

**PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANYUMAS**



SKRIPSI

**Di ajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Purwokerto untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)**

Oleh :

**NANI SUWARTI
NIM. 1223308062**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2016**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Oprasional	7
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Sistematika Pembahasan	13

**BAB II PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* DAN MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI
TINGKAT MADRASAH ALIYAH**

A. Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i>	15
1. Pengertian pembelajaran berbasis <i>edutainment</i>	15
2. Konsep <i>edutainment</i>	19
3. Prinsip-prinsip pembelajaran berbasis <i>edutainment</i>	24
4. Teori belajar bernuansa <i>edutainment</i>	27
B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Tingkat Madrasah Aliyah.....	32
1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	32
2. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	32
3. Kurikulum Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	33
4. Fungsi dan Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam.....	34
5. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam	36
C. Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Tingkat Madrasah Aliyah.....	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
C. Sumber Data	47
D. Teknik pengumpulan data.....	48
E. Teknik analisis data	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas.....	54
1. Letak Geografis	54
2. Sejarah Singkat.....	54
3. Visi dan Misi	57
4. Struktur Organisasi.....	58
5. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa	58
6. Sarana dan Prasarana.....	62
B. Penyajian Data	64
1. Gambaran Umum Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas	64
2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	66
C. Analisis Data	107

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	118
B. Saran-saran.....	120
C. Kata Penutup	121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan dari masa kemasa terus melakukan inovasi sesuai dengan kemampuan manusia itu sendiri, sehingga pendidikan mengalami kemajuan yang cukup pesat. Hal ini terbukti dengan adanya penemuan-penemuan Ilmu Pengetahuan baru yang sekaligus menunjukkan bahwa pendidikan selalu bersifat maju dan berorientasi kedepan. Salah satu penemuan dalam dunia pendidikan yang saat ini sedang dikembangkan yaitu konsep *edutainment*. Konsep *edutainment* yaitu suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.¹ Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, emosi, metakognisi, dan gaya belajar.

Konsep *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan. Dalam suatu hadits, Rasulullah bersabda:

قال النبي صلى الله عليه و سلم : يسرّوا ولا تعسّروا وبشّروا ولا تنفّروا (روه البخارى)

¹ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm.6.

“Mudahkanlah mereka jangan dipersulit, gembirakanlah dan jangan berbuat sesuatu yang menyebabkan mereka lari menjauhi kamu”.(HR. Bukhari)

Hadits tersebut sesuai dengan firman Allah:

يُرِيدُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ (البقرة: ١٨٥)

“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran”.(Q.S al-Baqarah:185)

Memberikan kemudahan dan memunculkan suasana gembira merupakan salah satu prinsip utama dalam pendidikan Islam.² Rasulullah banyak memberikan contoh tentang hal ini, misalnya beliau senantiasa memperhatikan waktu dan kondisi yang tepat dalam menyampaikan pengajarannya, yakni disesuaikan dengan waktu dan kondisi pembelajar, agar mereka tidak merasa bosan. Selain itu, beliau juga sangat memperhatikan kondisi kejiwaan anak-anak dalam mengajarkan mereka.

Namun kenyataannya saat ini mekanisme pembelajaran di dalam kelas penuh dengan tekanan, ketakutan, kecemasan, dan kegelisahan yang semua itu membuat anak-anak didik tertekan sehingga mereka merasa depresi. Salah satu akibat dari hal ini, mereka menjadi trauma dengan sekolah dan pendidikan.

Tentu saja akibat dari situasi seperti itu membuat kegiatan belajar menjadi tidak produktif. Padahal, ketika yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah ketidakproduktifan, maka tujuan pendidikan yaitu memanusiakan manusia tidak akan pernah terwujud. Ada sebuah fenomena menarik yang terjadi dikalangan siswa saat sedang belajar di sekolah atau

² Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta:FITK UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm.10.

madrasah yang mungkin juga pernah kita alami setiap masuk kelas dengan pelajaran yang sulit dan guru terkenal galak (*killer*) para siswa biasanya akan merasa terbebani dan tidak nyaman belajar.

Sebaliknya, saat mendengar bahwa guru sedang rapat, berhalangan hadir, sedang sakit, atau saat ada pembatalan ujian, maka mereka akan berteriak kegirangan dan bersorak sorai. Ekspresi kontradiktif tersebut tentu saja membuat kita miris dan menyayangkannya.³

Padahal, pembelajaran di kelas semestinya menjadi upaya bagi para siswa untuk menjadi pintar, bertambah pengetahuan, dan mencari bekal bagi kehidupan mereka kelak. Jika dalam praktiknya seperti ini, tentu saja tujuan-tujuan tersebut tidak akan tercapai dengan baik. Mereka sudah mengalami rasa pesimis dan putus asa pada saat memasuki kelas yang notabenenya menjadi ajang untuk mencapai tujuan tersebut. Maka, seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, peserta didik aktif sepanjang sesi pembelajaran tanpa merasa jemu dan bosan dan membuat pembelajaran menjadi bermakna dan berkesan dalam diri siswa.

Dalam konsep dasar *edutainment* ada 3 asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: *pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. *Kedua*, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat

³ Moh. Soleh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hlm.5

loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya. *Ketiga*, apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan mencapai hasil belajar yang optimal.⁴

Salah satu pelajaran yang diajarkan di Madarasah adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam, manusia terutama umat Islam akan tahu dan mengerti pertumbuhan dan perkembangan umat Islam sejak pertama Islam di sampaikan sampai zaman dimana ia hidup, sehingga bisa mengambil ibrah dari perkembangan Kebudayaan Islam untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional yang telah digariskan dalam *sisdiknas* antara lain berbunyi: “Meningkatkan iman, taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, terampil dan berbudi luhur”.

Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut, seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting. Mereka harus mencari dan menerapkan metode, strategi dan pendekatan yang tepat untuk membelajarkan Sejarah Kebudayaan Islam dengan baik agar proses pembelajaran berhasil dan manfaat. Beberapa hal yang harus diperhatikan seorang pendidik dalam memilih metode, strategi dan pendekatan antara lain yaitu tujuan pembelajaran, keadaan pelajar, kondisi kelas, fasilitas, dan sifat bahan pelajaran.⁵

⁴ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta:FITK UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm.6.

⁵ Munzier Suparta & Hery Noer Aly, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Amissco, 2002), hlm.161.

Bahan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berisi uraian sejarah yang begitu luas, membutuhkan pemahaman dan menekankan unsur hafalan jika dalam pembelajarannya hanya menggunakan metode konvensional dan selama proses pembelajaran hanya mendengarkan ceramah guru maka hal yang pasti terjadi yaitu peserta didik mengantuk, bosan, jenuh, mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Jika hal tersebut terjadi maka peserta didik akan sulit menerima dan memahami informasi yang disampaikan guru sehingga memunculkan anggapan bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sulit dan membosankan sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Upaya untuk memahami cara belajar siswa memang bukan hal yang mudah, dibutuhkan keterampilan dan seni tingkat tinggi. Setiap siswa mempunyai gaya belajar masing-masing. Informasi akan masuk ke dalam otak siswa dan tak terlupakan seumur hidup apabila informasi tersebut ditangkap berdasarkan gaya belajar siswa tersebut.⁶

Maka dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam seorang pendidik seharusnya mengajar dengan strategi yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Pada umumnya peserta didik menginginkan suatu pembelajaran yang rileks, menyenangkan, sesuai dengan gaya belajar mereka dan mudah menerima serta memahami informasi yang disampaikan. Ketika pendidik mengajar sesuai dengan gaya belajar peserta didiknya maka pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak akan dianggap sulit dan membosankan. Akan tetapi,

⁶ Munif Chatib, *Gurunya Manusia*, (Bandung: Kaifa, 2013), hlm.33.

mereka akan menganggap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu mudah dan menyenangkan, sehingga pembelajaran yang berlangsung akan berjalan kondusif, nyaman, dan peserta didik antusias dan senang mengikuti setiap proses pembelajaran.

Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang mempunyai label Islam, tentunya dari pihak sekolah menginginkan agar peserta didiknya berprestasi dan berkualitas khususnya dalam bidang keagamaan.

Berdasarkan observasi awal yang diperoleh penulis pada tanggal 28 November 2015 dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas yaitu Ibu Dewi Wigunani, S.Pd.I mengatakan bahwa dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan konsep *edutainment*.⁷ Alasan beliau menerapkan konsep *edutainment* yaitu agar dalam pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan, merasa senang, dan juga mudah menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Konsep *edutainment* yang diterapkan oleh Ibu Dewi yaitu mengambil nilai-nilai *edutainment* dari teori-teori belajar yang dipadukan dengan media pembelajaran yang memiliki unsur *edutainment* seperti: multimedia, musik/lagu, film, internet, dan melakukan permainan.

Dengan menerapkan konsep *edutainment*, pembelajaran tidak hanya berjalan kondusif dan menyenangkan, tetapi mampu membuat siswa semangat,

⁷ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi Wigunani pada Tanggal 28 November 2015, di Kantor Guru Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas.

aktif, dan siswa dengan mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan.

B. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahfahaman dan kekeliruan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis merasa penting untuk menegaskan beberapa istilah yang penulis pakai dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran berbasis *edutainment*

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran akan semakin bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan belajar yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak.⁸

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

Dalam *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi yang edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan kondusif bisa diciptakan dengan berbagai cara, misalnya dengan membuat pola komunikasi yang ramah dan akrab, serta mendasari setiap aktivitas pembelajaran dengan nilai-nilai kasih sayang. Selain itu, bisa pula

⁸Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran PAI*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.101.

⁹Moh. Sholeh, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), hlm. 17.

diciptakan dengan melantunkan alunan musik, menyelengi pembelajaran dengan permainan (*game*) dan kuis.¹⁰

Menurut New World Encyclopedia, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya. Teknik bermain peran (*role play*) dan demonstrasi serta penggunaan multimedia dengan diiringi musik yang menyentuh hati merupakan alternatif lain dari pelaksanaan *edutainment*.¹¹

Yang dimaksud pembelajaran berbasis *edutainment* dalam skripsi ini adalah pembelajaran yang memadukan antara muatan pendidikan dengan muatan hiburan seperti menggunakan multimedia, film, video, lagu/musik, internet, dan menggunakan permainan serta melakukan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang berlangsung berjalan dalam suasana yang nyaman, kondusif, peserta didik aktif dan merasa senang sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

2. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu dari empat mata pelajaran yang terhimpun dalam rumpun Pendidikan Agama

¹⁰ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm.8.

¹¹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: LKis Yogyakarta, 2009), hlm. 107

Islam yang terdiri dari Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam hal beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah. Dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik diharapkan mampu mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam untuk kehidupan sekarang dan yang akan datang

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah meliputi:

- a. Peradaban bangsa Arab sebelum Islam
- b. Perkembangan dakwah Nabi SAW periode Mekah dan Madinah
- c. Perkembangan Islam masa Nabi, Khulafaur Rasyidin, klasik, dan pertengahan
- d. Strategi dan substansi dakwah
- e. Perkembangan Islam masa Bani Umayyah dan Bani Abbasiyah
- f. Peradaban kerajaan Turki Usmani, Mughal India, dan Syafawi Persia
- g. Perang salib
- h. Tokoh dan gerakan pembaharuan Islam
- i. Pemikiran dan gerakan modernisasi dunia Islam
- j. Islam di Indonesia dan dunia
- k. Pusat peradaban dan tokoh-tokoh dunia Islam modern-kontemporer.

3. Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas

Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas adalah sebuah lembaga pendidikan formal tingkat menengah atas di bawah naungan Kementerian Agama yang berkedudukan di Jalan Lapangan Kebokura No.1 Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang peneliti angkat yaitu “Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Edutainment* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan wawasan kepada pelaku pendidikan dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dengan pembelajaran *edutainment*.
- 2) Menambah kontribusi wacana dan menambah khasanah keilmuan di bidang pendidikan pembelajaran, khususnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Manfaat Praktis

- 1) Menjadi rujukan bagi pengajar dalam mempraktekan pembelajaran *edutainment* dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Sebagai salah satu solusi alternatif bagi penyelenggara pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Tinjauan Pustaka

Dari beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan skripsi ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aan Rusliana tahun 2012 dalam skripsinya yang berjudul *Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Ma'arif Beji Kedungbateng Kabupaten Banyumas*. Penelitian tersebut membahas tentang metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar SKI. Persamaan dengan skripsi ini yaitu sama-sama meneliti tentang pembelajaran SKI dan perbedaan dengan skripsi ini yaitu subyek dan tempat penelitian serta penelitian yang penulis lakukan lebih menekankan pada strategi dan media pembelajaran yang digunakan serta memadukan antara *education* dan *entertainment* sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan saudara Sangidan dalam skripsinya yang berjudul *Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Sultan Agung Kalipoh Ayah Kebumen*. Dalam skripsi ini membahas tentang strategi yang di gunakan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Diantara

strategi yang digunakan adalah *Prediction Guide*, *Reading Guide*, *Grup Resume*, *Questions Student Have*, *True or False*. Persamaan dengan skripsi ini yaitu sama-sama membahas tentang strategi yang digunakan dalam pembelajaran SKI dan perbedaan dengan skripsi ini yaitu pada subjek dan tempat penelitian serta penelitian yang penulis lakukan tidak hanya terbatas pada strategi yang digunakan tetapi juga meliputi media dan metode dalam pembelajaran SKI.

Penelitian yang dilakukan saudara Yousep Mahendra dalam skripsinya yang berjudul *Penerapan Education Game dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyu Belik Karang Nangka Kabupaten Banyumas*. Dalam skripsi ini membahas tentang macam-macam *education game* dan penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Education game yang digunakan yaitu *tadabur alam*, *dongeng*, *market day*, dan *farming skocy*. Persamaan dengan skripsi ini yaitu sama-sama membahas tentang cara atau usaha yang dilakukan dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Perbedaan dengan skripsi ini yaitu pada subyek dan tempat penelitian serta pada konsep yang digunakan. Dalam skripsi ini menggunakan *edutainment* yang memadukan antara *education* dan *entertainment* sehingga pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam membaca dan memahami skripsi ini, penulis akan menyusun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bagian awal kata pengantar meliputi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar isi.

Bagian utama terdiri dari:

BAB I yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.

BAB II membahas tentang pembelajaran berbasis *edutainment*. Dalam pembahasan ini, akan penulis kemukakan tentang pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sub bab pertama yaitu pengertian dari pembelajaran berbasis *edutainment*, konsep *edutainment*, prinsip-prinsip pembelajaran berbasis *edutainment*, dan teori-teori belajar bernuansa *edutainment*. Sub bab yang kedua yaitu tentang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah yang terdiri dari pengertian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, kurikulum mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, fungsi dan tujuan Sejarah Kebudayaan Islam dan ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sub bab ketiga yaitu tentang pembelajaran berbasis

edutainment pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah.

BAB III merupakan metode penelitian yang terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sub bab pertama adalah jenis penelitian. Sub bab kedua yaitu lokasi dan waktu penelitian. Sub bab ketiga yaitu sumber data penelitian. Sub bab keempat yaitu teknik pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sub bab kelima yaitu teknik analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

BAB IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sub bab pertama berisi gambaran umum Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas yang terdiri dari sejarah singkat, letak geografis, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan, dan siswa, dan sarana dan prasarana. Sub bab kedua yaitu penyajian data yang berisi gambaran umum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas dan pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment* dan sub bab ketiga berisi analisis data. Penyajian data dan analisis data berisi tentang pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas

BAB V yaitu penutup. Bab ini berisi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup dari seluruh pembahasan isi skripsi ini.

Pada bagian akhir skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengacu pada empat teori yaitu *Humanizing Classroom*, *Active Learning Theory*, *The Accelerated Learning Theory*, dan *Quantum Learning Theory*.
2. Pelaksanaan *Humanizing Classroom* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas yaitu dengan memperlakukan siswa pada posisi yang setara dan sesuai dengan karakter dan gaya belajar masing-masing, dan guru menempatkan diri sebagai fasilitator.
3. Pelaksanaan *Active Learning Theory* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas yaitu dengan membuat peserta didik aktif secara fisik dan pikiran dalam setiap sesi pembelajaran, dan mengakomodir gaya belajar siswa.
4. Pelaksanaan *The Accelerated Learning Theory* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas yaitu dengan merancang pembelajaran yang cepat, menyenangkan, dan memuaskan, selain

itu juga melibatkan seluruh pikiran dan tubuh dan siswa membuat sendiri pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

5. Pelaksanaan *Quantum Learning Theory* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu dengan mendudukan peserta didik dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga mereka mudah dalam menerima informasi yang disampaikan.
6. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas yang dilakukan oleh Ibu Dewi Wigunani yaitu dengan memadukan pembelajaran dengan dengan berbagai muatan hiburan seperti multimedia, film, internet, dan melakukan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan seperti melakukan permainan yang dibuat sendiri oleh masing-masing kelas, membuat presentasi dalam bentuk video, dan membuat lagu seputar materi pembelajaran.
7. Selain memadukan pembelajaran dengan berbagai muatan hiburan, Ibu Dewi Wigunani juga melakukan berbagai upaya agar pembelajaran dapat berlangsung kondusif dan menyenangkan. Upaya-upaya yang beliau lakukan antara lain yaitu:
 - a. Menyapa siswa dengan ramah
 - b. Memotivasi siswa
 - c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - d. Menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas
 - e. Menerapkan pembelajaran kolaboratif
 - f. Menggunakan metode yang variatif

B. Saran-Saran

Setelah melakukan pengamatan tentang pembelajaran berbasis *edutainment* di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas, maka dengan kerendahan hati, penulis mengajukan beberapa saran sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas:

1. Bagi Kepala Madrasah

- a. Melengkapi fasilitas pembelajaran, terutama pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu upaya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran
- b. Meningkatkan jalinan komunikasi dan pengawasan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar diketahui hambatan dan kekurangan yang di alami selama proses pembelajaran
- c. Selalu memberikan dukungan terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Selalu meningkatkan kreatifitas dan inovasi terhadap pembelajaran berbasis *edutainment* agar mampu meningkatkan kompetensi diri, sehingga hasil yang diperoleh semakin optimal.
- b. Memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa supaya dapat menerapkan nilai-nilai maupun ibrah yang diperoleh dari mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam untuk kepentingan masa kini maupun yang akan datang.

3. Bagi Siswa

Siswa Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas hendaknya selalu semangat dalam belajar, tidak berbicara sendiri dan memperhatikan apa yang guru sampaikan. Teruslah bersemangat dan berkreasi dalam setiap proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Penulis menyadari bahwa penelitian yang penulis lakukan belum bisa dikatakan sempurna. Masih banyak kesalahan dan kekurangan baik dalam proses maupun hasilnya. Untuk itu penulis mengharapkan ada peneliti lain yang tertarik untuk menyempurnakan dan menutup kekurangan yang ada sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan memuaskan.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang selalu melimpahkan segenap rahmat dan karuniaNya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang ikut terlibat dalam penyusunan skripsi baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Ucapan terimakasih penulis khususnya kepada Ibu Dr. Sumiarti, M.Ag yang telah membimbing penulis selama ini dengan penuh kesabaran, semoga Allah selalu melimpahkan rahmat kepada beliau dan semoga Allah membalas amal baik beliau dengan sebaik-baik balasan. Amin

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bisa memberi manfaat kepada penulis khususnya dan kepada para pembaca dan pecinta ilmu pada umumnya. Amin.

Purwokerto, 07 November 2016

Penulis

Nani Suwarti



DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press
- Chatib, Munif. 2012. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: kaifa, 1999)
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar.1991. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Hamid, Moh.Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hamruni. 2013. *Pembelajaran Berbasis Edutainment*. Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Imtihanudin. “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode Sosiodrama pada Siswa Kelas V di MI Yaspi Muneng Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang Tahun 2012”
Hhttp://perpus.iainsalatiga.ac.id>fulltext.43b30a776e790016.pdf Diakses pada Tanggal 30 Agustus 2016 pukul 04.00 WIB
- Jhon W. Creswell. 2010. *Research Design (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif, dan Mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lampiran Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab
- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2012. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Ngatmin, Abbas Wahid dan Suratno. 2015. *Khazanah Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas XI Madrasah Aliyah*. PT Tiga Serangkai.

Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto: STAIN PRESS.

Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKis Yogyakarta

Rusliana, Aan. 2012. “*Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Maarif Beji Kedung Banteng*”. *Skripsi*, Purwokerto: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto.

Sanaky, Hujair Ah. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Silberman, Melvin L. 2004. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nuasa & Nusamedia.

Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Sulaiman, Moh. Dan Ngatmin Abbas. 2015. *Perjalanan Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Program Keagamaan*. PT Tiga Serangkai

Suparta, Munzier & Hery Noer Aly. 2002. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta:Amisisco.

Syah, Muhibin. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammmad. 2014. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara

http://eprint.walisongo.ac.id/1122//3/093911086_Bab2.pdf Diakses pada Tanggal 05 September 2016 pukul 10.00 WIB