

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sekarang ini telah mendapat perhatian yang sangat besar, terutama pendidikan dasar dan menengah pendidikan. Melalui pendidikan, seorang dapat mengetahui apa yang tidak dapat diketahuinya. Dalam firman Allah, hal itu ada dalam QS. Al-Mujaadilah (58): 11 dan hadits Ath-Thabrani:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجْلِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَدْنُوا فَأَدْنُوا فَنُزِّلُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

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. (Al-Mujaadilah (58):11)¹

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : لَا يَنْبَغِي لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَى جَهْلِهِ
وَلَا لِلْعَالِمِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَى عِلْمِهِ (رواه الطبراني)

Rasulullah Saw bersabda: “Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya”. (H. R. Ath-Thabrani)

¹ Alquran, al-Mujaadilah ayat 11, Al-Mutakabbir Alqur’an dan Terjemah, (Surabaya: Nur Ilmu, 2017), 542.

Berdasarkan ayat-ayat dan hadits tersebut, kita dapat memahami bahwa pendidikan adalah proses jangka panjang yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia di dunia ini. Karena hanya melalui proses pendidikan orang dapat belajar untuk mencapai dan meningkatkan ilmu pengetahuan dan kualitas hidup sumber daya manusia.

Kami ingin meningkatkan taraf hidup mereka, baik pada tingkat individu, masyarakat maupun nasional, untuk tujuan pendidikan, yang merupakan tujuan dari upaya kami untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Bab 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Menurut undang-undang tersebut, sekolah merupakan salah satu lembaga formal yang memegang peranan penting dalam menyelenggarakan proses pendidikan Indonesia. Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana proses belajar itu dialami oleh siswa. Tentunya proses kegiatan belajar mengajar juga ditunjang dengan keberhasilan belajar.

Belajar adalah proses perubahan perilaku dari hasil interaksi individu dengan kondisi yang terjadi di lingkungannya. Perubahan perilaku individu terhadap hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar.³

² Undang-undang Dasar Republik Indonesia No 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjasarannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), 3.

³ Aprida Pane, Belajar Dan Pembelajaran, (FITRAH, *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Kelslaman*, Vol. 03 No. 2, Desember 2017), 334.

Proses pembelajaran selalu mengandung tiga unsur terpenting yang saling berkaitan. Ketiga unsur tersebut adalah bahan ajar, proses pembelajaran, dan hasil proses pembelajaran. Ketiga aspek ini sama pentingnya karena membentuk unit-unit yang membentuk lingkungan belajar.

Menurut Hamruni, kegiatan pembelajaran pembelajaran *edutainment* tidak tampak pada wajah yang menakutkan, tetapi dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan dengan wajah manusia. Interaksi edukatif semacam itu dapat mengarah pada kegiatan belajar yang efektif dan dapat menjadi kunci utama keberhasilan pembelajaran.⁴ Sedangkan menurut Ratna Pangastuti, konsep dasar pembelajaran *edutainment* adalah mampu memecahkan masalah yang merupakan gabungan dari dua unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*).⁵

Di dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan berbagai inovasi. Hal tersebut, sangat krusial dilakukan untuk terus memajukan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan dalam teori saja, namun pula wajib sanggup diarahkan dalam hal yang bersifat praktis. Inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan supaya para anak didik selalu bersemangat, memiliki motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah dengan menyenangkan. Apabila mereka senang waktu memasuki ruang kelas maka mereka niscaya akan sangat gampang untuk mengikuti mata pelajaran yang diberikan sang pendidik.⁶

Pembelajaran yang menyenangkan biasanya diselingi dengan permainan (*games*), humor (*mendongeng*), bermain peran (*role-playing*), dan demonstrasi. Selama siswa dapat menikmati proses pembelajaran, banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara lain. Pembelajaran *edutainment* berhasil bila ada bukti bahwa belajar itu

⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan kalijaga, 2008), 10.

⁵ Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 13.

⁶ Moh Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 12.

menyenangkan ketika guru dapat mendidik siswanya dengan cara yang menyenangkan.⁷

Pada dasarnya, pembelajaran *edutainment* berusaha untuk memfasilitasi interaksi sosial kepada siswa dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka seperti halnya: acara televisi, permainan yang ada di komputer, atau video games, film, musik, dan sebagainya.

Saat akhir-akhir ini, khususnya di Indonesia sedang mengalami bencana wabah atau virus yang dinamakan dengan covid 19. Jika keadaan darurat wabah virus corona (covid 19) menjadi faktor yang memaksa kita untuk sekaligus memperkenalkan pembelajaran jarak jauh di negara kita. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dan menjadi masalah bersama bagi pendidikan Indonesia saat ini. Dengan adanya masa penyebaran wabah covid 19. Maka siswa dan orang tua diminta untuk menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Rintangan yang dihadapi saat ini: biaya jaringan dan internet, sinyal, dan pilihan aplikasi online untuk digunakan. Adapun beberapa aplikasi yang dapat digunakan misalnya *Google Classrom*, *Zoom*, *youtube*, *WhatsApp Group* sebagai media pembelajaran Sekolah.

Nadiem Anwar Makariem sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus (covid 19), yang menyebutkan ketentuan-ketentuan dalam pelaksanaan belajar dari rumah sebagai berikut:⁸

1. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

⁷ Moh Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), 17.

⁸ Surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus (covid 19), 24 Maret 2020.

2. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi covid 19.
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dari rumah.
4. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Berdasarkan keluarnya surat edaran tersebut, dapat membawa dampak positif maupun negative terhadap proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka. Berbagai hambatan, kesulitan, dan keterbatasan dihadapi dalam proses belajar mengajar, mulai dari faktor siswa, faktor keluarga siswa, faktor lingkungan, maupun sarana dan prasarana yang kurang representatif dalam menunjang proses pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah. Keadaan tersebut menjadikan tantangan tersendiri bagi guru. Terlebih guru pada mata pelajaran atau materi yang membutuhkan praktik dalam proses pembelajarannya.

Akan tetapi, tidak hanya pembelajaran daring yang dilaksanakan di sekolah, karena ada keputusan sendiri yang di ambil oleh yayasan untuk bisa melakukan pembelajaran secara luring (tatap muka). Pada saat ini, aktivitas belajar siswa menggabungkan dua model pembelajaran dalam pembelajaran yaitu metode pembelajaran secara tatap muka di kelas (*face-to-face*) dan metode pembelajaran berbasis *learning*. Metode pembelajaran ini disebut metode pembelajaran *blended learning*.

Penerapan metode pembelajaran *blended learning* terjadi perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru di kelas saja tetapi juga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan fasilitas *learning* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Metode pembelajaran *blended learning* tidak berarti menggantikan metode belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat metode belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

Peneliti melakukan observasi pendahuluan pada bulan April 2021 di SDIT Al Islamiyah khususnya di kelas 2.

Peneliti memilih kelas 2 sebagai tempat penelitian, karena kelas 2 termasuk kelas rendah yang dirasa oleh gurunya sangat membutuhkan pembelajaran *edutainment* ini. Dalam pembelajaran *edutainment* seorang guru mengajak peserta didik untuk selalu menyenangi semua mata pelajaran, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan. Siswa juga tidak mudah jenuh dan merasa bosan ketika berada di dalam ruang kelas. Konsep pembelajaran *edutainment* tersebut akan sangat menarik bilamana dikembangkan secara terstruktur dan sistematis. Jika pembelajaran dilakukan dengan baik, maka suasana pembelajaran di dalam kelas akan berubah dari suatu hal yang menakutkan menjadi suatu hal yang menyenangkan bagi siswa. Kemudian dari suatu hal yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari suatu hal yang dibenci menjadi suatu hal yang dirindukan oleh siswa. Sehingga mereka ingin dan selalu terus belajar di dalam kelas, karena dipengaruhi oleh rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti sebuah pembelajaran.

Demi tercapainya pembelajaran maka sepatutnya seorang guru harus menciptakan situasi pembelajaran yang dikonsentrasikan dan membangkitkan pikiran peserta didik terlebih dahulu. Dengan membangkitkan pikiran peserta didik sebelum proses belajar maka peserta didik tersebut akan lebih berkonsentrasi dan bersemangat dalam belajar.

Praktik pembelajaran yang kerap terjadi apabila guru sudah masuk di dalam kelas kemudian siswa disuruh untuk duduk tenang dan diam. Kemudian, guru langsung mengajar tanpa melihat bagaimana kondisi siswa. Hal ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan. Pembelajaran yang berlangsung memaksa semacam itu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kurang nyaman, menimbulkan suasana yang menakutkan, dan bahkan bisa menjadikannya gagal.

Adapun belajar dalam suasana yang telah dijelaskan di atas, maka sudah tidak efektif lagi jika dilihat dari hasil yang dicapai oleh peserta didik. Sebab, peserta didik yang dididik dengan metode dan strategi yang sedemikian justru akan menjadi generasi yang penuh ketegangan, mudah stres, dan kurang mampu memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupannya. Banyak peserta didik yang cerdas secara

intelektual, tetapi tidak bisa mengendalikan sisi emosionalitas mereka, sehingga kehilangan kesempatan untuk hidup bahagia dan menyenangkan. Hal tersebut, merupakan unsur kebahagiaan dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting.

Di SDIT Al Islamiyah khususnya pada mata pelajaran PAI menggunakan metode pembelajaran *edutainment* dalam proses belajar mengajar, karena prinsip belajar berbasis pembelajaran *edutainment* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mampu memberikan semangat pada peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran, sehingga akan membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PAI. Selama penerapan konsep metode pembelajaran *edutainment* dalam mata pelajaran PAI maka kreativitas peserta didik cukup meningkat hal ini juga dapat mempengaruhi hasil *posttest* siswa, dimana hasil belajar peserta didik setelah diajar dengan menggunakan konsep metode pembelajaran *edutainment* mengalami peningkatan, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa meningkatnya motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi melalui penerapan konsep metode pembelajaran *edutainment*.

Sebagai alternatif pembelajaran dengan memadukan antara model pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan metode pembelajaran secara *e-learning* gabungan dari metode pembelajaran tersebut dinamakan *blended learning*. Dengan menggunakan metode pembelajaran *blended learning* terjadi perubahan pembelajaran diantaranya peserta didik tidak hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas dan peserta didik hanya mencatat serta memperhatikan guru, melainkan kombinasi dilakukan dengan media *e-learning* sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam melakukan pembelajaran karena ada variasi dalam kegiatan tersebut. Metode pembelajaran *blended learning* bukan berarti menggantikan pembelajaran konvensional di kelas melainkan memperkuat metode pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan teknologi pendidikan.

Pembelajaran ini patut untuk dijalankan karena merupakan pembelajaran yang menyenangkan, yang diharapkan dapat membantu peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Hasil belajar siswa yang optimal

juga didukung oleh salah satu faktor minat dan motivasi belajar. Hal ini karena dapat menginspirasi seseorang untuk belajar. Minat belajar dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa pada bidang studi tertentu, tetapi motivasi belajar mendorong dan membimbing minat belajar untuk mencapai tujuan. Siswa bersedia bekerja keras untuk mencapainya, sehingga mereka belajar dengan sungguh-sungguh.

Konsep ini dapat diterapkan untuk memecahkan masalah umum dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penulis ingin mengkaji lebih dalam tentang **“Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 Selama Pembelajaran *Blanded Learning* (di SDIT Al-Islamiyah Karangbener Bae Kudus)”**.

B. Batasan Masalah/Fokus Penelitian

Fokus penelitian memuat rincian tentang cakupan atau topik-topik pokok yang akan dibahas atau digali dalam suatu penelitian.⁹ Sebagaimana yang telah disampaikan dalam latar belakang masalah di atas, bahwa mengingat luasnya ruang lingkup yang diuraikan, maka untuk menghindari pembiasaan dalam memahami pembahasan, maka penulis akan membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yaitu Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 Selama Pembelajaran *Blanded Learning* di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus.

C. Rumusan Masalah

Agar dalam penelitian ini bisa terarah dalam pencapaian tujuan, maka permasalahan akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Pembelajaran berbasis *Edutainment* Selama Pembelajaran *Blanded Learning* di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus?
2. Bagaimana Pelaksanaan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 Selama

⁹ Muhammad Saekan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Kudus: Nora Media Enterprise, 2010), 106.

Pembelajaran *Blanded Learning* di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus?

3. Bagaimana Hambatan dan Solusi tentang Implementasi Pembelajaran Berbasis *Edutainment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 Selama Pembelajaran *Blanded Learning* di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Menganalisis Implementasi Pembelajaran berbasis *Edutainment* Selama Pembelajaran *Blanded Learning* di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus.
2. Untuk Menganalisis Pelaksanaan Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 Selama Pembelajaran *Blanded Learning* di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus.
3. Untuk Menganalisis Hambatan dan Solusi tentang Implementasi Pembelajaran berbasis *Edutainment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 Selama Pembelajaran *Blanded Learning* di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep ilmu pengetahuan dengan memperkaya hazanah dunia pendidikan, khususnya dalam bidang manajemen pembelajaran pada kondisi pandemic covid 19.
2. Secara praktis
 - a. Untuk Peserta Didik

Berharap peserta didik lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Islam, disamping itu peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga tidak

membosankan dan memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Untuk Guru

Berharap dapat memberikan pengalaman langsung bagi guru yang terlibat untuk memperoleh pengalaman baru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, tidak monoton dan inovatif. Sehingga pada perkembangan selanjutnya guru akan lebih kreatif berusaha meningkatkan kejenuhan peserta didik melalui penerapan strategi tersebut.

c. Untuk Sekolah

Dapat memberikan pengalaman kepada para pendidik lain sehingga memperoleh pengalaman baru untuk menerapkan pendekatan inovasi dalam pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika tesis untuk memudahkan pemahaman isi sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal tesis ini terdiri halaman sampul (*cover*), halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, nota dinas, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari 5 (lima) bab dan setiap babnya terdiri dari beberapa sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan mengenai terjadinya suatu permasalahan yang akan peneliti teliti, yaitu meliputi: Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan Tesis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan kajian teori yang menguraikan tentang teori yang terkait

dengan judul yang akan dibahas, yaitu Implementasi Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Selama Pembelajaran *Blanded Learning* Kelas 2, meliputi: (a) kajian teori; (b) penelitian terdahulu; (c) kerangka berfikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari: jenis dan pendekatan penelitian, waktu penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang:

- A. Data Gambaran Objek Penelitian
- B. Data Penelitian

BAB V : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas dan dianalisis data-data yang peneliti temukan dengan berbagai teori dan pendapat peneliti

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan, saran dan penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini berisikan tentang daftar pustaka, daftar lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.