

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN EDUTAINMENT
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SD MUHAMMADIYAH 1 PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

IAIN PURWOKERTO

Oleh:

**AMAN SALEH
NIM. 1423301168**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
2018**

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN EDUTAINMENT
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SD MUHAMMADIYAH 1 PURBALINGGA**

Oleh: Aman Saleh

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Purwokerto

ABSTRAK

Dewasa ini, pembelajaran dirancang untuk dapat menimbulkan kesan yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini banyak dikembangkan dengan berbagai metode, strategi dan dengan cara yang dirancang semenarik mungkin, sehingga kesan pembelajaran yang membosankan dapat dikurangi seminimal mungkin. Akan tetapi tentu saja tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu cara yang ditempuh oleh lembaga pendidikan untuk mengurangi permasalahan diatas adalah dengan pembelajaran berbasis pendekatan *edutainment*, pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis. Sehingga aktivitas pembelajaran akan berlangsung menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah jenuh dan merasa bosan ketika didalam kelas.

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penulisan ini ialah untuk mendeskripsikan tentang implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan langkah-langkah implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga. Jenis penulisan ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang penulis lakukan dengan cara reduksi data, penyajian data dan membuat kesimpulan yang penulis ambil dari model Miles dan Huberman.

Hasil penulisan menunjukkan bahwa tentang implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Purbalingga diantaranya: memadukan pembelajaran dengan dengan berbagai muatan hiburan seperti multimedia, internet, dan melakukan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan seperti melakukan permainan yang dibuat sendiri oleh masing-masing kelas, dan membuat lagu seputar materi pembelajaran. Program sekolah dilakukan juga sudah mendukung konsep *edutainment*, program sekolah tersebut antara lain yaitu: Menyapa siswa dengan ramah (budaya sekolah 5S+J Tos), PPL (Program pembelajaran Langsung), Apel Pagi, Ngaji Morning Outbond, dan Menggunakan metode pembelajaran yang variatif

Kata Kunci: Pembelajaran, *edutainment*, dan Pendidikan Agama Islam

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
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang masalah	1
B. Definisi Operasional.....	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Sistematika Pembahasan	12
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pendekatan <i>Edutainment</i>	15
1. Pengertian Pendekatan <i>Edutainment</i>	15
2. Hakikat Pembelajaran	16

3. Pembelajaran <i>Edutainment</i>	18
4. Teori dan Bentuk Terapan <i>Edutainment</i>	20
5. Prinsip-prinsip Pembelajaran <i>Edutainment</i>	26
6. Strategi Mengatur Siswa dalam Kerangka <i>Edutainment</i>	29
B. Pendidikan Agama Islam.....	32
1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	32
2. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	33
3. Fungsi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	34
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	35
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Agama Islam tingkat Sekolah Dasar.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian	44
2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
3. Subjek dan Objek Penelitian.....	46
4. Teknik Pengumpulan Data	48
5. Teknik Analisis Data	49

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.....	52
1. Letak Geografis.....	52
2. Sejarah Singkat dan Perkembangannya.....	51
3. Visi, Misi dan Motto.....	53
4. Keadaan Guru dan Karyawan	54

5. Keadaan Siswa.....	54
6. Keadaan Sarana Prasarana.....	55
B. Implementasi Pendekatan <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.....	55
C. Analisis Implementasi Pendekatan <i>Edutainment</i> dalam Pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.....	64

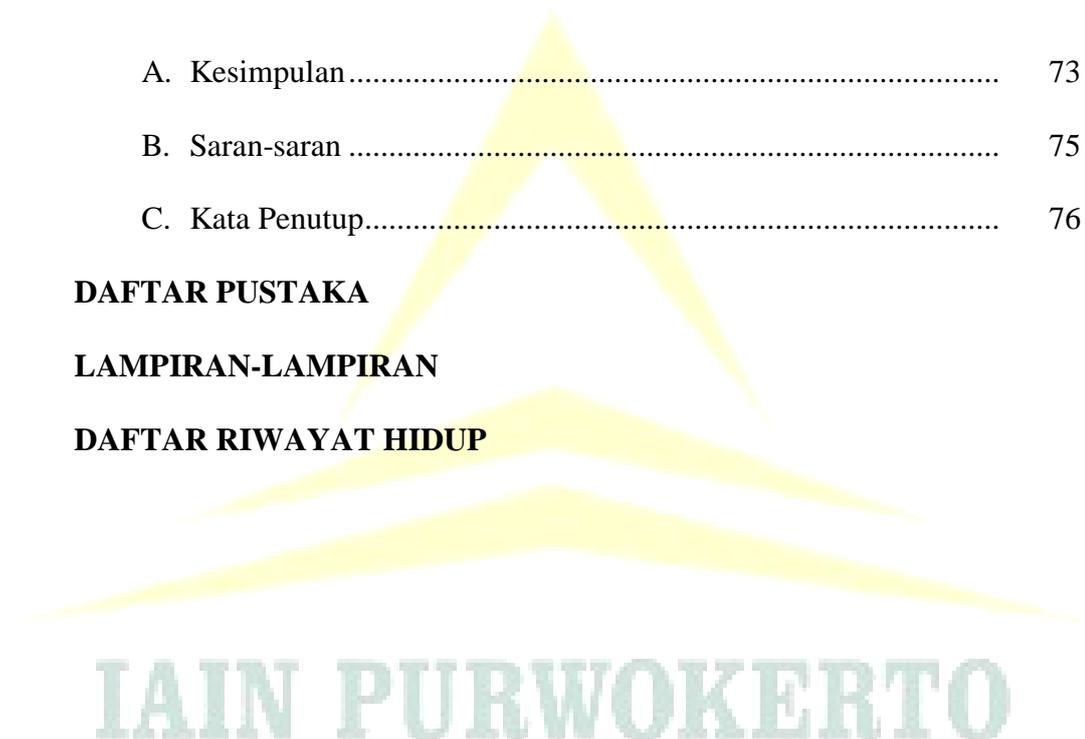
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	73
B. Saran-saran.....	75
C. Kata Penutup.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

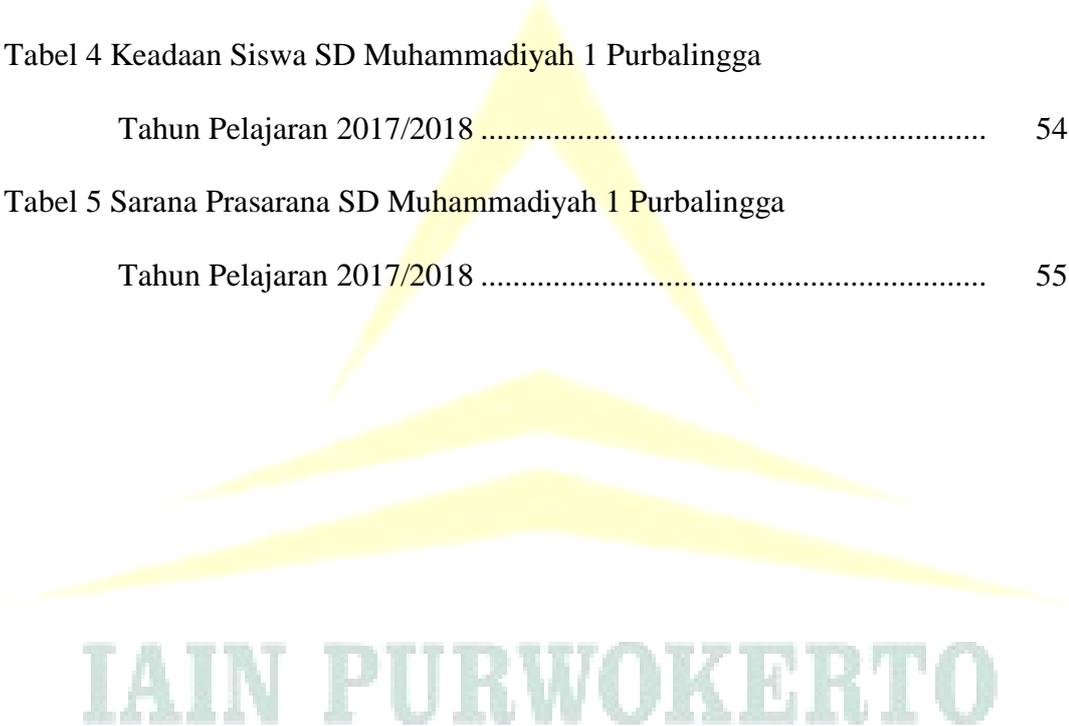
DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

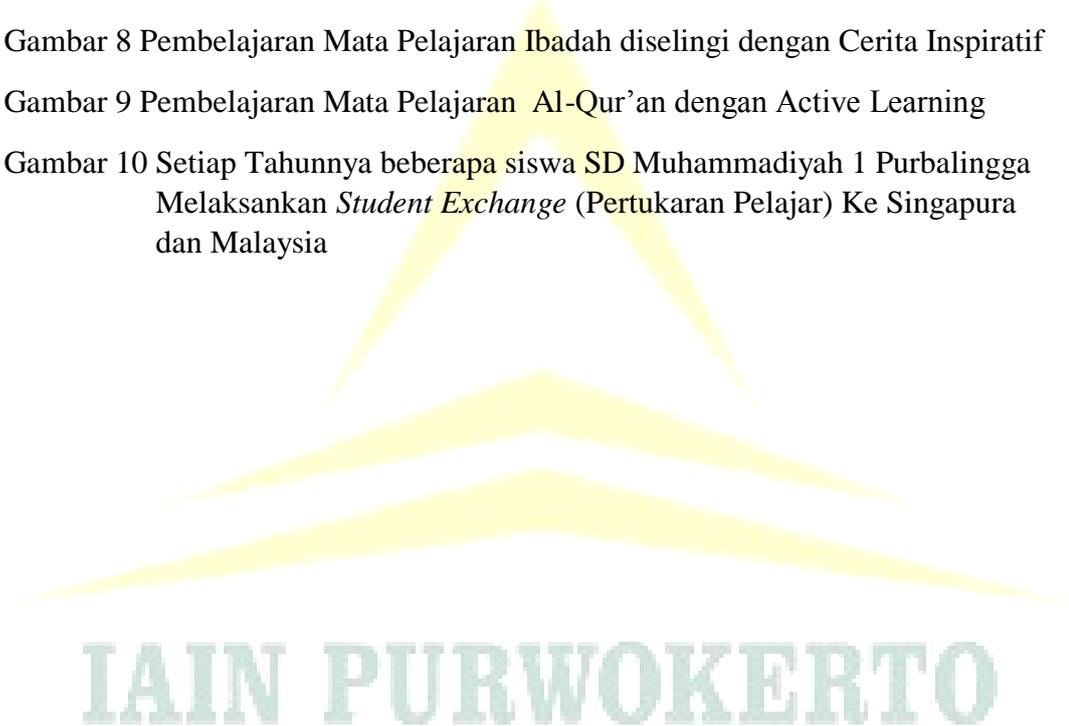
Tabel 1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Agama Islam tingkat Sekolah Dasar	38
Tabel 2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kemuhammadiyah tingkat Sekolah Dasar	42
Tabel 3 Keadaan Guru dan Karyawan SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018	54
Tabel 4 Keadaan Siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018	54
Tabel 5 Sarana Prasarana SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018	55



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR GAMBAR

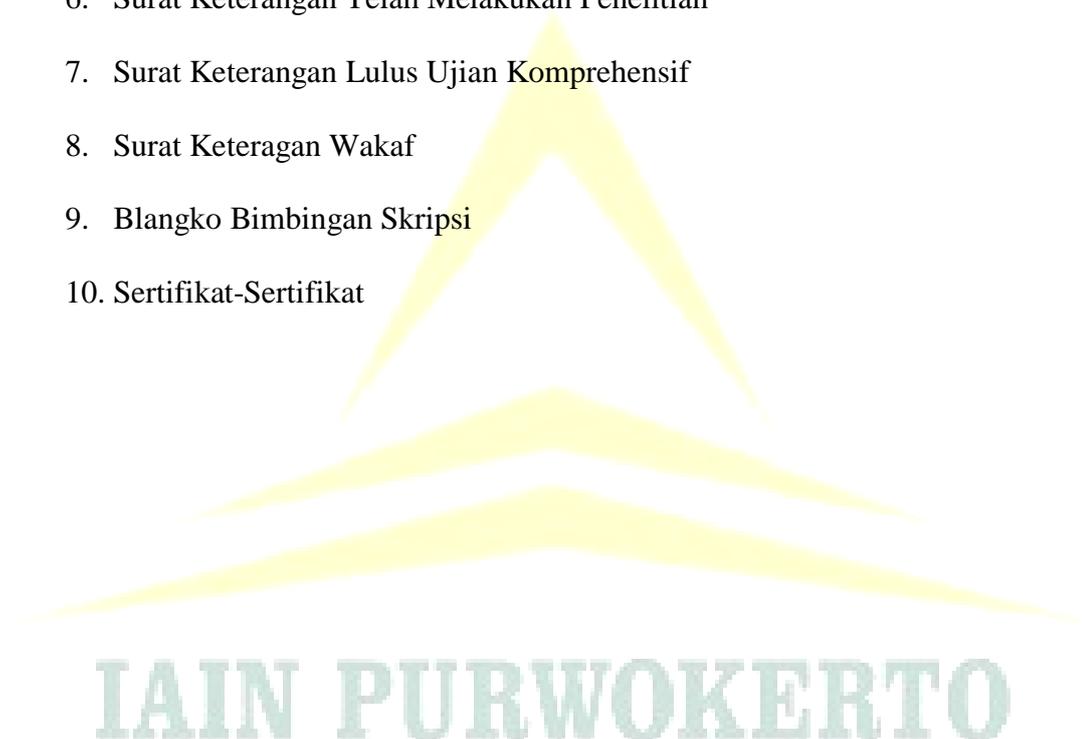
- Gambar 1 Siswa SD Muhammadiyah 1 Sedang Mempersiapkan Apel Pagi
- Gambar 2 Siswa SD Muhammadiyah 1 Sedang Melaksanakan Apel Pagi
- Gambar 3 Guru Sedang Menyambut Siswa dengan 5S + J Tos
- Gambar 4 Suasana Gedung Sekolah SD Muhammadiyah 1 Purbalingga
- Gambar 5 Siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Melaksanakan Shalat Dhuha
- Gambar 6 Siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Melaksanakan Shalat Dzuhur
- Gambar 7 Siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Melaksanakan Ngaji Morning
- Gambar 8 Pembelajaran Mata Pelajaran Ibadah diselingi dengan Cerita Inspiratif
- Gambar 9 Pembelajaran Mata Pelajaran Al-Qur'an dengan Active Learning
- Gambar 10 Setiap Tahunnya beberapa siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Melaksanakan *Student Exchange* (Pertukaran Pelajar) Ke Singapura dan Malaysia



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Observasi
2. Pedoman dan Hasil Wawancara
3. Surat Permohonan Persetujuan Judul
4. Surat Keterangan Persetujuan Judul
5. Surat Permohonan Ijin Riset Individual
6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
7. Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
8. Surat Keterangan Wakaf
9. Blangko Bimbingan Skripsi
10. Sertifikat-Sertifikat



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaktif yang melibatkan antara guru dan siswa, atau sekelompok siswa dengan guru, dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap, serta menetapkan apa yang telah dipelajari. Dalam pembelajaran didalamnya mengandung serangkaian aktivitas guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi interaksi belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mendidik diperlukan cara khusus yang harus diberikan pada waktu yang tepat, mengingat kemampuan anak yang masih terbatas. Sehingga diperlukan sebuah kejelian dan kekreativitasan dalam mendidik supaya segala sesuatu yang diajarkan cepat dimengerti dan dikuasai oleh para siswa.

Di dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki suatu pendekatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran yaitu suatu titik tolak atau sudut pandang mengenai cara bagaimana mengelola proses kegiatan belajar dan perilaku dari para siswa agar dapat aktif melakukan suatu melakukan tugas belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Akan tetapi ada sebagian pengajar dari sekolah menengah sampai ke pendidikan yang lebih tinggi, meramaikan kelas-kelas mereka dengan diskusi dan sesi tanya jawab. Beberapa diantaranya termasuk permainan-permainan dan bahkan aktivitas belajar kelompok kecil dari waktu ke waktu. Tetapi komitmen untuk aktif, belajar dengan asyik tidak

bertahan dengan lama.¹ Tingkat konsentrasi setiap siswa berbeda-beda, terutama siswa usia SD apalagi siswa kelas rendah hanya berkisar 10 – 15 menit, sehingga ketika mengajar dengan metode yang monoton siswa akan mudah jenuh. Mereka berusaha mencari perhatian dari gurunya dengan berbagai cara, ada yang mainan sendiri, jalan-jalan, tiduran, dan lainnya. Selain itu juga sistem mengajar guru yang tidak menarik bahkan ada siswa tidak menyukai gurunya sendiri. Ada juga karena faktor pelajaran, tidak semua siswa menyukai semua mata pelajaran, siswa malas belajar di sekolah bisa juga karena faktor mata pelajaran yang tidak mereka senangi. Terlebih lagi apabila pelajaran yang mereka tidak senangi adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka hal tersebut akan membuat para orang tua khawatir akan merusak akhlak dan moral generasi muda.

Pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* merupakan pembelajaran yang memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis. Sehingga aktivitas pembelajaran akan berlangsung menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah jenuh dan merasa bosan ketika didalam kelas. *Konsep edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik, tentu suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci

¹ Mel Siberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009. hlm. 23.

menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para siswa.² Pada dasarnya *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada siswa dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer, atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan sebagainya. Disamping itu *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.³ Dalam perjalanannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *accelerated learning quantum learning*, *quantum teaching*, dan sebagainya.⁴

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada peserta didik. Melalui mata pelajaran inilah peserta didik mendapatkan pengetahuan yang berkaitan dengan Al-Qur'an, aqidah, akhlak, dan lain sebagainya. Dari sinilah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat penting untuk dipahami dan diimplementasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan peserta didik dalam memahami mata pelajaran pendidikan agama Islam berkaitan erat dengan metode atau pendekatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan mata pelajaran. Pendekatan yang tepat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi yang ada dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam akan membawa keberhasilan yang

² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: Diva Press, 2014, hlm.14.

³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, hlm.18.

⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, hlm. 30.

maksimal dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan Islam dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan *edutainment* yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah "dongeng", pengaplikasiannya dengan cara bercerita yang tentunya berhubungan dengan materi pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pelajaran dengan dongeng ternyata siswa lebih paham dan materi lebih dapat diterima. Beberapa konsep pendekatan *edutainment* yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara lain, belajar luas kelas, *jigsaw*, *picture and picture*, PPL (Praktek Pembelajaran Langsung), di berbagai tempat sesuai dengan materi pelajaran yang ada.

Penulis tertarik ingin mengungkap permasalahan terkait tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan *edutainment* dalam suatu penelitian dengan judul "Implementasi Pendekatan *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga". Peneliti tertarik memilih di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga setelah melakukan studi pendahuluan pada tanggal 14 s/d 15 September 2017. Sekolah tersebut telah menerapkan pendidikan ramah anak melalui konsep pendidikan *edutainment* dalam proses pembelajarannya. SD Muhammadiyah 1 Purbalingga juga menerapkan keseimbangan antara akademik dan psikologi anak. Sehingga bukan hanya akademik saja, tetapi juga segala aspek yang mendukung tumbuh dan berkembangnya anak.

Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga hanya berlangsung pada hari senin sampai jumat. SD Muhammadiyah 1 Purbalingga mempunyai program khusus yaitu pembiasaan Shalat Dhuha, Ngaji Morning, dan bertajuk Tahfidz Day. Untuk Program Shalat Dhuha dan Ngaji Morning dilaksanakan setiap hari Senin s/d Jum'at. Lalu program Tahfidz Day dilaksanakan setiap hari Sabtu, sehingga pada hari Sabtu di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga tidak ada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pada hari Sabtu difokuskan untuk setoran hafalan surat-surat dalam Al-Qur'an. SD Muhammadiyah 1 Purbalingga mempunyai budaya sekolah 5S+J Tos, yaitu budaya senyum, sapa, salam, sopan, santun, jabat tangan, dan tos. Budaya 5S+J Tos dilaksanakan setiap hari pada pukul 6:15 – 06:45 WIB pada saat guru dan karyawan SD Muhammadiyah 1 Purbalingga menyambut kedatangan siswa-siswanya di depan pintu gerbang. Budaya ini dimaksudkan untuk membangun kedekatan antara siswa dan guru, dan siswa tidak mersa takut pada gurunya ketika berangkat sekolah.

B. Definisi Operasional

1. Pendekatan Edutainment

Pendekatan dalam pembelajaran yaitu suatu titik tolak atau sudut pandang mengenai cara bagaimana mengelola proses kegiatan belajar dan perilaku dari para siswa agar dapat aktif melakukan suatu melakukan

tugas belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role-play) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang dan mereka menikmatinya.⁵

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan edutainment adalah yaitu suatu titik tolak atau sudut pandang mengenai cara bagaimana mengelola proses kegiatan belajar didalam proses pembelajarannya di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan sepanjang hidup. Hamzah Ya'qub dalam bukunya Etika Islam Pembinaan Akhlakulkarimah mendefinisikan pendidikan sebagai segala tuntunan dan pengajaran yang diterima seseorang dalam membina kepribadian. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mematangkan kepribadian siswa serta bakat siswa

⁵ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005, hlm. 31.

dalam pembinaan yang terarah.⁶ Oleh sebab itu pendidikan dapat didefinisikan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar, teratur dan sistematis didalam memberikan bimbingan/bantuan kepada orang lain (anak) yang sedang berproses menuju kedewasaan.⁷

Agama adalah sebuah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan yang Maha kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya. Islam adalah berserah diri kepada Allah dengan tauhid, tunduk kepada-Nya dengan ketaatan serta berlepas diri dari kesyirikan dan pelakunya.⁸ Agama Islam adalah sebuah agama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjadi petunjuk atau pedoman hidup bagi seluruh manusia sampai akhir zaman.

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Pada sekolah dibawah majelis pendidikan dasar dan menengah muhammadiyah mata pelajaran pendidikan agama Islam dibagi kedalam beberapa mapel sesuai dengan ruang lingkupnya. Mata pelajaran tersebut

⁶ Hamzah Ya'qub, *Etika Islam Pembinaan Akhlakulkarimah (Suatu Pengantar)*, Bandung: CV.Diponegoro, 1996, hlm. 63.

⁷ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: Teras, 2009, hlm. 7.

⁸ Syaikh Shahih Al-'Utsaimin dan Syaikh 'Abdul 'Aziz bin Baaz, *Syahrh Ats-Tsalatsatil Ushul, Penjelasan 3 Landasan Pokok yang wajib Diketahui Setiap Muslim*. Sukoharjo: Maktabah Al-Guroba, 2013, hlm. 183.

diantaranya: Aqidah, Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Ibadah, Tarikh, dan mata pelajaran yang menjadi ciri khas sekolah muhammadiyah yaitu Kemuhammadiyah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah: Bagaimana implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga, turunan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga?
2. Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian Implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi bagaimana proses implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga,

- b. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan pendekatan *edutainment* pada pembelajaran pendidikan agama Islam pada siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.
2. Manfaat penelitian ini adalah:
- a. Sebagai tambahan untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan untuk peneliti dan pembaca mengenai konsep pendekatan *edutainment* yang digunakan di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga,
 - b. Untuk menambah sumbangan pemikiran bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam menentukan kebijakan-kebijakan baru dalam dunia pendidikan kedepannya.

E. Kajian Pustaka

Dalam pendekatan *edutainment*, penerapan bermain sebagai sarana belajar untuk anak-anak merupakan hal yang diprioritaskan terlebih lagi untuk kelas-kelas bawah, seperti untuk kelas 1 dan 2. Pengetahuan atas konsep jauh lebih udah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia SD mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan “serius”. Tetapi dengan pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ia sudah banyak belajar.⁹ Dalam bermain ini akan membuat anak terlibat dalam suatu aktivitas langsung yang bersifat menyenangkan (*a pleasurable hands-on and playfull activity*) dan bukannya sekedar

⁹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: PT Grasindo, 2005, hlm. 43.

membuat anak mengikuti pelajaran yang terstruktur dari guru. Metode belajar ini diperlukan agar anak belajar secara alami dan bermakna.¹⁰ Pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap peserta didik. Karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas.

Dalam konsep pembelajaran *edutainment*, roh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan mengagumkan serta ada pada bagian hubungan antara guru dan murid dapat terjalin dengan pendekatan didaktik metodik yang bernuansa “*pedagogis*” artinya, “interaksi antara guru dan murid tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku tetapi harmonis” seperti guru sangat luwes, akrab, dan bersahabat sebagaimana teman sendiri. Dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut, dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

Edutainment juga merupakan salah satu dari pembelajaran *active learning*, dimana memungkinkan terjadinya pembelajaran yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan merupakan faktor motivasi untuk peserta didik. Lebih mudah menyampaikan materi ketika peserta didik menikmatinya.¹¹

¹⁰ Eti Nurhayanti, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, hlm. 6.

¹¹ Agus N. Cahyo, *Paduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar teraktual dan Terpopuler*, Yogyakarta: Diva Press, 2013, hlm. 145.

Proses belajar yang menyenangkan memerlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman. Perasaan aman dan nyaman ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.

Penelitian ini berkaitan dengan skripsi saudari Nani Suwarti yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas*. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu sama-sama mengkaji tentang konsep *edutainment* dalam pembelajaran. Untuk perbedaannya, yaitu pada objek penelitian. Objek penelitian dari skripsi saudari Nani Suwarti adalah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang pendidikan menengah (Madrasah Aliyah). Sedangkan penulis meneliti pada semua aspek mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk jenjang Sekolah Dasar. Dari penelitian yang dilakukan oleh saudari Nani Suwarti memperoleh kesimpulan bahwa Konsep *edutainment* yang diterapkan oleh dalam Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas 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,

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

Penelitian ini juga berkaitan dengan skripsi saudari Triyani Suryaningsih yang berjudul *Usaha Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Metode Edutainment Pada Siswa Kelas III di SDN Gondowangi Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun 2012*. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu sama-sama mengkaji tentang konsep *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkat Sekolah Dasar. Untuk perbedaannya, yaitu pada objek penelitian, objek penelitian skripsi tersebut adalah hasil belajar melalui penerapan metode *edutainment*. Sedangkan penelitian ini objeknya adalah implementasi atau penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh saudari Triyani Suryaningsih memperoleh kesimpulan bahwa bahwa melalui penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar PAI pada siswa kelas III SDN Gondowangi Kec. Sawangan Kab. Magelang. Tahun pembelajaran 2012.

Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan dengan metode *edutainment* dalam pembelajaran cukup efektif dan akan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu penulis akan meneliti bagaimana pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam memahami perencanaan skripsi ini, penulis menyusun sistematika dalam pembahasan sebagai berikut.

Halaman formalitas terdiri dari halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi.

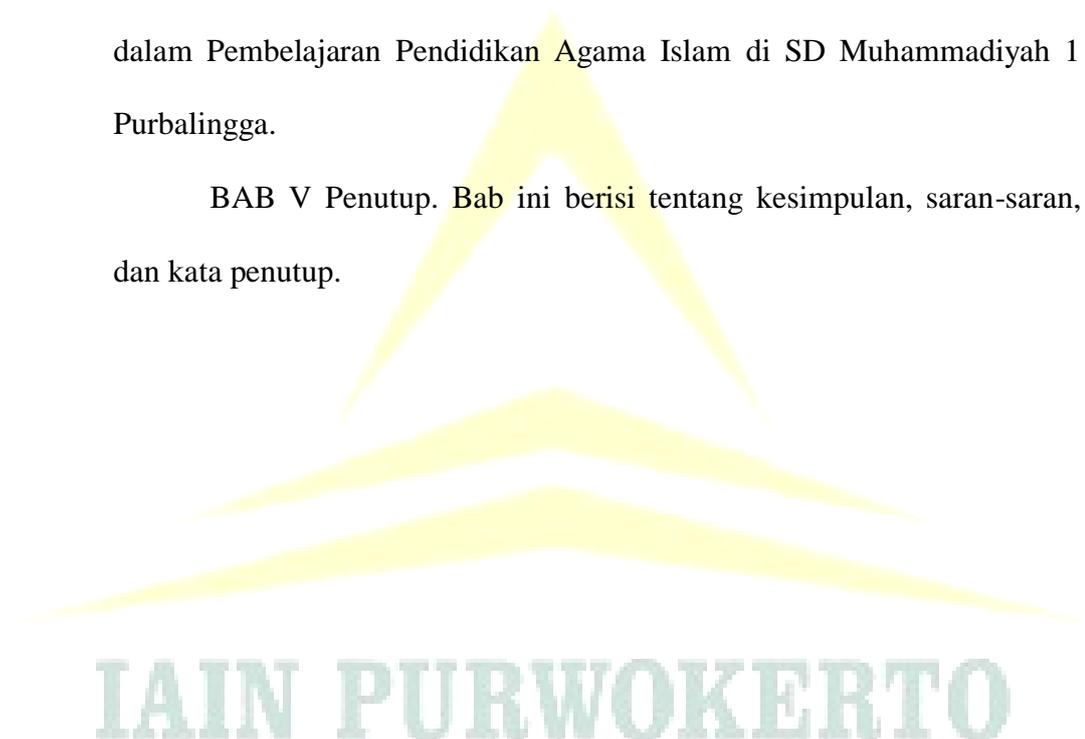
BAB I Pendahuluan adalah pendahuluan terdiri: Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Tinjauan Pustaka

BAB II Landasan Teori, Bab ini berisi mengenai pembahasan tentang Edutainment, yang meliputi: Pengertian *Edutainment*, Hakikat Pembelajaran, Pembelajaran *Edutainment*, Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*, Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Edutainment* dan Strategi mengatur Siswa dalam Kerangka *Edutainment*. Pendidikan Agama Islam, Meliputi: Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Fungsi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam, serta Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Agama Islam tingkat Sekolah Dasar

BAB III Metode Penelitian. Metode penelitian yang terdiri dari: Jenis Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, , Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian. Bab ini memaparkan pembahasan mengenai: Gambaran Umum SD Muhammadiyah 1 Purbalingga Lokasi Penelitian terdiri dari: Letak Geografis, Sejarah Singkat Berdiri dan Perkembangnya, Keadaan Guru dan Karyawan, Keadaan Peserta Didik, dan Keadaan Sarana Prasarana/Fasilitas. Implementasi Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga, dan Analisis Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.

BAB V Penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.



IAIN PURWOKERTO

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga, dapat diambil kesimpulan bahwa sekolah ini sudah mengimplementasikan berbagai macam konsep pendekatan *edutainment*, maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. SD Muhammadiyah 1 Purbalingga telah menerapkan pendidikan ramah anak yang menyenangkan melalui konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya mengacu pada teori *edutainment* yaitu *humanizing classroom*, *active learning*, dan *quantum learning*, serta mengacu pada prinsip-prinsip pendekatan *edutainment*. Pelaksanaan *humanizing classroom* dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam, ini salah satunya adalah dalam program pengalaman shalat dhuha dan shalat dzuhur, yaitu dengan memperlakukan siswa pada posisi yang setara dan sesuai dengan karakter dan gaya belajar masing-masing, dan guru menempatkan diri sebagai fasilitator. Pelaksanaan *active learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga yaitu dengan menggunakan berbagai macam strategi seperti, *the power of two* dan *team quiz*. Tujuannya yaitu untuk membuat peserta didik aktif secara fisik dan pikiran dalam setiap sesi pembelajaran, dan dapat memahami gaya belajar siswa. Pelaksanaan *quantum learning* dalam pembelajaran

pendidikan agama Islam yaitu dengan mendudukan peserta didik dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga mereka mudah dalam menerima informasi yang disampaikan. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Pubalingga yaitu dengan memadukan pembelajaran dengan dengan berbagai muatan hiburan seperti multimedia, internet, dan melakukan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan seperti melakukan permainan yang dibuat sendiri oleh masing-masing kelas, dan membuat lagu seputar materi pembelajaran. Selain memadukan pembelajaran dengan berbagai muatan hiburan, program sekolah juga melakukan berbagai upaya agar pembelajaran dapat berlangsung kondusif dan menyenangkan. Program sekolah dilakukan antara lain yaitu, menyapa siswa dengan ramah dengan budaya sekolah 5S+J Tos, PPL (Program pembelajaran Langsung), apel pagi, outbond, dan menggunakan metode pembelajaran yang variatif.

2. Dalam pembelajaran langkah-langkah yang disiapkan oleh guru pendidikan agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga, diataranya menyesuaikan dengan materi pembelajaran agar ketikan dalam pembelajaran tidak monoton, mencari tambahan materi dari internet untuk referensi, ketika diawal pembelajaran diselingi motivasi, guru menyispkan selingan humor, menyiapkan cerita inspiratif, dan

untuk kelas rendah guru tidak memerintahkan siswanya untuk banyak menulis, tetapi agar lebih banyak menghafal

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan memiliki sumbangan berupa pemikiran yang digunakan sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran umumnya dan pembelajaran dengan konsep *edutainment* pada khususnya. Adapun saran yang dapat penulis sumbangkan antara lain:

1. Kepada Kepala SD Muhammadiyah 1 Purbalingga
 - a. Untuk mempertahankan dan mengembangkan konsep pendekatan pembelajaran dengan konsep *edutainment*.
 - b. Melengkapi fasilitas pembelajaran, terutama pembelajaran yang menggunakan konsep *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai salah. satu upaya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran
2. Guru Pendidikan Agama Islam SD Muhammadiyah 1 Purbalingga
 - a. Selalu meningkatkan kreatifitas dan inovasi terhadap pembelajaran dengan pendekatan *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 Pendidikan Agama Islam untuk kepentingan masa kini maupun yang akan datang.

3. Bagi Siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga

SD Muhammadiyah 1 Purbalingga 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

Dengan mengucap rasa syukur atas rahmat Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dengan judul “Implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga,” dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa saya sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai penutup para nabi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan tulisan ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini banyak kekurangan dan kesalahan yang belum sempat penulis perbaiki. Oleh karena itu,

penulis mohon maaf atas kekurangan dan kesalahan penulisan ini sehingga memerlukan kri\

itik dan saran pembaca yang dapat membangun keilmuan, wawasan dan pengetahuan penulis. Semoga yang ada dalam penulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan civitas akademik SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.



DAFTAR PUSTAKA

- Adil, Aiman Muhammad. *Seni Menghadapi Anak Bandel*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar. 2008
- Cahyo, Agus N.. *Paduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press. 2013.
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Daradjat, Zakiyah. *Imu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014..
- Daradjat, Zakiyah. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 1995
- Dradjat, Zakiyah. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 1996.
- Hadi, Amirul dan Haryono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV. Pustaka Setia. 2005.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak*. Bandung: Bandar Maju. 1995.
- Kurniawan, Heru. *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan yang menyenangkan untuk Anak*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2017.
- Lie, Anita. *Memudahkan Anak Belajar*. Jakarta: Kompas Media Nusantara. 2008.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012
- Maunah, Binti. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras. 2009.
- Mel Siberman. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 2009.
- Nurhayanti, Eti. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Pramana Atmaja, Nanda. *Evaluasi Belajar Mengaja.*, Yogyakarta: Diva Press. 2016.

- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Shahih Al-'Utsaimin, Syaikh dan Syaikh 'Abdul 'Aziz bin Baaz, *Syahru Ats-Tsalatsatil Ushul, Penjelasan 3 Landasan Pokok yang wajib Diketahui Setiap Muslim*. Sukoharjo: Maktabah Al-Guroba. 2013.
- Sholeh Hamid, Moh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press. 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Sunhaji. *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Purwokerto: Stain Press. 2013.
- Sutrisno. *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz. 2005.
- Takdir, Muh. *Pendidikan yang Mencerahkan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. 2014.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo. 2005.
- Toha .Chabib. dkk, *Metodolgi Peng ajaran Agama*. Yohyakarta: Pustaka Pelajar. 2004.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2009.
- Ya'qub, Hamzah. *Etika Islam Pembinaan Akhlakulkarimah (sutu Pengantar)*. Bandung: CV.Diponegoro. 1996.
- Yamin, Moh. *Teori dan Metode Pembelajaran Konsepsi, Strategi dan Praktik Belajar Membangun Karakter*. Malang: Madani. 2015.
- Zuhairi, dkk. *Metodologi Prndidikan Agama Islam*. Solo: Anggara IKAPI. 1993.