

**PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
DI MTs AI-KHSAN BEJI KEDUNGBANTENG
KABUPATEN BANYUMAS**



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

**APIP MA'MUN
1323302093**

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PURWOKERTO**

2019

**PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
DI MTs AL-IKHSAN BEJI KEDUNGBANTENG
KABUPATEN BANYUMAS**

Oleh : Apip Ma'mun
Nim : 1323302093

ABSTRAK

Metode sangat mempengaruhi proses pembelajaran, salah satu metode yang bisa digunakan agar siswa tidak lagi bosan dalam belajar adalah menggunakan metode *edutainment*. Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang lebih menekankan pada sisi hiburan. *Edutainment* dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif, menyenangkan dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng kabupaten banyumas.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Untuk memperoleh informasi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian, maka peneliti menggunakan beberapa metode yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisisnya, penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *edutainment* yang digunakan di MTs Al-Ikhsan beji yaitu *humanizing the classroom* dan *active learning*. *Humanizing the classroom* guru menggunakan cara memperlakukan siswa sesuaikan karakter masing-masing siswa, membuat pembelajaran menyenangkan dan guru hanya memosisikan dirinya sebagai fasilitator. Adapun *active learning* guru membuat siswa aktif secara fisik dan pikran dalam setiap sesi pembelajaran seperti belajar kelompok dan game.

Kata kunci : Edutainment, Pembelajaran Bahasa Arab.

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 LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	7
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
E. Kajian Pustaka	11
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II PENERAPAN EDUTAINMENT DAN PEMBELAJARAN	
BAHASA ARAB	
A. PENERAPAN EDUTAINMENT	15
1. Pengertian Edutainment	15

2. Tujuan Edutainment	16
3. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis Edutainment	19
4. Teori Belajar Berbasis Edutainment	20
5. Langkah-langkah Penerapan Edutainment	26
B. PEMBELAJARAN BAHASA ARAB	31
1. Pengertian Bahasa Arab	31
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab	33
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Arab	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian	40
C. Subjek Penelitian	41
D. Objek Penelitian	41
E. Metode Pengumpulan Data	42
F. Analisis Data	44
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Penyajian Data	45
1. Gambaran umum MTs Al-ikhshan beji kedungbanteng	45
a. Letak Geografis	45
b. Sejarah Berdirinya	46
c. Struktur Organisasi	48
d. Keadaan Guru dan Karyawan	49
e. Sarana dan Prasarana	50

f. Visi dan Misi	51
2. Deskripsi Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VII MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Kabupaten Banyumas	55
B. Analisis Data.....	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran-saran.....	69
C. Kata Penutup	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan dari masa ke masa terus melakukan inovasi, sesuai dengan perkembangan dan 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 ke depan.¹

Proses pembelajaran yang digunakan para guru selama ini lebih banyak menggunakan metode yang masih tradisional. Guru memberi penjelasan dengan berceramah mengenai materi pelajaran dan siswa sebagai pendengar. Metode pembelajaran semacam ini kurang memberikan arahan pada proses pencarian, pemahaman, penemuan dan penerapan serta menjadikan peserta didik menjadi jenuh, bosan, dan malas belajar. Akibatnya pelajaran kurang dapat memberi pengaruh yang berarti pada kehidupan siswa sehari-hari dan bahkan akhir-akhir di tinggal oleh peserta didik. Di sisi lain, model pembelajaran yang diimplementasikan sekolah-sekolah saat ini masih bersifat konvensional, yang belum mampu menjadikan semua siswa di kelas bisa menguasai tujuan-tujuan umum pembelajaran terutama bagi peserta didik yang berkemampuan rendah.

¹ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2015), hal. 1.

Praktik pembelajaran yang terjadi selama ini adalah bila guru mengajar maka diasumsikan pada saat itu siswa akan belajar, satu asumsi yang salah. Kehadiran seorang guru dan sejumlah pembelajar di dalam kelas, tidak berarti proses pendidikan berlangsung secara otomatis. Bila ada proses pengajaran, tidak berarti pasti diikuti dengan proses pembelajaran. Kedua proses ini merupakan dua kegiatan yang berbeda, meskipun diusahakan untuk bisa dicapai secara bersamaan. Agar pembelajaran terjadi, kondisi pembelajaran harus diorkestrasikan tercipta lebih dahulu, dan siswa menikmatinya.

Selama ini, dalam proses pembelajaran di kelas, sering kali siswa hanya dianggap sebagai wadah kosong yang harus dan dapat diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apapun yang dikehendaki oleh pengajar (guru). Jarang ditemukan pengajar yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Seringkali terjadi, bila guru sudah masuk dikelas kemudian siswa diarahkan untuk duduk tenang dan diam, lalu guru langsung mengajar. Diyakini, pada saat guru mengajar, maka peserta didik pun akan belajar.

Pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stress. Kondisi yang tidak kondusif ini sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal, bahkan sebaliknya bisa

menggagalkannya. Belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasananya suasana hati anak didik berada dalam kondisi yang menyenangkan.²

Salah satu pelajaran yang diajarkan di Madrasah adalah mata pelajaran Bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa asing di Indonesia, akan tetapi bahasa Arab memiliki peranan yang sangat penting, terlebih lagi bagi umat Islam. Bahasa Arab sebagai bahasa agama mempunyai pengertian bahwa pemahaman terhadap ajaran-ajaran yang benar merupakan suatu keharusan bagi para pemeluknya.³

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran bahasa Arab, siswa diharapkan kemampuannya dalam menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi dan interaksi sosial baik secara lisan maupun tulisan. Namun fenomena saat ini pelajaran bahasa Arab dianggap oleh siswa adalah suatu pelajaran yang sulit, sehingga ketika pelajaran bahasa Arab berlangsung siswa merasakan suatu beban. Oleh karena itu di sini guru dituntut untuk menjadi lebih kreatif lagi dalam menyajikan materi pembelajaran bahasa Arab terhadap peserta didik di kelas, sehingga dapat menghilangkan perasaan-perasaan negatif terhadap bahasa Arab dan juga kejenuhan serta kebosanan agar peserta didik dapat menerima pelajaran bahasa Arab dengan baik.

² Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm. 6.

³ Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab dan Metode Pengajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 1.

Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki metode yang tepat agar siswa dapat belajar secara efisien dan efektif, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Peran guru sebagai pengajar dipengaruhi oleh penguasaan ilmu pengetahuan yang dimiliki, cara memberikan pengajaran, metode serta media yang dipakai. Sebab tidak semua siswa rajin dan mampu melakukan penyesuaian dengan situasi lingkungan belajar. Di samping itu juga kemahiran seseorang dalam suatu bahasa tidak menjamin kemahirannya mengajarkan bahasa tersebut sehingga guru juga perlu memiliki keterampilan mengajarkan bahasa Arab.⁴

Metode pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Terlebih lagi untuk pembelajaran bahasa Arab pada tingkat sekolah menengah. Sering kali guru menyampaikan pembelajaran dengan cara berceramah dan ini membuat anak cenderung bosan dan tidak bisa menikmati pembelajaran sehingga pembelajaran bahasa Arab tidak diminati oleh siswa. Dengan adanya keadaan tersebut maka metode-metode yang kreatif diperlukan untuk mempermudah siswa menerima pelajaran. Siswa diharapkan agar tidak terbebani dalam proses pembelajaran, bahasa Arab. Siswa dapat memperoleh keterampilan berbahasa Arab dengan cara yang menyenangkan melalui penerapan edutainment.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa

⁴ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 1.

dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.⁵

Pada dasarnya edutainment adalah 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, permainan yang ada di komputer atau video games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan lain sebagainya.

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Dave Meier, menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara.⁶ Hal ini, tidak ada hubungan dengan kesenangan yang sembrono dan dangkal. Kesenangan dan kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pembelajar.

⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2014), hlm. 17.

⁶ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 175.

Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor sangat penting dalam pendidikan. Bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang esensial bagi semua manusia. Dalam bidang psikologi positif, bahwa edutainment adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.⁷

Berdasarkan wawancara pendahuluan dengan guru bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng, diperoleh informasi bahwa guru jarang sekali menggunakan metode ceramah karena cenderung membosankan, sehingga dengan keadaan seperti ini sangat menuntun kreativitas guru yang tinggi agar pelajaran bahasa Arab diterima dengan baik oleh siswa. Disamping itu guru harus memberikan kesan yang baik terhadap bahasa Arab. Oleh karena itu salah satu guru bahasa Arab di MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng ini menerapkan edutainment dalam proses penyampaian materi yaitu dengan bernyanyi misalnya nyanyian kebunku dalam kosa kata bahasa Arab, kemudian menggunakan LCD yang didalamnya berisi video percakapan dan materi, dan menggunakan card sort dalam pembelajaran mufrodat, dan terkadang juga guru menerapkan card sort dalam pembelajaran mufradat.

Menurut guru bahasa Arab, siswa antusias ketika mereka disuruh mempraktekkan permainan kartu, melihat video, dan bernyanyi.

⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2014), hlm. 18-19

Hal tersebut dilakukan di samping memberi kesan yang baik terhadap bahasa Arab juga dapat mengurangi kejenuhan siswa dan siswi menjadi tidak mengantuk dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut beliau bapak kepala sekolah di MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng mempunyai keunggulan atau ciri khas sekolah yaitu mahir dalam berbahasa asingnya yaitu Bahasa Arab dan Bahasa Inggris. Pada tahun 2004 juara I dalam kejuaraan “Pidato Bahasa Inggris” dan juara II dalam kejuaraan “Pidato Bahasa Arab”.⁸

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dan mengkaji lebih jauh tentang “Bagaimana penerapan edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Kabupaten Banyumas”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pahaman judul ini maka penulis memandang perlu untuk terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai istilah yang terkandung dalam judul diatas sekaligus beserta penjelasannya.

1. Penerapan Edutainment

Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.⁹ Oleh karena itu bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk

⁸ Wawancara dengan kepala Madrasah pada tanggal 19 November 2018

⁹ <http://kbbi.kata.web.id/penerapan/> di akses pada tanggal 20 April 2018.

suatu kepentingan yang diinginkan oleh kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Edutainment berasal dari kata education dan entertainment. Education berarti pendidikan, sedangkan entertainment berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, edutainment pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.¹⁰

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa edutainment merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.¹¹

Jadi penerapan edutainment adalah suatu tindakan dalam mengajarkan keterampilan berbahasa Arab dengan cara yang

¹⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2014), hlm. 17.

¹¹ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 3-4.

menyenangkan atau menggembarakan agar siswa bisa merasa senang dan tidak bosan atau jebuh ketika pelajaran bahasa Arab disampaikan.

2. Pembelajaran Bahasa Arab

Kata dasar ‘pembelajaran’ adalah ‘belajar’. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru dengan peserta didik di kelas secara formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan-kegiatan belajar peserta didik di luar kelas yang mungkin saja tidak dihadiri oleh guru secara fisik.¹² Inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada siswa.¹³ Bahasa Arab adalah kalimat-kalimat yang dipergunakan oleh orang Arab untuk menyampaikan maksud dan tujuan mereka.¹⁴

Jadi pembelajaran bahasa Arab adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan khususnya bahasa Arab dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

¹² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.10.

¹³ M. Sobri Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran*, (Lombok:: Holistika, 2013), hlm. 31.

¹⁴ Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab, Media dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 2.

3. MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng adalah sebuah lembaga pendidikan formal tingkat menengah pertama di bawah Kementrian Agama yang berkedudukan di Jalan Satria 02 Beji, Kedungbanteng, Banyumas.

Dari definisi di atas maka yang dimaksud dalam penelitian ini dengan judul “Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran bahasa Arab kelas VII di MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Kabupaten Banyumas” adalah suatu penelitian tentang penerapan edutainment yang digunakan guru dalam mata pelajaran bahasa Arab di MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Kabupaten Banyumas. Penerapan edutainment dalam mata pelajaran bahasa Arab digunakan oleh guru dalam rangka mengaktifkan serta memahamkan peserta didiknya dalam proses pembelajaran bahasa Arab agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

C. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Kabupaten Banyumas?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana penerapan edutainment dalam pembelajaran bahasa arab di MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Kab. Banyumas.

2. Manfaat Penelitian.

- a. Dengan penelitian ini, peneliti mendapatkan wawasan lebih luas tentang bagaimana pembelajaran bahasa arab dengan menerapkan edutainment
- b. Dapat menambah wawasan bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan.
- c. Menambah kepustakaan dan referensi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini diperlukan dalam setiap penelitian karena untuk mencari teori-teori, konsep, generalisasi yang dapat dijadikan dasar pemikiran dalam penyusunan laporan penelitian serta menjadi dasar pijakan bagi penelitian yang dilakukan peneliti. Walaupun penelitian dengan judul diatas belum pernah dilakukan di MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng, tetapi penelitian semacam ini bukanlah penelitian yang baru, karena penelitian sebelumnya pernah dilakukan ditempat lain dengan spesifikasi yang berbeda.

Skripsi dengan judul penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MTs N Model Purwokerto yang ditulis oleh Laeli Nurviana. Skripsi ini membahas bagaimana penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MTs N Model Purwokerto. Kaitannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama meneliti tentang pembelajaran bahasa Arab, dan perbedaannya adalah terletak pada cara pembelajaran, jika penulis lebih mengarah pada menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan edutainment, sedangkan skripsi karya Laeli Nurviana lebih mengarah pada metode bermain. Selain itu lokasi yang dilakukan juga berbeda, peneliti melakukan penelitian di MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng, sedangkan skripsi karya Laeli Nurviana di MTs N Model Purwokerto .

Skripsi dengan judul penerapan metode scramble dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas VI MI Istiqomah Sambas Purbalingga yang ditulis oleh Apit Nur Setiawan. Skripsi ini membahas bagaimana cara yang dilakukan guru dalam menerapkan metode scramble dalam pembelajaran bahasa Arab. Kaitannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama meneliti pembelajaran bahasa Arab, dan perbedaannya adalah terletak pada cara pembelajaran, jika penulis menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan edutainment. Sedangkan skripsi karya Apit Nur Setiawan menggunakan penerapan metode scramble. Selain itu lokasi yang dilakukan juga berbeda, peneliti

melakukan penelitian di MTs Al-Ikhsan Beji kedungbanteng, sedangkan skripsi karya Apit Nur Setiawan di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

Skripsi dengan judul implementasi metode edutainment dalam pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2016/2017 yang ditulis oleh Alifah Nuraeni. Skripsi ini membahas bagaimana penerapan metode edutainment dalam pembelajaran IPS. Kaitannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama meneliti mengenai penerapan edutainment dalam proses pembelajaran, dan perbedaannya adalah terletak pada mata pelajaran yang diteliti, dikarenakan penulis disini meneliti pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan skripsi karya Alifah Nuraeni meneliti pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, lokasi penelitian yang dilakukan juga berbeda, peneliti melakukan penelitian di MTs Al-Ikhsan Beji kedungbanteng, sedangkan skripsi karya Alifah Nuraeni di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka dalam skripsi, dengan maksud untuk mempermudah dalam pembahasan, maka skripsi ini penulis susun dalam lima bab, di mana antara bab yang satu dengan yang lain saling berkaitan. Untuk lebih jelasnya susunan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I Berisi pendahuluan, dalam bab ini memuat latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori, Berisi tentang penerapan edutainment dan pembelajaran bahasa Arab. yang meliputi penerapan edutainment terdiri dari pengertian edutainment, tujuan edutainment, prinsip-prinsip belajar berbasis edutainment, teori belajar berbasis edutainment; pembelajaran bahasa Arab terdiri dari pengertian bahasa Arab, Tujuan pembelajaran bahasa Arab, dan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab..

BAB III Metode penelitian, yang meliputi jenis penelitian, setting penelitian, subyek dan obyek penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian, Berisi tentang Penyajian data dan Analisis Data. Penyajian data yang meliputi Gambaran umum MTs Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng terdiri dari letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, sarana dan prasarana, visi dan misi, dan penerapan edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII di MTs Al-ikhsan beji kedungbanteng kabupaten banyumas.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian di MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng yang bertujuan untuk meneliti dan menghasilkan jawaban dari rumusan masalah yang penulis ambil dalam penyusunan skripsi yaitu mengenai bagaimana penerapan edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII di MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng kabupaten banyumas.

Dalam penerapan edutainment pembelajaran bahasa Arab kelas VII di MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng menggunakan 2 macam yaitu Humanizing the Classroom dan Active Learning.

Penerapan Humanizing the Classroom dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng dengan memperlakukan siswa pada posisi yang setara dan sesuai dengan karakter dan gaya belajar masing-masing, dan guru menempatkan diri sebagai fasilitator.

Penerapan Active Learning dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng yaitu dengan membuat siswa aktif secara fisik dan pikiran dalam setiap sesi pembelajaran seperti belajar kelompok dan game.

B. Saran-saran

Setelah melakukan pengamatan tentang penerapan edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng kabupaten banyumas, maka dengan kerendahan hati, penulis mengajukan beberapa saran sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pembelajaran bahasa Arab di MTs Al-Ikhsan beji kedungbanteng.

1. Bagi Kepala Madrasah
 - a. Meningkatkan jalinan komunikasi dan pengawasan pembelajaran bahasa Arab agar diketahui hambatan dan kekurangan yang dialami selama proses pembelajaran.
 - b. Selalu memberikan dukungan terhadap pembelajaran bahasa Arab.
2. Bagi Guru Bahasa Arab
 - a. Selalu berusaha untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran yang sekiranya dapat menumbuhkan semangat siswa untuk terus belajar.
 - b. Hendaknya menambah variasi strategi dalam proses pembelajaran sehingga anak tidak bosan.
3. Bagi Peserta Didik
 - a. Diharapkan agar lebih giat belajar, baik di sekolah maupun di luar jam sekolah. Semua ini dilakukan agar segala yang dicita-citakan dapat tercapai dengan sukses.

- b. Hendaknya memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung tidak bermain dan bercerita sama temannya.
- c. Teruslah semangat dan miliki motivasi yang tinggi untuk belajar agar cita-citanya tercapai.

C. Kata penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah swt atas bimbingan dan petunjuknya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan karya ilmiah ini dalam bentuk skripsi. Shalawat serta salam rahmat Allah senantiasa tercurah kepada junjungan nabi agung kita nabi Muhammad saw.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih 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 khususkan kepada bpk. Nurfuadi, M.Pd. I. Yang telah membimbing penulis selama ini dengan penuh kesabaran, semoga Alloh selalu melimpahkan rahmat kepada beliau dan semoga Allah membalas amal baik beliau dengan sebaik-baik balasan. Aamiin....

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

Purwokerto, 28 Januari 2019

Penulis



Apip Ma'mun
NIM. 1323302093



DAFTAR PUSTAKA

- Anshor, ahmad Muhtadi. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab dan Metode Pengajaran*, Yogyakarta: Teras.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malan Misykat
- Hamid, Moh Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*, Yogyakarta: Diva Press
- Hamruni. 2015. *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kali Jaga
- Herdiansyah, haris. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta: Salemba Humanika
- <http://kbbi.kata.web.id/penerapan/> di akses pada tanggal 20 April 2018.
- <http://ikanurjanah.blogspot.com>. Di akses pada tanggal 2 januari 2019.
- M. Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- M. Sobri Sutikno, M Sobri. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Lombok: Holistika.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Gava Media.
- Naim, Ngainun. 2009. *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim M. A. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo. Cet. VII.
- Zainal Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mujib Fathul dan Rahmawati Nailur. *Metode Permainan-permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press
- Hartono, Rudi. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, Yogyakarta: Diva Press
- Dr. Machmudah, Umi. MA dan Dr. Rasyidy, Wahab, Abdul. M. Pd. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*; Malang: UIN-Malang Press
- Russell, Lou. 2012. *The Accelerated Learning Fieldbook*, Bandung: Nusa Media.
- Daradjat, Zakiyah. 2011. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara
- Kosasih, Nandang dan Sumarna, Dede. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*, Bandung: ALFABETA
- Khalilullah, M. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*
- Hermawan, Acep. 2008. *Metodol Abdul Hamid, Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*, Malang: UIN Presss.