknik penerapan program *edutainment* dapat dilakukan dengan beberapa cara:²²

- 1) Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran,
- 2) Mengembangkan motivasi belajar yang kuat,
- 3) Mengenal dan memahami karakter dan gaya belajar siswa,
- 4) Melakukan pembelajaran aktif dan total. Inilah proses pemberian tugas dan latihan yang harus dilakukan dengan motivasi untuk sukses dan menunjukkan manfaat dalam kehidupan.

²¹Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 235-244.

²²Mukaffan, "Trend Edutainment dalam Metode Pembelajaran Agama Islam," 317.

e. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Edutainment*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Edutainment*

Hakikat *edutainment* adalah upaya mengembalikan kondisi siswa untuk menjadikan manusia pembelajar, yang dapat tumbuh dengan proses pembelajaran, dan motivasi pembelajaran yang dijalannya.²³ Model pembelajaran *edutainment* disampaikan dengan mengkombinasikan pendidikan dan hiburan yang bisa menyenangkan siswa dalam belajar.²⁴ Suasana yang menghibur diterapkan agar siswa gembira, karena suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.²⁵

Dapat disimpulkan bahwa sebagai model pembelajaran *edutainment* mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a) Mampu memulihkan kondisi siswa menjadi senang belajar,
- b) Meningkatkan proses dan motivasi pembelajaran yang diterimanya,
- c) Mampu memproses, menyimpan, dan menyerap informasi dengan baik.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Edutainment*

Secara umum kekurangan model pembelajaran *edutainment* diantaranya:²⁶

- a) Keterbatasan guru berkreasi dan berinovasi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan,
- b) Terkesan memaksakan kehendak, karena adanya kondisi dimana siswa benar-benar merasa jenuh, bosan, dan mengantuk.

²³Saripudin and Fauziah, "Model *Edutainment* dalam Pembelajaran di PAUD," 132.

²⁴Yesi Arikarani, "Implementasi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Siswa Sdit Mutiara Cendekia Lubuklinggau," 72.

²⁵Hasan Maftuh, "Implementasi konsep *Edutainment* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Boyolali," *jurnal inspirasi* 1, no. 1 (2017), 130-131.

²⁶Erwin Widiasmoro, *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter*, 205-211.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku.²⁷ Kata “motif” itu sendiri yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.²⁸ Maksudnya ketika seseorang mempunyai motivasi tertentu pastilah orang itu akan melakukannya agar tujuannya tercapai.

Menurut Gagne,²⁹ belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia untuk meningkatkan kemampuan dalam berbagai jenis *performance*. Keinginan meningkatkan *performance* inilah yang menjadikan munculnya motivasi seseorang. Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan baik yang bersifat internal (dari dalam) maupun eksternal (dari luar) yang cenderung membuat keinginan belajar siswa menjadi meningkat.

Selain itu motivasi belajar adalah latar belakang, tujuan, dan keinginan yang dimiliki siswa dan mampu mendorongnya untuk selalu mengikuti kegiatan pembelajaran. Ajaran Islam sangat mengutamakan dan memuliakan orang-orang yang melakukan aktivitas belajar dengan tujuan akan meningkatkan dan menambah ilmu pengetahuannya sehingga hal di berpertegas di dalam Al Qur'an bahwa orang-orang yang berilmu akan ditinggikan dan dimuliakan beberapa derajat disisi Allah SWT, Sebagai mana firman Allah dalam al Qur'an Surat Al Mujadilah : 11³⁰

²⁷Sulihin B. Sjukur, “Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2, no. 3 (2012), 371.

²⁸Jamaludin, Acep Komarudin, and Koko Khoerudin, *Pembelajaran Perspektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 260.

²⁹Erwin Widiasmoro, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), 14.

³⁰Muhammad Shahibul Thahir Dkk, *Alquran dan Terjemah*, (Jakarta: Fokus Media, 2010), 543.

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي
 الْمَجَالِسِ فَأَفَسَّحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
 فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
 دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١٠﴾

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Dapat dipahami bahwa sebagai orang yang beragama Islam mesti memiliki semangat dan motivasi yang tinggi untuk selalu melakukan aktivitas belajar dalam meningkatkan kualitas diri baik itu berhubungan dengan ilmu agama maupun ilmu umum.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman,³¹ fungsi motivasi belajar ada tiga yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak untuk melakukan kegiatan belajar,
- 2) Menentukan arah perbuatan, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dilakukan siswa saat belajar,
- 3) Menyeleksi perbuatan, menentukan perbuatan yang serasi untuk mencapai tujuan.

³¹ Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015), 80-81.

c. Sumber Motivasi Siswa

Sumber motivasi siswa dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

1) Motivasi intrinsik (rangsangan dari dalam diri siswa)

Suatu dorongan yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya paksaan dari orang lain dan secara mutlak berpengaruh terhadap aktivitas belajarnya. Faktor yang biasanya mendorong siswa untuk melakukan sesuatu adalah minat, sikap positif dan kebutuhan. Siswa akan merasa terdorong untuk belajar jika kegiatan belajarnya tersebut sesuai dengan minatnya. Sedangkan sikap positif dalam diri siswa dapat terlihat manakala ia berusaha sebisa mungkin menyelesaikan kegiatan belajar dengan sebaik-baiknya.³² Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dia miliki dan yang dia harapkan.³³ Siswa yang termotivasi akan menjadikan kegiatan belajar sebagai kebutuhannya, dan akan berusaha melakukan kegiatan apapun sesuai kebutuhannya.³⁴ Misalnya siswa membutuhkan hasil belajar yang baik, maka siswa tersebut akan mengubah cara-cara belajarnya.³⁵

2) Motivasi Ekstrinsik (rangsangan dari luar siswa)

Motivasi ekstrinsik ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar siswa, apakah karena adanya ajakan, suruhan, paksaan dari orang lain,³⁶ atau karena adanya faktor imbalan dan hukuman,³⁷ sehingga dengan keadaan demikian maka siswa mau melakukan sesuatu, contohnya belajar.³⁸

³²Karwati and Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 167–68.

³³Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*, 230.

³⁴Karwati and Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 167–68.

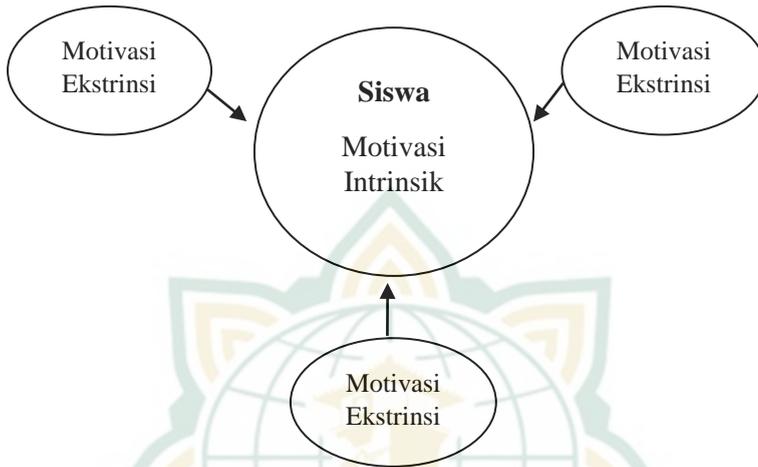
³⁵Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*, 230–31.

³⁶Karwati and Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 168.

³⁷Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*, 232.

³⁸Karwati and Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, 168.

Gambar 2.1
Sumber Motivasi Siswa



Sumber : Euis Karwati dan Donni Juni Priansa,
Manajemen Kelas (2014)

d. Faktor-faktor Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Sanjaya,³⁹ faktor-faktor yang meningkatkan motivasi belajar di antaranya sebagai berikut:

- 1) Mempelajari tujuan yang ingin dicapai,
- 2) Membangkitkan motivasi siswa,
- 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar,
- 4) Menggunakan variasi penyajian yang menarik,
- 5) Memberi pujian yang wajar kepada keberhasilan siswa,
- 6) Memberikan penilaian karena nilai memberikan motivasi yang kuat bagi siswa,
- 7) Menciptakan persaingan dan kerjasama.

³⁹ Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015), 78-80.

3. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran SKI dalam kurikulum adalah salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau. Mata pelajaran SKI merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa. Dengan memahami SKI dengan baik dan benar, kaum muslim bisa bercermin untuk mengambil banyak pelajaran dan membenahi kekurangan atau kesalahan guna meraih kejayaan dan kemuliaan. Al-Qur'an telah menyampaikan bahwa sejarah atau kisah-kisah terdahulu merupakan ibrah dan teladan bagi kita semua, sebagaimana tertulis dalam QS. Yusuf ayat 111.⁴⁰

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

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

Secara substansial mata pelajaran SKI memberikan kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, sejarah kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan, dan pembiasaan yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk

⁴⁰Muhammad Shahibul Thahir Dkk, *Alquran dan Terjemah*, (Jakarta: Fokus Media, 2010), 248.

sikap, watak, dan kepribadian siswa.⁴¹ Pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) SKI merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia.⁴²

b. Fungsi SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berfungsi:⁴³

- 1) Pengenalan peristiwa-peristiwa penting dari sejarah Islam,
- 2) Pengenalan produk-produk peradaban Islam serta tokoh-tokoh pelopornya,
- 3) Pengembangan rasa kebangsaan, penghargaan, terhadap kepahlawanan, kepeloporan, semangat keilmuan dan kreativitas para tokoh pendahulu,
- 4) Penanaman nilai bagi tumbuh dan berkembangnya nilai sikap kepahlawanan, kepeloporan, keilmuan dan kreativitas, pengabdian serta peningkatan rasa cinta tanah air dan bangsa,
- 5) Memahami dan mengambil ibrah sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW,
- 6) Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa bersejarah dan mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni,
- 7) Meneladani tokoh-tokoh Islam.

c. Tujuan SKI

Pembelajaran SKI di MTs bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan, antara lain:⁴⁴

⁴¹Euis Sofi, "Pembelajaranber basis E-Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri," *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan* 1, no.1 (2016): 51.

⁴²Peraturan Menteri Agama (Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008), Jakarta, 3-4.

⁴³Peraturan Menteri Agama (Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008), Jakarta, 21.

⁴⁴Peraturan Menteri Agama (Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008), Jakarta, 21-22.

- 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam,
 - 2) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan,
 - 3) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah,
 - 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau,
 - 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lainlain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- d. Ruang Lingkup SKI

Ruang lingkup mata pelajaran SKI di MTs meliputi:⁴⁵

- 1) Pengertian dan tujuan mempelajari SKI,
- 2) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah,
- 3) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah,
- 4) Memahami peradaban Islam pada masa khulafaurrasyidin,
- 5) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Bani Umaiyah,
- 6) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Abbasiyah,
- 7) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Al-Ayyubiyah ,
- 8) Memahami perkembangan Islam di Indonesia.

Sedangkan Standar Kelulusan Sejarah Kebudayaan Islam adalah:⁴⁶

⁴⁵Peraturan Menteri Agama (Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008), Jakarta, 89.

- 1) Meningkatkan pengenalan dan kemampuan mengambil *ibrah* terhadap peristiwa penting sejarah kebudayaan Islam mulai perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan para khulafaurrasyidin, Bani Umaiyah, Abbasiyah, Al-Ayyubiyah sampai dengan perkembangan Islam di Indonesia,
- 2) Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa bersejarah dan mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni,
- 3) Meneladani nilai-nilai dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam peristiwa bersejarah.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Guna mengetahui secara luas pengaruh metode pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran SKI, peneliti berusaha membandingkannya dengan hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh metode pembelajaran *edutainment* dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:

1. Jurnal Nur Alfyfadhilah Rusydi, mahasiswa prodi PGSD STKIP, Pangkep tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika Xx-I R. L”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu *true experiment design* dengan bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design Sampel*. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode *Edutainment* dalam pembelajaran oleh guru dari pertemuan I sampai dengan pertemuan IV secara umum berada pada kategori baik. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil tes belajar IPS pada kedua kelompok. Kelompok kontrol yang tidak diterapkan metode *Edutainment* rata-rata hasil tes belajar IPS berada pada kategori kurang (45,78), sedangkan kelompok eksperimen yang diterapkan metode *Edutainment* rata-rata hasil tes belajar IPS berada pada kategori baik (77,50). Terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara tidak dan

⁴⁶Peraturan Menteri Agama (Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008), Jakarta, 3-4.

diterapkannya metode *Edutainment* dalam pembelajaran.⁴⁷ Perbedaan antara judul yang penulis teliti dengan jurnal yang diteliti oleh Nur Alfyadhilah Rusydi terletak pada subjek. Subjek penelitian yang penulis teliti adalah kelas VIII sedangkan subjek penelitian jurnal yang diteliti oleh Nur Alfyadhilah Rusydi adalah kelas IV. Selain itu perbedaan juga terletak pada variabel independen dan dependen. Penulis menggunakan variabel independen *Edutainment* sebagai model pembelajaran dan variabel dependen motivasi belajar sedangkan jurnal Nur Alfyadhilah Rusydi menggunakan variabel independen *Edutainment* sebagai metode pembelajaran dan variabel dependen hasil belajar.

2. Skripsi Atiqotulqoidah, mahasiswa Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel tahun 2010 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat ada pengaruh model pembelajaran *Edutainment* terhadap kemandirian belajar siswa di SMA Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dari n hasil analisis data statistik dengan product moment hasilnya 0.43 di isi hasilnya yang signifikan 0.05.⁴⁸ Perbedaan antara judul yang penulis teliti dengan skripsi yang diteliti oleh Atiqotulqoidah terletak pada subjek. Subjek penelitian yang penulis teliti adalah kelas VIII sedangkan subjek penelitian skripsi yang diteliti oleh Atiqotulqoidah adalah kelas XI. Selain itu perbedaan juga terletak pada variabel dependen. Penulis menggunakan variabel dependen motivasi belajar sedangkan skripsi Atiqotulqoidah menggunakan variabel dependen kemandirian belajar.
3. Jurnal Yesi Arikarani, dosen STAI Bumi Silampari Lubuklinggau tahun 2017 yang berjudul “Implementasi *Edutainment* Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Bagi Siswa Sdit Mutiara Cendekia Lubuklinggau”. Hasil penelitian ini

⁴⁷Nur Alfyadhilah Rusydi, “Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika Xx-I R. L,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2018): 144-148.

⁴⁸Atiqotulqoidah, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo,” (Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2010), 94.

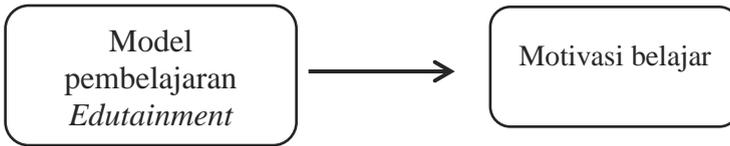
menunjukkan penerapan *Edutainment* sebagai model pembelajaran tercapai optimal melalui komponen proses pembelajaran yaitu tujuan, materi pelajaran, metode, media dan evaluasi. Hal ini ditunjukkan dari evaluasi yang dilakukan saat menerapkan model pembelajaran *Edutainment*. Evaluasi dalam pembelajaran mencakup evaluasi hasil belajar dan evaluasi proses pembelajaran. Adapun bentuk penilaian (evaluasi) pembelajaran tahfidzul Qur'an yang dilakukan yaitu sistem setoran hafalan harian, setoran hafalan mid semester, setoran hafalan Semester dan ujian Akhir tahfiz (UAT) wisuda tahfiz.⁴⁹ Perbedaan antara judul yang penulis teliti dan jurnal yang diteliti oleh Yesi Arikarani terletak pada pendekatan penelitian. Penulis menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif sedangkan jurnal Yesi Arikarani menggunakan pendekatan kualitatif.

C. Kerangka Berfikir

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik yang bersifat internal (dari dalam) maupun eksternal (dari luar) yang membuat siswa bersemangat, bergerak, bersungguh-sungguh dan penuh konsentrasi dalam belajar. Terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti mempelajari tujuan yang ingin dicapai, membangkitkan motivasi siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, dan Menggunakan variasi penyajian yang meliputi model pembelajaran.. Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran *edutainment*. Model pembelajaran *edutainment* sendiri merupakan model pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan dengan berbagai bentuk teori terapan *edutainment*, permainan (*game*), dan cara pembelajaran yang menyenangkan lainnya. Model pembelajaran *edutainment* menjadikan siswa senang belajar, memproses, menyimpan, dan menyerap informasi dengan baik, serta meningkatkan proses dan motivasi pembelajaran yang diterimanya.

⁴⁹Yesi Arikarani, "Implementasi *Edutainment* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau," *el-Ghiroh* 13, no. 2 (2017): 76-86.

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah *alternative* dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Dengan kedudukannya maka hipotesis dapat berubah menjadi kebenaran, akan tetapi juga dapat tumbang sebagai kebenaran.⁵⁰

Berdasarkan deskripsi teori tentang model pembelajaran *edutainment* dan motivasi belajar, maka peneliti mempunyai hipotesa sebagai berikut: “Motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Kaliori Rembang setelah diberikan *treatment* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol”.

⁵⁰Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 55.