JKI_Laila

by Unsuri .

Submission date: 25-Oct-2023 08:43AM (UTC+0700)
Submission ID: 2206400841
File name: JKI_Laila.pdf (502.99K)
Word count: 4745
Character count: 31469

JURNAL KEPENDIDIKAN ISLAM

DOI: 0.15642/jkpi.2022.12.2.115-126
p-ISSN 2088-9305; e-ISSN 2777-0532
hlm. 115-126

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM MENGEMBANGKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI DI MADRASAH TSANAWIYAH DARUL ULUM KECAMATAN WARU

Laila Badriyah
Universitas Sunan Giri Surabaya
lailabadriyah8407@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pengembangan keaktifan belajar siswa. Sebagai upaya peningkatan keaktifan siswa terutama dalam penerapan metode edutainment pada mata pelajaran SKI. Oleh karena itu, guru MTs Darul Ulum Waru menerapkan penerapan metode edutainment dalam pembelajarannya. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field reseach) dengan menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian data tersebut dianalisis penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di MTs Darul Ulum waru sebagian sudah memiliki motivasi, aktif dan semangat dalam belajar SKI dan sebagian lainnya masih kurang dalam aktif belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi aktifitas pada siswa tersebut terdapat pada dari diri sendiri, guru dan keluarga. Kemudian kendala siswa dalam belajar SKI di MTs Darul Ulum Waru disebabkan karena faktor eksternal yaitu waktu belajar sangat singkat, siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan, guru tidak sering menggunakan media pembelajaran. Selain itu juga upaya guru dalam memotivasi agar siswa semangat aktif belajar di MTs Darul Ulum Waru sudah ada seperti memberikan reward atau hadiah, memberikan hiburan atau permainan dan sebagainya.

Kata Kunci : Penerapan metode *edutainment*, mengembangkan keaftifan belajar siswa.

LATAR BELAKANG

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life)* melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, pemggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Namun proses pembelajaran SKI yang berlangsung selama ini masih sebatas *transfer of knowledge* yang kurang menekankan pada pemahaman dan pemaknaan penyampaian materi masih terbatas pada pengetahuan kapan peristiwa ini terjadi, dimana peristiwa itu terjadi, yang itu berkaitan erat dengan hari, tanggal, tahun, tempat dan tokoh yang terlibat. Pembelajaran sejarah kebudyaan Islam kurang menitikberatkan pada sebab-akibat atau latar belakang dari

suatu peristiwa yang terjadi yang dapat dijadikan ibrah, hikmah dan dapat ditauladani di masa sekarang maupun yang akan datang.[1]

Salah satu alternatif agar siswa dapat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran di kelas kita bisa melakukan metode *edutainment*. Karena Inti dari proses pembelajaran di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbagai dalam mengikuti pelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran sangat dikelas sebagai hal yang menakutkan. Dengan begitu mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka.[2]

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertanment*. *Edutainment* berarti pendidikan sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan *(game)*, bermain peran *(role play)*, dan demonstrasi. Pembelajaran juga dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.[3]

Edutainment bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.[4]

Konsep belajar berwawasan edutainment mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium ini.

Dalam pembelajaran proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa agar siswa mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan tersebut, guru mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arends model pembelajaran merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah.[5]

Dalam proses pendidikan Islam, model pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Bahkan model ini sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dianggap lebih signifikan dibandingkan dengan materi itu sendiri. Sebuah adagium mengatakan bahwa " At-Thariqat Ahaamu min al Maddah" (metode jauh lebih penting dibandingkan materi).[6]

---

[1] Mansur, "Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah" (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2004).
[2] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pebelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2006).
[3] Hamid Moh Sholeh, *Metode Edutainment* (Jogyakarta: Diva Press, 2011).
[4] Ibid.
[5] 2010. Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, n.d.).
[6] Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang: Media Group, 2008).

Penerapan metode pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sebaliknya, kesalahan dalam menerapkan model akan berakibat fatal. Begitu urgentnya model pembelajaran, Allah telah jelaskan dalam firmannya pada QS. An-Nahl ayat 125 :

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦۖ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantalah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhan-mu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS. An-Nahl : 125).

Dari ayat di atas, dapat dipahami bahwasannya untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, maka perlu berbagai model pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Muhammad Rohman dan Sofan Amri bahwa model pembelajaran diartikan sebagai "suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran".

Dengan pemilihan metode yang tepat diharapkan dalam proses pembelajaran berlangsung efektif, sehinggga dapat mengembangkan keaktifan belajar siswa. Aktif belajar merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan befikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Jadi dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yang bersifat fisik maupun mental yang merupakan berbuat dan berfikir sebagaimana menunjang keberhasikan belajar siswa.

Adapun dalam usaha menerapkan pembelajaran yang sistematis, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satunya di sekolah Mts darul Ulum Waru Sidoarjo yang telah berupanya menerapkan model pembelajaran baru yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Adapun metode yang digunakan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam tersebut adalah melalui metode edutainment.

Hal ini menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti, karena selama ini jarang sekali ditemui pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode edutainment yang sering kali kita jumpai di pembelajaran lainnya. Namun disini pembelajaran edutainment diterapkan pada usia memasuki remaja atau sekolah menengah pertama (Madrasayah Tsanawiyah). Fokus Penelitian adalah 1. Bagaimana penerapan metode edutainment pada mata pelajaran SKI di Mts Darul Ulum Waru Sidoarjo? 2. Bagaimana mengembangkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Mts Darul Ulum Waru Sidoarjo? 3. Apa faktor pendukung dan penghambat penerapan metode edutainment dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Mts Darul Ulum Waru Sidoarjo?

Konsep Edutaiment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi terminologi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demontrasi, pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan peserta didik dapat menjalankan proses pembelajaran dengan senang.[7]

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980 an, dan menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium.Pada musim gugur 1981, Eric Jonsen, Greg Simmons dan Bobbi Deporter berinisiatif untuk menciptakan program sepuluh hari yang menerapkan prinsip-prinsip belajar quantum, yakni dengan mengombinasikan penumbuhan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan. Pada awalnya muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini, sebagian besar dari peserta didik itu merasa enggan, curiga, dan tidak mau bekerja sama. Tetapi setelah beberapa saat berjalan, mulai terlihat terobosan-terobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut berhasil bahkan melebihi dari yang diharapkan, dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para peserta didik yang mengikutinya.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, suasana pembelajaran perlu direncanakan dan di bangun sedemikian rupa, sehingga siswa mendapat kesempatan untuk interaksi satu sama lain. Pembelajaran *Edutainment* merupakan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut.[8]

Posisi siswa dalam *edutainment* anak didik adalah seorang *learner* disini bukanlah pribadi (anak didik) yang dipaksa untuk serba cepat dalam belajar, akan tetapi bagaimana proses belajar siswa bisa memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki anak didik semaksimal mungkin.

Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang "*learning how to learn"* (belajar tentang "bagaimana belajar") yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan, dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan rangking mereka di sekolah.[9]

Adapun aplikasi pendekatan pembelajaran edutainment: Pembelajaran edutainment dilakukan dengan pendidikan SAVI. Unsur-unsur pendekatan SAVI adalah belajar Somatis, belajar Auditori, belajar Visual, dan belajar Intelektual. Jika keempat SAVI dalam setiap

[7] Sholeh, *Metode Edutainment.*
[8] Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam* (Jogyakarta: Sukses Offset, 2008).
[9] Ibid.

pembelajaran, maka peserta didik dapat belajar secara optimal.[10]

Pengertian Keaktifan Belajar

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. Aktif mendapat awalan ke-dan–an, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.

Menurut Sardiman keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Mohammad Ali (2008) membagi jenis keaktifan siswa dalam proses belajar ada delapan aktivitas, yaitu a). Mendengar, b). Melihat, c). Mencium, d). Merasa, e). Meraba, f). Mengolah Ide, g). Menyatakan Ide, h). melakukan Latihan.

Prinsip - Prinsip Keaktifan Belajar Siswa, yaitu a). Prinsip motivasi, b). Prinsip latar atau konteks, c). Prinsip keterarahan, d). Prinsip belajar sambil kerja, e). Prinsip belajar sambil kerja, f). Prinsip menemukan, g). Prinsip pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, dalam membangun aktivitas dalam diri para siswa, hendaknya guru memperhatikan dan menerapkan beberapa prinsip diatas. Dengan begitu para siswa akan terlihat keaktifannya dalam belajar dan juga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya. Jadi siswalah yang berperan pada saat pembelajaransedang berlangsung. Guru hanya membuat suasana belajar yang menyenangkan, agar siswa bisa aktif dalam pembelajaran, jadi mereka tidak hanya diam pada saat pelajaran sedang berlangsung.

Muhibbin Syah mengatakan bahwa "faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning)".*

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam permenag dijelaskan bahwa "Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama Islam yang dilandasi oleh akidah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan islam adalah mata pelajaran yang menitikberatkan pada aspek penanaman nilai-nilai teladanan Rasulullah SAW dan tidak hanya sebatas pada mentransfer pengetahuan (transfer of knowledge), dan mengenal kembali peristiwa yang terjadi dan dialami umat Islam baik berupa perkembangan kemajuan maupun kemundurannya.

Tujuan dan Fungsi Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

a. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang sholeh dalam kehidupan sehari-hari

b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang menyakininya dan merupakan sumber syariah yang besar. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, kesucian moral, membangkitkan patriotisme dan

[10] Ibid.

mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.

c. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusiayang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingka laku seperti Rasul.

Adapun pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam secara garis besar diantaranya :

a. Untuk melestarikan Identitas kelompok dan memperkuat daya tahan kelompok itu bagi kelangsungan hidupnya.
b. Sejarah berguna sebagai pengambilan pelajaran dan tauladan dari contoh di masa lampau sehingga sejarah memberikan asa manfaat secara lebih khusus demi kelangsungan hidup.
c. Sejarah berfungsi sebagai sarana pemahaman mengenai hidup dan mati.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian ini dengan menggunakan jenis penelitian lapangan *(field research)*.[11] Teknik Pengumpulan data dalam penulisan ini menggunakan Observasi. Peneliti melihat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran SKI yang ada di kelas MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut berperan sebagai guru, sehingga peneliti dapat mengamati langsung proses pemeblajaran SKI. Selain observasi, peneliti melakukan wawancara terhadap Guru SKI, Wali kelas, Waka kurikulum, Siswa mengenai pelaksanaan efektifitas model pembelajaran *edutainment* terhadap pembelajaran SKI. Untuk memperkuat data peneliti mendokumentasikan silabus pembelajaran, RPP, absensi kehadiran siswa, arsip nilai siswa, fasilitas pendukung pembelajaran, sarana dan prasarana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Penerapan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran SKI

Dalam konteks ini, penerapan metode edutainment merupakan proses pembelajaran yang tidak terlepas dari komponen yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Metode edutainment berhubungan dengan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur dengan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan atau hiburan sehingga anak tidak merasa seang belajar melainkan melakukan kegiatan yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori *edutainment of as form of enertainment that is designed to be educational* didefinisikan sebagain proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara humoris sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.[12]

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Sholeh Hamid, bahwa pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi, pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan peserta didik dapat menjalankan proses pembelajaran dengan senang.[13]

---

[11] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).
[12] Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*.
[13] Sholeh, *Metode Edutainment*.

Pada dasarnya edutainment berusaha untuk mengajarkan dan menfasilitasi interaksi sosial kepada siswa dengan memasukkan berbagai pelajarn dalam bentuk hiburan seperti permainan, menonton vide dan sebagainya. Di samping itu juga bisa berupa pendidikan dalam terbuka yang mampu menghibur sekaligus belajar.

Sesuai dengan pembelajaran metode edutainment dalam pendidikan sudah berinformasi dalam berbagai bentuk. Adapun teori dan bentuk terapan edutainment akan disajikan ssebagai berikut, ssehingga guru dapat memahami dan menggunakannya dalam pembelajaran. Sebagaimana paparan yang telah dijelaskan, bahwa penerapan metode edutainment pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ulum Waru meliputi : Humanizing the Classrooom, pada siswa MTs Darul Ulum Waru ini berjalan dengan baik, sudah diterapkan oleh guru. Bahwa guru memberikan kebebasan terhadap siswanya tanpa ada tekanan. Proses belajar yang memanusiakan ruang kelas ini agar guru dan siswa dengan siswa lainnya saling interaksi. Guru mengapresiasikan keahliannya saat pelajaran, selalu mendorong anak didiknya agar lebih aktif lagi dan menjadikan kelas kondusif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam hal ini yang dimaksud memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing dalam proses pembelajaran. Sementara itu ruangan kelas berfungsi sebagai orang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilakukan di dalam, luar, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bisa tetap berlangsung.[14]

Dengan kata lain humanizing the classoom adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistis yang lain. Oleh karena itu, pendidik yang humanis ini mengisarkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Peran guru dalam pembelajaran humanizme adalah menjadi fasilitator bagi para peserta didiknya dengan cara memberikan motivasi dan memfasilitasi pengalaman belajar, dengan menerapkan strategi pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, serta menyampaikan materi pembelajaran yang sistematis. Dalam teori ini peserta didik berperan sebagai subyek didik, sedangkan peran guru dalam pembelajaran humanisme adalah fasilitator.

Active Learning, pada sekolahan MTs Darul Ulum Waru berjalan dengan baik, guru menerpakan pembelajaran aktif melalui kegiatan belajar mengajar. Aktivitas belajar pada siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa agar bisa memakai berbagai sistem pembelajaran secara aktif dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Tentu semua ini disesuaikan dengan sifat, pribadi dan kecenderungan siswa dalam belajar.

Disebutkan pula oleh Melvin L. Silberman bahwa belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi ke dalam kepala seorang peserta didik. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar aktif, peserta didik melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Mereka menggunakan otak-otak mereka, mempelajarai gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

The Accelereated Learning, pada sekolahan MTs Darul Ulum Waru siswa terhadap

[14] Ibid.

pembelajaran di sekolahan sudah bagus dan berjalan dengan baik. Melalui bentuk penerapan accelereated learning guru sangat antusias dalam mengajar secara efektif dan efesien agar siswa semangat belajar. Guru dapat meningkatkan motivasi belajar melalui waktu terbatas dan memiliki pandangan yang sama yaitu siswa akan belajar dengan cara terlibat aktif, dapat meningkatkan kemampuan belajar mereka serta mempertahankan kemampuan di dunia belajarnya.

The accelerated learning berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis, bukan sekedar mekanis, The accelerated learning adalah cara belajar alamiah yang akannya telah tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktikkan oleh setiap anak yang dilahirkan.[15] Hal ini sesuai dengan pendapat Boby Deporter mengemukakan bahwa istilah accelereated dengan dipertukarkan dengan sugesstology (pemercepatan belajar) yang di definisikan sebgai "Memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatannyang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi dengan kegembiraan.[16]

Quantum Learning, yang ada di sekolahan MTs Darul Ulum Waru siswa sudah bagus dan sudah diterapkan. Guru menerapkan sesuai dengan kemampuan siswa. Guru sebagai fasilitator, jadi guru hanya mengarahkan saja sedangkan siswa sebagai perannya.

Data diatas menurut De Porter dkk mengatakan quantum learning adalah suatu pengetahuan dan metodologi belajar yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dan strategi belajar untuk memudahkan proses belajar mengajar yang berhasil dan efektif.[17]

Hal ini seperti dikemukakan oleh Moh. Sholeh Hamid pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh quantum learning diharapkan dapat menumbuhkan zest of study (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, quantum learning berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yaitu interaksi, hubungan dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.[18]

Quantum Teaching, pada siswa MTs Darul Ulum Waru sangat baik, sebelum pengajaran guru sudah menyiapkan tujuan pembelajaran, guru juga menciptakan suasana kelas agar lebih aktif dan efektif dengan berupa memberikan pertanyaan seputar materi dan memberikan imbalan hadiah berupa pujian.

Menurut pendapat De Porter mengemukakan quantum adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Quantum teaching adalah orkrestasi bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi lebih baik yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain.[19]

Sama halnya dengan quantum learning tapi ada perbedaanya. Quantum learning proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat, sedangkan quantum teaching

---

[15] Ibid.
[16] Boby Depotter and Mike Henacki, *Quantum Learning* (Bandung: Kaifa, 2002).
[17] Ibid.
[18] Sholeh, *Metode Edutainment.*
[19] Depotter and Henacki, *Quantum Learning.*

menggambarkan praktik dasar pada pembelajaran terpadu yang membuat pembelajaran lebih bermakna, dengan melalui interaksi yang berlangsung secara dinamis guru mengoptimalkan pencapaian prestasi belajar yang tinggi.

Analisis Mengembangkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI

Dalam konteks ini, mengembangkan keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang paling penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar juga bisa diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan sedemikian rupa agar siswa aktif bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, dapat menjawab pertanyaan dan bisa bekerja denga siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Hal ini nenurut pendapat Sardiman keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan belajar merupakan proses perubahan pada diri individu kearah yag lebih baik yang bersifat tetap berkat adanya interaksi dan latihan.

Dengan melakukan perbuatan belajar tersebut siswa akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar. Jenis - jenis keaktifan belajar siswa dalam proses belajar sangat beragam. Curiculum Guiding Commite of the Winsconsin Cooperative Educatioal Program dalam mengklasifikasikan aktivitas siswa dalam proses belajar.[20]

Kegiatan Latihan, pada siswa MTs Darul Ulum waru dalam pembelajaran sudah dilakukan berulang-ulang dan berjalan dengan baik, guru memberikan soal untuk dikerjakan dan jika ada siswa yang nilainya kurang memenuhi maka ada perbaikan jika ada siswa yang nilainya kurang.

Hal ini menurut pendapat Oemar Hamalik mengatakan latihan dalam hubungan mengajar dan belajar adalah suatu tindakan atau perbuatan pengulangan yang bertujuan untuk lebih memantapkan hasil belajar[21] latihan ini dapat digunakan bila siswa memenuhi kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan. Sedangkan S. Nasution menyatakan bahwa latihan adalah sebagai usaha untuk memantapkan penguasaan bahan pelajaran oleh siswa, harus direncanakan kegiatan-kegiatanya dan harus dipandang sebagai bagian integral dari persiapan pelajaran harian atupun mingguan.

Hal ini sesuai pendapat Wasty Soemanto mengemukakan bahwa latihan adalah aktivitas dalam proses belajar. Orang yang melaksanakan kegiatan berlatih tentunya sudah mempunyai dorongan untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat mengembangkan sesuatu aspek pada dirinya. Hasil belajar dari latihan itu sendiri akan berupa pengalaman yang dapat mengubah diri subjek serta mengubah lingkungan.[22]

Kegiatan latihan dilakukan secara individu atau kelompok. Karena tugas dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka, hal ini dikenal dengan istilah pekerjaan rumah (PR). dengan pemberian tugas dalam diri peserta didik akan tumbuhkan kreativitas dan kebiasaan untuk melakukan serangkain latihan dan kegiatan belajar di dalam kelas maupun diluar tatap muka.

Kegiatan Observasi dan Mendengarkan, oleh siswa Mts Darul Ulum Waru dapat dilakukan di sekolahan atau di luar sekolahan, Sedangkan mendengarkan sudah terbiasa mendengarkan penjelasan dari guru soal materi yang diajarkan. Kegiatan observasi dan

[20] Hammalik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).
[21] Ibid.
[22] Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

mendengarkan dikatakan sebagai bentuk alat bantu belajar siswa.

Observasi pada umumnya digunakan sebagai metode untuk mengumpulkan data atau untuk mencari bukti. Sedangkan mendengarkan salah satu cara memperoleh informasi. Ketika mendengarkan kita tidak hanya dituntut mendengarkan bunyi bahasa melainkan juga memahami seluruh informasi dan konteksnya secara lengkap.

Hal ini sesuai pendapat Dewa Ketut Sukardi mengatakan pengamatan adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diamati. Sedangkan menurut Wahab Rosyidi mendengarkan adalah kemampuan yang meningkatkan seorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan kemampuan mendengar merupakan bagian yang penting dan tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran bahasa, terutama bila tujuan penyelenggaraannya adalah penguasaan kemampuan bebahasa secara lengkap.

Kegiatan Ekspresi Kreatif, pada siswa di MTs Darul Ulum Waru sangat bagus, karena kegiatan ekspresi kreatif ini dapat memunculkan bakat kreatif seorang dalam mengekspresikan hasil karyanya. Menurut Drs Suharto definisi ekspresi adalah mimik muka atau kesan wajah, pengungkapan atau suatu proses dalam mengutarakan maksud, perasaan, gagasan, dan sebagainya. Semua pemikiran dan gagasan yang ada dalam pikiran seseorang sebaiknya diekspresikan dalam bentuk nyata sehingga bisa dirasakan manfaatnya. Pendek kata arti ekspresi adalah hasil manifestasi dari emosi.

Manusia perlu berekspresi dalam hidupnya untuk menumpahkan perasaan. Selain perasaan, manusia juga dapat mengekspresikan gagasan dan pemikiran. Gagasan yang ia miliki bisa disampaikan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi atau untuk memperbaiki solusi yang telah ada kemudian dilaksanakan dalam bentuk karya nyata.

Bekerja dalam Kelompok, pada siswa MTs Darul Ulum Waru sudah sejak dulu dan sudah diterapkan berulang-ulang. Siswa tak hanya diberikan tugas individu saja melainkan tugas kelompok dimana siswa berdiskusi bersama dengan kelompoknya untuk menyampaikan gagasannya kemudian di presentasikan di depan siswa. Hal ini sesuai dengan Robert L. Clistrap mennyatakan kerjasama adalah merupakan suatu kegiatan dalam berkelompok untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas secara bersama-sama, dalam kerjasama ini biasanya terjadi interaksi antar anggota kelompok dan mempunyai tujuan yang sama untuk dapat dicapai bersama-sama.[23]

Disebutkan pula oleh Roucek dan Warren mengatakan bahwa kerjasama berarti bersama-sama untuk mecapai tujuan bersama. Ia adalah satu proses sosial ang paling dasar, biasanya kerjasama melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama.[24]

Kegiatan Mengorganisasi dan Menilai, pada siswa MTs Darul Ulum Waru melakukan kegiatan organisasi di dalam sekolahan dan di dalam kelas. Dalam setiap proses belajar guru menilai siswa dengan mengerjakan soal dan mengorganisasi dengan melakukan kegiatan kerja kelompok. Menurut Hasibuan memberikan pengertian organisasi sebagai suatu sistem perserikatan formal, berstruktur, dan terkoordinasi dari sekelompok orang yang bekerja sama

[23] Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008).
[24] Abdulsyani, *Sosiologi Sistematika, Teori, dan Terapan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004).

dalam mencapai tujuan tertentu.[25]

Sedangkan menurut Daryanto menyatakan penilaian adalah rangkaian kegiatan untuk memeroleh, menganalisis dan memanfaatkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga dapat menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Analisis Faktor pendukung dan faktor pengambat penerapan metode edutainment dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI, yaitu :

1. Faktor pendukung penerapan metode edutainment dalam mengembangkan keaktifan belajara siswa pada mata pelajaran SKI diantaranya, yaitu: Faktor Internal: Sekolah menggunakan program kurikulum K13, Sekolah mengharuskan guru saling interaksi antara guru dengan siswa, Guru mampu menguasai setiap mata pelajaran dan menjadi guru yang profesional.
2. Faktor Eksternal : Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau luar sekolahan, Orang tua terlibat dalam aktif belajar, Hal ini sesuai pendapat Hanafiah dan Cucu mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar adalah latar belakang siswa, pengajar yang profesional, atmosfir pembelajaran partisifatif dan interaksi yang manifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran dan kurikulum.[26]
3. Faktor Penghambat Internal : Kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif
4. Faktor Eksternal : lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar yang membuat siswa tidak semangat belajar dan tidak ada dorongan untuk aktif belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari paparan data maka Penerapan metode edutainment di MTs Darul ulum Waru adalah lebih mengaraj ke bentuk *Humanizing the classroom, active learning, the accelereated learning, quantum learning dan quantum teaching.* Adapun pengembangkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ulum Waru lebih mengarahkan ke jenis keaktifan belajar meliputi kegiatan latihan, kegiatan observasi dan mendengarkan, kegiatan ekspresi krestif, bekerja dalam kelompok, kegiatan mengorganisasi dan menilai. Faktor pendukung dan penghambat penerapan metode edutainment dalam mengembangkan keaktifan belajar sisa pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ulum Waru meliputi: Faktor pendukung internal yakni adanya program kurikulum tentang metode edutainment guru saling interaksi antar siswa, dan guru mampu menguasai setiap mata pelajaran dan menjadi guru yang profesional. Sedangkan faktor eksternal yaitu pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau luar sekolahan dan orang tua terlibat dalam aktif belajar. Adapun faktor penghambat internal, adalah kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif dan kurangnya motivasi, perhatian, minat dan bakat dan faktor eksternal, Yakni lingkungan sosial keluarga, lingkungan ssosial sekolah, seperti guru, teman sekolah, dan ingkungan soial masyarakat.

[25] Melayu Sp Hasibuan, "Manajemen Sumber Daya manusia, Bumi Aksara" (jakarta, 2011).
[26] Nanang Hanafiah, Cucu, and Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Reflikasi Aditama, 2009).

DAFTAR PUSTAKA

Abdulsyani. *Sosiologi Sistematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.

Depotter, Boby, and Mike Henacki. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa, 2002.

Hamruni. *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Jogyakarta: Sukses Offset, 2008.

Hanafiah, Nanang, Cucu, and Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Reflikasi Aditama, 2009.

Hasibuan, Melayu Sp. "Manajemen Sumber Daya manusia, Bumi Aksara." jakarta, 2011.

Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Media Group, 2008.

Mansur. "Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah." Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2004.

Oemar, Hammalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.

Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pebelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2006.

Sholeh, Hamid Moh. *Metode Edutainment*. Jogyakarta: Diva Press, 2011.

Soemanto, Wasty. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.

Trianto, 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, n.d.

JKI_Laila

ORIGINALITY REPORT

20%	%	%	20%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	2%
2	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part IV Student Paper	2%
3	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	1%
4	Submitted to IAIN MAdura Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1%
6	Submitted to IAIN Samarinda Student Paper	1%
7	Submitted to LL Dikti IX Turnitin Consortium Student Paper	1%
8	Submitted to Police Academy – University of Police Science Student Paper	1%

9	Submitted to Universitas Wiraraja Student Paper	1 %
10	Submitted to Institut Agama Islam Negeri Pontianak Student Paper	1 %
11	Submitted to Universitas Trilogi Student Paper	1 %
12	Submitted to IAIN Bukit Tinggi Student Paper	1 %
13	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus Student Paper	1 %
14	Submitted to pbpa Student Paper	1 %
15	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	<1 %
16	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	<1 %
17	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	<1 %
18	Submitted to Universitas Samudra Student Paper	<1 %

19	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	<1 %
20	Submitted to Yeungnam University Student Paper	<1 %
21	Submitted to Institut Pendidikan Guru Malaysia Student Paper	<1 %
22	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
23	Submitted to Bellevue Public School Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universitas Andalas Student Paper	<1 %
25	Submitted to Universitas Sumatera Utara Student Paper	<1 %
26	Submitted to Terra Environmental Research Institute Student Paper	<1 %
27	Submitted to UIN Sultan Maulana Hasanudin Student Paper	<1 %
28	Submitted to IAIN Langsa Student Paper	<1 %
29	Submitted to University of Muhammadiyah Malang	<1 %

Student Paper

30	Submitted to Higley Unified School District #60 Student Paper	<1%
31	Submitted to Universiti Teknologi Petronas Student Paper	<1%
32	Submitted to Teachers College Student Paper	<1%
33	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		

JKI_Laila

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12