

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam UURI (Undang-Undang Republik Indonesia) No. 20/2003 pasal 34 ayat (1) ditegaskan bahwa setiap warga negara yang berusia 6 (enam) tahun dapat mengikuti program wajib belajar. Dan pasal 39 ayat (2) ditegaskan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.¹ Proses pendidikan dari masa kemasa terus melakukan inovasi sesuai dengan kemampuan manusia itu sendiri, sehingga pendidikan mengalami kemajuan yang cukup pesat. Hal ini terbukti dengan adanya penemuan-penemuan Ilmu Pengetahuan baru yang sekaligus menunjukkan bahwa pendidikan selalu bersifat maju dan berorientasi ke depan. Salah satu penemuan dalam dunia pendidikan yang saat ini sedang dikembangkan yaitu konsep *edutainment*.

Konsep *edutainment* yaitu suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar.² Konsep ini

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Wajib Belajar dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm.17 dan 20.

² Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm.6.

dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara teratur dan menyenangkan dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, emosi, dan gaya belajar.

Konsep *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang sedang berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan. Edutainment bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.

Sebagaimana telah dijelaskan Sutrisno dalam Hamid bahwa *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan.³ Jadi *Edutainment* dari segi bahasa yaitu pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan dari segi terminologi *edutainment* yaitu suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga mengandung muatan pendidikan dan hiburan yang dikombinasikan secara harmonis, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi. Pembelajaran dapat pula dilakukan dengan metode yang lain, asalkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan bermakna. Memberikan kemudahan dan memunculkan suasana gembira merupakan salah satu prinsip utama dalam pendidikan Islam.

Proses pembelajaran yang digunakan para guru selama ini lebih banyak menggunakan metode yang masih tradisional. Guru memberi penjelasan dengan

³Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Pres, Cetakan V, 2011), hlm.17.

berceramah mengenai materi pelajaran dan siswa sebagai pendengar, metode pembelajaran semacam ini kurang memberikan arahan, pemahaman, penemuan, dan penerapan serta menjadikan siswa menjadi jenuh, bosan dan malas belajar. Akibatnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati, dan ini akan berakibat pada masa depan siswa sehari-hari dan bahkan akhir-akhir ditinggal siswa. Akibat lainnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati dan berakibat pada masa depan siswa yang kurang memahami pelajaran khususnya pelajaran sejarah kebudayaan Islam.⁴

Terdapat beberapa alasan yang cenderung orang melakukan apa yang mereka dengar. Salah satu alasan yang paling menarik adalah perbedaan tingkat kecepatan berbicara pengajar atau guru dengan tingkat kecepatan kemampuan siswa mendengarkan. Maka dari itu metode ceramah yang selalu digunakan oleh para pendidik kurang tepat jika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena yang aktif hanya pendidik dan peserta didik kurang tertarik dan senantiasa bosan dengan duduk dengar dan harus memahami apa yang disampaikan guru.

Dengan begitu, guru sejarah kebudayaan Islam di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman mendesain proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan membuat peserta didik nyaman. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu metode *edutainment*. Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* merupakan pembaharuan pendidikan yang mana peserta didik untuk

⁴Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005), hlm.42.

memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan peserta didik menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode *edutainment* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa itu sendiri. Dengan demikian dari pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menciptakan potensi-potensi baru bagi peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan Model pembelajaran TGT melibatkan aspek kerjasama antara siswa. Dalam sebuah team, setiap anggota harus bekerjasama dalam pembelajaran dengan kerjasama siswa dapat saling bertukar informasi, dan diharapkan siswa lebih memahami materi.

Dalam konsep dasar *edutainment* ada 3 asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: *pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. *Kedua*, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya. *Ketiga*, apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar,

cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan mencapai hasil belajar yang optimal.⁵

Teknik aplikasi program *edutainment* dapat dilakukan dengan beberapa cara:

1. Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran
2. Mengembangkan motivasi belajar yang kuat
3. Mengenal dan memahami karakter dan gaya belajar peserta didik
4. Melakukan pembelajaran aktif dan total (kognitif, afektif, psikomotorik serta zahir-batin)
5. Menggunakan pendekatan *inquiri-discovery* sehingga peserta didik mampu memahami makna, menyimpan dan mengembangkannya.⁶

Sedangkan manfaat *Edutainment* Vygotsky sebagaimana dikutip oleh Ratna Megawangi dalam bukunya Abdul Wahid, bermain dan aktifitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*age-appropriate*), dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*) bermain adalah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada usia dini (*pre- operational thinking*), dan masa sekolah dasar (*concrete operational thinking*).⁷

⁵Hamruni, *Op. Cit*, hlm.6.

⁶Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: LKIS,2009), hlm.109.

⁷Abdul Wahid, *Isu-isu Kontemporer Pendidikan Islam*, (Semarang: Needs Press, 20018), hlm.250.

Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam metode *edutainment* antara lain:

1. Alat-alat audio – visual, alat-alat yang tergolong kedalam kategori ini, yaitu: media proyeksi (overhead proyektor, slide, film dan LCD), media non proyeksi (papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papa panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik dan lain-lain), benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, peta, globe, pameran dan museum.⁸
2. Media yang menggunakan teknik atau memakai mesin, yaitu slide, film sturf, film rekaman, radio, televisi, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, internet dan komputer.
3. Contoh-contoh kelakuan, perilaku mengajar.

Dalam proses proses pembelajaran pendidikan agama Islam, contoh dan kelakuan pengajar dimaksud adalah memberi *uswatun hasanah* kepada pembelajar.⁹

Kualitas proses pembelajaran menurut istilah kata kualitas berarti mutu, yaitu tingkat baik buruknya sesuatu.¹⁰ Pendidikan berkualitas akan menghasilkan generasi bangsa yang bermutu. Dalam upaya meningkatkan pendidikan tersebut, pemerintah harus memberikan perhatian khusus terhadap komponen-komponen pendidikan.

⁸Hujair AH. Sanaki, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 38.

⁹*Ibid*, hlm. 39.

¹⁰Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 603.

Komponen-komponen tersebut ialah siswa, guru, tujuan, materi, metode, sarana dan prasarana, evaluasi dan lingkungan.¹¹

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Aisah berjudul “Studi Eksperimen Implementasi Metode *Edutainment* Belanbe Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Kelas V MI Darussalam Sumowono Kabupaten Semarang”¹² menjelaskan bahwa, dengan diterapkannya metode *edutainment* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian di atas peneliti menyimpulkan terdapat hubungan antara kualitas proses pembelajaran dengan motivasi pembelajaran, apabila kualitas proses pembelajaran baik sesuai dengan tujuan dari metode yang diterapkan oleh pendidik maka akan menimbulkan motivasi pada peserta didik dan akan memperoleh hasil pembelajaran yang memuaskan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam dan beberapa siswa kelas VII MTs. Raudhatul Qur’an desa Payaraman, diperoleh temuan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas tersebut masih rendah. Dikarenakan kegiatan pembelajaran pada umumnya masih berpusat pada guru (*Teacher centered*), aktivitas siswa hanya mencatat dan menyimak penjelasan guru saja. Akibatnya siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar, serta rendahnya kemampuan siswa

¹¹Umar Tirtaharja dan La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hlm. 51-52.

¹² Aisyah, 2011, *Studi Eksperimen Implementasi Metode Edutainment Belanbe Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Kelas V MI Darussalam Sumowono Kabupaten Semarang*, Semarang, skripsi.

dalam menguasai materi yang di pelajari. Padahal, pembelajaran yang dikehendaki adalah adanya perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari keadaan sebelumnya.

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam seorang pendidik seharusnya mengajar dengan strategi yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Pada umumnya peserta didik menginginkan suatu pembelajaran yang rileks, menyenangkan, sesuai dengan gaya belajar mereka dan mudah menerima serta memahami informasi yang disampaikan. Ketika pendidik mengajar sesuai dengan gaya belajar peserta didiknya maka pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak akan dianggap sulit dan membosankan. Akan tetapi, mereka akan menganggap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu mudah dan menyenangkan, sehingga pembelajaran yang berlangsung akan berjalan kondusif, nyaman, dan peserta didik antusias dan senang mengikuti setiap proses pembelajaran.

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

bahan pelajaran.¹³ 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.

Inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan dan sekaligus melihat proses kualitas pembelajaran di kelas baik dari siswa maupun guru. Oleh karena itu sudah saatnya sistem pendidikan yang selama ini ada harus dirubah, terutama pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan begitu, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Sehingga metode *edutainment* patut dijalankan.

Dari permasalahan yang muncul di atas, maka kiranya perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui penguasaan konsep, proses pembelajaran dan kualitas proses pembelajaran siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan metode *edutainment*.

¹³Munzier Suparta & Hery Noer Aly, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Amissco,2002), hlm. 161.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dilakukan penelitian yang berjudul” Pengaruh Metode *Edutainment* dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs. Raudhatul Qur’an Payaraman Kabupaten Ogan Ilir”

B. Identifikasi Masalah

1. Banyaknya siswa yang belum memperhatikan pelajaran dengan baik sehingga banyak siswa yang ribut dan keluar masuk kelas.
2. Sikap guru hanya mengajar dan memberikan ancaman-ancaman kepada siswa tersebut.
3. Banyaknya siswa yang belum menanggapi teguran dari guru.
4. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi.
5. Belum baiknya kualitas proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs.Raudhatul Qur’an Payaraman.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini mengandung permasalahan yang begitu kompleks, untuk itu perlu adanya suatu batasan permasalahan agar penelitian ini hanya fokus membahas pengaruh metode *edutainment* model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di MTs. Raudhatul Qur’an Payaraman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dari penelitian adalah:

1. Bagaimana kualitas proses pembelajaran siswa dengan menerapkan metode *edutainment* di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman ?
2. Bagaimana kualitas proses pembelajaran siswa dengan tidak menerapkan metode *edutainment* di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman ?
3. Adakah pengaruh metode *edutainment* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk menganalisis pengaruh metode *edutainment* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran siswa dengan menerapkan metode *edutainment* di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman ?
- b. Untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran siswa dengan tidak menerapkan metode *edutainment* di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman ?
- c. Untuk mengetahui Adakah pengaruh pengaruh metode *edutainment* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak orang terutama bagi siswa, guru dan peneliti sendiri.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai prinsip-prinsip yang berhubungan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa yang dapat disusun sebagai kerangka kerja yang bermanfaat bagi peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam meningkatkan keikutsertaan atau keterlibatan siswa dalam meningkatkan kualitas proses pembelajarasiswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode *edutainment*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan tentang metode *edutainment* sehingga dapat menjadi bekal untuk menambah inovasi dalam pembelajaran setelah menjadi guru.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam mengatasi kurangnya kualitas proses pembelajaran siswa dalam belajar dengan memperhatikan dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa baik faktor intern maupun ekstern.
- 2) Sebagai bahan masukan mengenai pemanfaatan alat peraga sehingga dapat mengatasi kurangnya kualitas proses pembelajaran siswa dalam belajar sejarah kebudayaan Islam dan prestasi dapat meningkat.

- 3) Menanamkan kreativitas dalam usaha pembenahan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *edutainment*,

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat lebih terhibur dan menyenangkan pembelajaran sejarah kebudayaan islam sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar sejarah kebudayaan Islam yang cenderung membosankan.
- 2) Siswa dapat lebih termotivasi dan lebih merespon dalam mengikuti pelajaran.
- 3) siswa diharapkan dapat terlibat secara langsung ddalam berbagai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *edutainment* tersebut.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk terus meningkatkan kualitaas pendidikan, terlebih terhadap pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam.

e. Bagi Khazanah Keilmuan

Kajian ini bermanfaat sebagai khazanah keilmuan terkhusus dalam bidang pendidikan dan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan yang kedepannya dapat dijadikan sebagai suatu referensi pendukung untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan menambah sumbangan kepustakaan bagi yang membutuhkan.

G. Tinjauan Pustaka

Penelitian sasmita Tajuddin pada tahun 2013 tentang *Penerapan Metode Edutainment (Education Entertainment) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar*.¹⁴ penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dengan desain *one-shot case study* yang bertujuan untuk mengetahui besarnya pencapaian hasil belajar Fisika Peserta didik pada kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar tahun ajaran 2013/2014 setelah diajar melalui metode pembelajaran *Edutainment*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang terdiri dari 30 item dalam bentuk pilihan ganda yang telah di validasi oleh dua orang validator, dan diuji coba pada kelas X.9 untuk mengetahui validitas tes. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial, dari analisis deskriptif hasil belajar fisika peserta didik kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar setelah diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment* diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,50 yang berarti berada pada kategori tinggi. Sedangkan analisis Inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar Fisika peserta didik kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar tahun ajaran 2013/2014 telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Penelitian Herjan Haryadi pada tahun 2017 tentang *Efektifitas Strategi Pengajaran Edutainment dengan Metode Picture and Picture Terhadap Konsentrasi Belajar matematika pada Siswa Kelas VII MTs. Darussalam Bermi Tahun Pelajaran*

¹⁴ Sasmita Tajuddin, 2013, Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 02 No. 01

2016/2017.¹⁵ Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan yang signifikan terhadap konsentrasi belajar matematika antara siswa yang diajarkan menggunakan strategi pengajaran *edutainment* dan metode Konvensional dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian yang bersifat eksperimen. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *Simple Random sampling*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode Angket/Questioner sebagai metode pokok, sedangkan metode observasi dan metode dokumentasi digunakan sebagai metode bantu. Teknik analisis data menggunakan uji-*t test* yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang dianalisis dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* maupun perhitungan uji-*t test Pooled Varians* dan didapatkan *t* hitung sebesar 7,257 dan interperestasikan pada *t table* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai *t table* yaitu 2,014 karena *t* hitung *t table*, maka menunjukkan bahwa terdapat perbedaan konsentrasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pengajaran *edutainment*. Lebih lanjut dari hasil analisa data diperoleh nilai rata-rata skor total kelompok eksperimen yaitu 78,15 dan 59,66 pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa yang diajarkan dengan strategi pengajaran *edutainment* memiliki rata-rata konsentrasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode Konvensional, dan secara signifikansi

¹⁵ Herjan Haryadi, 2017, Efektifitas Strategi Pengajaran Edutainment dengan Metode Picture and Picture Terhadap Konsentrasi Belajar matematika pada Siswa Kelas VII MTs. Darussalam Bermi Tahun Pelajaran 2016/2017, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, vol. 03 No. 02

kedua metode pembelajaran memiliki nilai perbedaan yang menunjukkan strategi pengajaran *edutainment* lebih efektif ditinjau dari konsentrasi belajar.

Penelitian Nesna Agustriana tahun 2013 tentang *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Sosial Anak*.¹⁶ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *edutainment* dan konsep diri terhadap keterampilan sosial anak-anak kelompok A. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain perlakuan dengan tingkat 2x2 dengan 48 sampel anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ada perbedaan keterampilan sosial anak-anak melalui metode *edutainment* untuk mendekati permainan dengan anak-anak yang diberi metode *edutainment* pendekatan multi media; terdapat interaksi yang signifikan antara metode *edutainment* dan konsep diri keterampilan sosial anak; terdapat perbedaan keterampilan sosial anak-anak yang diperlakukan metode *edutainment* untuk mendekati permainan dengan anak-anak yang diberi metode pengobatan pendekatan multimedia *edutainment* kepada anak-anak-anak yang diperlakukan metode *edutainment* untuk mendekati permainan dengan anak-anak yang diberi metode pengobatan pendekatan multimedia *edutainment* pada anak-anak yang memiliki konsep diri.

H. Kerangka Teori

Menurut Suyanto dan Asep Jihad terdapat 6 kualifikasi kemampuan belajar, yakni 10% baca, 20% dengar, 30% lihat, 50% lihat dan dengar, 70% katakan, 90%

¹⁶Nesna Agustriana, 2017, *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Sosial Anak*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 07 No. 02

katakan dan lakukan.¹⁷ Keenam kualifikasi kemampuan belajar tersebut harus dilakukan dengan waktu yang terbatas, karenanya pemilihan metode yang tepat dan media yang mendukung akan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Meliansari dalam penelitiannya menyatakan bahwa adanya hubungan yang positif antara kemampuan belajar mandiri dengan hasil belajar mata pelajaran PPKn di paket C di desa Wiyono kecamatan gedung tataan kabupaten pesawaran.¹⁸ Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin meningkatnya kemampuan belajar mandiri peserta didik maka meningkat pula hasil belajar mereka.

Berbagai macam metode tersebut tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, oleh karenanya seorang gurulah yang harus memilih dan memilah metode tersebut agar menjadi metode yang membantu dan menyenangkan bagi para siswa. Mengadakan variasi dalam mengajar dapat menjadi suatu pertimbangan agar hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai, tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, melainkan dengan menghadirkan metode *edutainment* dan melakukan praktek dari siswa layaknya dapat membantu mensukseskan proses pembelajaran.

Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat banyak termasuk metode *edutainment* salah satu nya. Metode ialah istilah yang digunakan untuk

¹⁷ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Global*, (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2013), hlm. 83

¹⁸ Meliansari, Hubungan Kemampuan Belajar Mandiri Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Di Paket C Di Desa Wiyono Kecamatan Gedung Tataan Kabupaten Pesawaran Tahun Ajaran 2016/2017, skripsi sarjana pendidikan ilmu pengetahuan sosial, (lampung: perpustakaan Universitas Lampung, 2017)

mengungkapkan pengertian “cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu”.¹⁹

Istilah metode sering kali disamakan dengan istilah pendekatan, strategi, dan teknik sehingga dalam penggunaannya juga sering saling bergantian yang pada intinya adalah suatu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan atau cara yang tepat dan cepat untuk meraih tujuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.²⁰

Proses pembelajaran yang lebih menekankan pada sisi hiburan ini disebut dengan *edutainment* (pendidikan yang menyenangkan). *Edutainment* secara epistemologis dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan, dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.²¹

Edutainment adalah akronim dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi *edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran

¹⁹ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.9

²⁰ Moh. Roqib, *Op.Cit*, hlm. 90

²¹ *Ibid*, hlm. 107

(*role-play*), dan demonstrasi. Tetapi juga dengan cara lain yang penting siswa dapat mengalami proses pembelajaran dengan senang-senang, dan mereka menikmatinya.²²

Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung. Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak, maka pembelajaran harus di desain sedemikian rupa, dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membelenggu siswa, serta bebas dari tekanan dan jauh dari kebosanan atau kejenuhan.

Dari pernyataan di atas menunjukkan bahwa inti dari pada pendidikan sebenarnya bukan hanya terletak dari tercapainya tujuan pendidikan tapi juga bagaimana proses dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, dengan proses yang baik maka hasil yang diharapkan akan tercapai dengan sendirinya dan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran di dalam kelas.

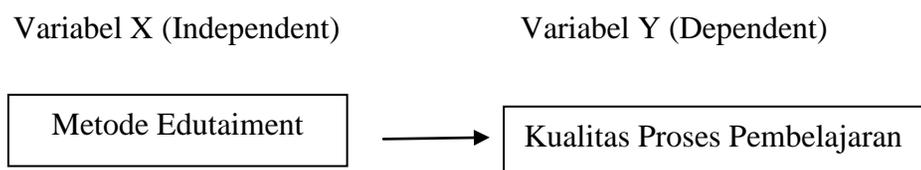
I. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu fenomena yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi.²³ Sedangkan menurut Juliansyah

²² Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Indonesia : Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005), hlm.31.

²³Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014, cet. 3), hlm. 185

variabel penelitian adalah pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti.²⁴ Adapun pengertian variabel yang lebih mudah dipahami diungkapkan oleh Punaji Setyosari, ia menyatakan Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian atau merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.²⁵ Adapun dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang dapat digambarkan sebagai berikut:



J. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjelasan yang menjabarkan hal yang hendak diteliti dengan jelas dan disertai dengan indikator-indikatornya.²⁶

1. Metode *Edutainment*

Edutainment adalah cara belajar dan bermain di mana siswa diajak bermain namun mereka seakan-seakan tidak sadar bahwa mereka juga sedang belajar. Metode ini sangat tepat untuk menghilangkan kejenuhan di kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung namun kelas masi tetap dalam keadaan kondusif.

²⁴ Juliansyah Noor, *metodologi penelitian* (skripsi, tesis, desertasi, dankaryailmiah, (Jakarta: Kencana, 2016, cet. 6), hlm. 47

²⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012, ed. 2, cet. 2), hlm. 126

²⁶ IAIN Raden Fatah, *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi Program Sarjana: Program Study Pendidikan Agama Islam*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2014), hlm. 15-16

2. Kualitas Proses Pembelajaran

Kualitas, menurut istilah kata kualitas berarti mutu, yaitu tingkat baik buruknya sesuatu.²⁷

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan terdapat interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.²⁸ Dapat disimpulkan bahwa kualitas proses pembelajaran itu adalah tingkat baik atau buruknya mutu suatu pendidikan dan interaksi antara guru dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas maka pemerintah harus memperhatikan komponen-komponen pendidikan seperti siswa, Guru, tujuan, materi, metode, sarana dan prasarana, evaluasi dan lingkungan.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah berasal dari bahasa Arab yaitu *syajarah* yang berarti pohon (kehidupan), riwayat, atau kisah. Jadi sejarah kebudayaan adalah gambaran tentang aktivitas kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang telah terjadi di masa lampau.

²⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit*, hlm, 603

²⁸Ramayulis, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), cet ke-4, hlm. 345

K. Hipotesis Penelitian

Dalam suatu penelitian ini, hipotesis mengandung makna “Sebagai jawaban yang bersifat sementara sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.²⁹ Berdasarkan pengertian tersebut diajukan hipotesis deskriptif sebagai berikut:

- a. Hipotesis kerja (Ha) ada pengaruh metode *edutainment* dalam meningkatkan kualitas poses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII MTs. Raudhatul Qur’an Payaraman
- b. Hipotesis nol (Ho) tidak ada pengaruh metode *edutainment* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII MTs. Raudhatul Qur’an Payaraman.

L. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau langkah-langkah dalam pengumpulan data yang dilakukan oleh seseorang secara sistematis, terkontrol, empiris dan kritis.

²⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Yogyakarta: Bina Aksara, 1989), hlm. 62

Ayat tentang metode penelitian

أَوَلَمْ يَرَوْا كَيْفَ يُبْدِئُ اللَّهُ الْخَلْقَ ثُمَّ يُعِيدُهُ^{٣٠} إِنَّ ذَلِكَ عَلَى اللَّهِ يَسِيرٌ ﴿١٩﴾ قُلْ

سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ

عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

19. Dan Apakah mereka tidak memperhatikan bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian mengulanginya (kembali). Sesungguhnya yang demikian itu adalah mudah bagi Allah.

20. Katakanlah: "Berjalanlah di (muka) bumi, Maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu."³⁰

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat atau frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain.³¹

Sedangkan menurut Trianto Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang

³⁰

³¹ Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 13.

diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas, dan memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka.³²

2. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian komparasi, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi.

3. Populasi dan Sampel

Menurut Komaruddin dalam buku Mardalis menyatakan bahwa populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Menurut Siswojo dalam buku yang sama menyatakan bahwa populasi adalah sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria yang ditentukan peneliti.³³ Sedangkan menurut Sugiono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.³⁴ Dari penjelasan di atas peneliti menetapkan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs mulai

³² Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011, cet.2), hlm. 174

³³ Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010, ed. 1, cet.12), hlm. 53

³⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 117

dari kelas VII, VIII dan IX yang terdiri dari 5 kelas yang berjumlah sebanyak 100 orang. Adapun data jumlah siswa dari masing-masing kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Jumlah populasi seluruh siswa MTs. Radhatul Qur'an
Payaraman Kabupaten Ogan Ilir

No.	Nama Kelas	Jumlah Kelas
1.	Kelas VII A	17 Orang
2.	Kelas VII B	21 Orang
3.	Kelas VIII A	15 Orang
4.	Kelas VIII B	15 Orang
5.	Kelas IX	20 Orang
Jumlah:		88 Orang

Sampel adalah sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian.³⁵ Menurut Trianto Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau sifat yang sama.³⁶ Sedangkan menurut Helen Sabera Adib sampel merupakan bagian atau contoh kecil yang mewakili sifat dan karakter populasi.³⁷ Dari penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang menjadi objek penelitian. Penentuan sampel dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah teknik *purposive* atau penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun kelas yang terpilih menjadi sampel penelitian adalah

³⁵ *Ibid.*, hlm. 55

³⁶ Trianto, *Op.cit.*, hlm. 231

³⁷ Helen Sabera Adib, *Metodologi Penelitian*, (Palembang: Neor Fikri Offset, 2016), hlm. 31

kelas VII A yang berjumlah 25 orang dan VII B yang berjumlah 25 orang, total sampel yang di ambil adalah 50 orang, atas dasar pertimbangan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen sehingga memerlukan sampel dari suatu kelas sehingga dapat mempermudah dalam melakukan penelitian
- b. Penelitian ini merupakan penelitian komparasi yang membandingkan antara dua variabel sehingga diperlukan dua kelas sebagai objek penelitian
- c. Menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian akan meminimalisir proses validitas dan reliabilitas butir pertanyaan/pernyataan pada siswa karena dari pernyataan/pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui tingkat kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* dan yang tidak menggunakan metode *edutainment*
- d. Kedua kelas tersebut memiliki guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sama, yakni Bapak Edi Yanto,Sp.d.
- e. Kelas tujuh merupakan kelas dimana siswanya masih suka bersenang-senang dan bermain-main saat belajar dengan demikian metode *edutainment* ini sangat tepat diterapkan di kelas VII

Adapun tabel dari sampel di atas dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1.2
Jumlah sampel yang menjadi objek penelitian

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa

1.	VII A	17 Siswa
2.	VII B	21 Siswa
Jumlah :		38 Siswa

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (Angket), merupakan daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu.³⁸ Kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik angket diberikan kepada siswa kelas VII untuk mengukur sejauh mana kualitas proses pembelajaran siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode edutainment. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dimana siswa diminta memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara tanda silang (X)

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpul data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain.³⁹

Maksudnya penulis melakukan tanya jawab langsung dengan dengan kepala sekolah dan guru sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Raudhatul

³⁸Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Mitra Pelajar, 2005), hlm.325

³⁹Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 138

Qur'an Payaraman. Teknik wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data tentang keadaan Madrasah Tsanawiyah Raudhatul Qur'an Payaraman dan data yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.⁴⁰ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menghimpun data tentang latar belakang berdirinya sekolah, jumlah guru atau karyawan, keadaan siswa dan sarana prasarana di Madrasah Tsanawiyah Raudhatul Qur'an Payaraman.

d. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.⁴¹ Observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VII pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk melihat proses pembelajaran dengan melihat fenomena yang ada seperti siswa kurang semangat ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah tersebut. Disamping itu juga dijadikan sebagai teknik untuk melihat bagaimana pengaruh metode *edutainment* melalui ceklist. Selain itu, diobservasi juga digunakan untuk melihat

⁴⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Edisi Revisi), (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010, cet 14), hlm. 120

⁴¹Wina sanjaya, *Op.Cit.*, hlm. 43

bagaimana kualitas proses pembelajaran siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode *edutainment melalui ceklist*.

5. Teknik Analisis Data

Sebelum mencari “t” atau t_0 peneliti terlebih dahulu menggunakan rumus TSR untuk mencari nilai siswa yang tergolong tinggi, sedang dan rendah dengan menggunakan rumus TSR dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas proses pembelajaran siswa dengan menerapkan metode *edutainment* digunakan rumus tinggi, sedang, rendah (TSR).

$$T = M_x + 1. SD_x$$

$$S = \text{Skor antara } M_x - 1. SD \text{ s/d } M_x + 1. SD_x$$

$$R = M_x - 1. SD_x$$

- b. Rumus Presentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

P : Nilai diperoleh dari F dibagi N dikali 100%

F : *Frekuensi* atau jumlah responden

N: Jumlah sampel⁴²

⁴² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 43

Rumus untuk mencari “t” atau t_0 dalam keadaan dua sampel yang kita teliti merupakan sampel besar (N lebih dari 30), sedangkan kedua sampel yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan, adalah sebagai berikut:⁴³

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

langkah perhitungannya adalah:

- a. Mencari Mean variabel X (Variabel I), dengan rumus:

$$M_1 = M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)$$

- b. Mencari Mean variabel Y (Variabel II) dengan rumus:

$$M_2 = M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_2} \right)$$

- c. Mencari Deviasi Standar variabel II dengan rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_1} - \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)^2}$$

- d. Mencari Deviasi Standar variabel II dengan rumus:

$$SD_2 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_2} - \left(\frac{\sum fx'}{N_2} \right)^2}$$

- e. Mencari *Standard Error* Mean variabel I dengan rumus:

$$SE_{M_1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

- f. Mencari *Standard Error* Mean variabel II dengan rumus:

$$SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

⁴³*Ibid*, hlm. 347.

- g. Mencari *Standard Error* perbedaan Mean variabel I dan Mean variabel II dengan rumus:

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

Mencari t_0 dengan rumus: $t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$

6. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bab I: Merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, variable penelitian, defenisi operasional, hipotesis, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II: Pada bab ini berisi tinjauan konseptual mengenai metode *edutainment* model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI)

Bab III: Pada bab ini berisi tentang keadaan georafis MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman, yang akan menjelaskan keadaan bagaimana situasi dan kondisi di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman.

Bab IV: Pada bab ini berisi analisa data dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang sudyah dilakukan. Yang berisi; analisa terhadap Pengaruh Metode *Edutainment* model pembelajaran kooperatif TGT

(*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs. Raudhatul Qur'an Payaraman.

Bab V : Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang saya lakukan dan saran-saran.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Wajib Belajar dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003).
- Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2013).
- Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Pres, Cetakan V, 2011).
- Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005).
- Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: LKIS, 2009).
- Abdul Wahid, *Isu-isu Kontemporer Pendidikan Islam*, (Semarang: Needs Press, 20018).
- Hujair AH. Sanaki, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).
- Umar Tirtaharja dan La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005).
- Aisyah, 2011, *Studi Eksperimen Implementasi Metode Edutainment Belanbe Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Kelas V MI Darussalam Sumowono Kabupaten Semarang*, semarang, skripsi.

- Munzier Suparta & Hery Noer Aly, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Amisco, 2002).
- Nesna Agustriana, 2017, Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Sosial Anak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 07 No. 02
- Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Global*, (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2013).
- Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2007).
- Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003).
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011, cet.2).
- Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).
- Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2012).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Yogyakarta: Bina Aksara, 1989).
- Helen Sabera Adib, *Metodologi Penelitian*, (Palembang: Neor Fikri Offset, 2016).
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Oemar Hamalik, *Evaluasi Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1993).

