



IMPLEMENTASI METODE EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN SKI DALAM MENUMBUHKAN RESPONSIF SISWA DI MTS YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM (YPI) DELITUA

Jihan Ufairoh¹, Khairuddin Lubis², Hotni Sari Harahap³

^{1,2,3}Universitas Al Washliyah Medan, Indonesia.

Email : ¹jihanufairoh03@gmail.com, ²khairuddinlbs82@gmail.com, ³hotnisari46@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui: 1) Penerapan metode *edutainment* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua. 2) Kendala yang dihadapi saat penerapan metode *edutainment* di MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman yaitu melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya maka digunakan triangulasi teknik, dan triangulasi sumber. *Edutainment* sebagai strategi yang memadukan antara pendidikan dengan hiburan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, suasana pembelajaran yang demikian dapat memicu efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan cara belajar dengan menggunakan metode *edutainment* memiliki dampak positif dalam meningkatkan responsif siswa di MTS YPI Delitua. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Metode *edutainment* dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran melalui implementasi metode *edutainment*, terlihat siswa sangat bersemangat saat pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Kata Kunci: Metode *Edutainment*, Responsif Siswa.

Abstract

the aim of this research is to determine: 1) The application of edutainment methods in learning the history of Islamic culture at MTS Islamic Education Foundation (YPI) Delitua. 2) Obstacles faced when implementing edutainment methods at MTS Islamic Education Foundation (YPI) Delitua. The method used in this research is qualitative descriptive research. Data collection techniques are observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is the Miles and Huberman model, namely through data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. To obtain data whose validity can be accounted for, technical triangulation and source triangulation are used. Edutainment is a strategy that combines education with entertainment so that learning becomes fun, such a learning atmosphere can trigger the effectiveness of achieving learning goals. The results of this research show that learning using edutainment methods has a positive impact in increasing student responsiveness at MTS YPI Delitua. This can be seen from the increase in students' understanding of the material presented by the teacher. Edutainment methods can help improve students' memory regarding the material taught by the teacher. During the learning process through the implementation of the edutainment method, students were seen to be very enthusiastic when learning the history of Islamic culture.

Key Words: *Edutainment Method, Student Responsiveness.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dimana bangsa atau negara membina dan

mengembangkan kesadaran diri diantara individu-individu (Rambe et al., 2023). Dengan kesadaran ini suatu bangsa atau negara

dapat memberikan kekayaan budaya atau pemikirannya kepada generasi berikutnya untuk menjadi inspirasi dalam berbagai aspek kehidupan. Kehidupan manusia selalu akan berubah seiring dengan pendidikan. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, dunia pendidikan juga memerlukan banyak inovasi. Hal ini harus dilakukan untuk kemajuan dalam kualitas pendidikan yang tidak hanya harus fokus pada teori tetapi juga pada tindakan praktis. Jika kita melihat fenomena yang terjadi pada siswa saat ini, mereka merasa bahwa ada aktivitas yang mengasyikkan di luar jam pelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka merasa terbebani ketika berada di kelas terutama ketika mereka harus menghadapi mata pelajaran yang membosankan.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang terencana menjadikan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sisdiknas, 2003). Dasarnya, pendidikan dan pembelajaran memiliki hubungan yang erat. Keseluruhan proses pendidikan yang paling pokok di sekolah ialah pembelajaran (Kompri, 2016). Pembelajaran ialah inti dari proses pendidikan (Gunawan, 2012). Hal ini berarti sukses tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang terjadi dalam interaksi antara guru dan siswa. Lingkungan materi dan suasana juga membantu membuat lingkungan belajar yang baik. Itu akan dibuat saat suasana benar-benar bisa dinikmati dengan nyaman. Jika siswa berinteraksi dan berbicara dengan guru mereka dengan cara yang menyenangkan, saling menghargai, dan penuh tawa, mereka akan merasa senang. Pada dasarnya, interaksi dan komunikasi yang menyenangkan adalah bagian penting dari penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang nyaman dan menyenangkan, tujuan akan tercapai secara efektif (Darmansyah, 2010).

Menyenangkan dalam proses pembelajaran bukan mengharuskan siswa untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan saling mendukung antara siswa dan guru

dalam berkomunikasi sehingga tidak ada tekanan dalam pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Karena salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah proses pembelajaran yang buruk, keberhasilan siswa juga tergantung pada upaya guru untuk menyampaikan materi dan menyajikan materi serta pemilihan metode yang tepat oleh guru.

Penerapan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat mendorong peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode *edutainment* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan (Sutrisno, 2005). Pembelajaran yang menyenangkan dapat mempermudah proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif (Hamid, 2011). Partisipasi siswa yang aktif dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap positif seperti tanggung jawab dan responsif (Darmansyah, 2010).

Edutainment dengan mudah memahami inti pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa senang belajar tanpa disadari. Guru dapat melakukan proses pembelajaran dan menjadikan siswa senang belajar merupakan salah satu ciri keberhasilan *edutainment* (Hamid, 2011).

Metode *edutainment* tentu sangat menarik jika dikembangkan secara sistematis dan terorganisir. Jika semuanya berjalan dengan baik, suasana pembelajaran di kelas akan menjadi sesuatu yang biasa saja yang menarik bagi siswa, atau sesuatu yang tidak disukai akan menjadi sesuatu yang disukai oleh siswa. Karena dipengaruhi oleh semangat dan antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, keinginan untuk terus belajar agar memperoleh nilai yang tinggi akan tetap ada. Guru harus belajar bagaimana menggunakan metode *edutainment* karena gagasan ini lebih menekankan pada cara guru menjalankan fungsinya, maka seorang guru harus melengkapi diri dengan kemampuan dalam menerapkan metode *edutainment*.

Sebagai seorang guru yang sehari-hari mengajar di sekolah, tentunya tidak jarang menemukan anak-anak yang mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar adalah keadaan dimana siswa tidak dapat belajar

sebagai mestinya (Supriyono, 2012). Siswa kadang-kadang mengalami kesulitan saat belajar. Siswa dengan kemampuan rendah bukan satu-satunya yang mengalami kesulitan belajar, siswa dengan kemampuan tinggi juga mengalami kesulitan belajar. Karena pada dasarnya setiap manusia pasti pernah mengalami kesulitan. Sebagaimana firman Allah dalam Qs. Al-Insyirah ayat 6, yang artinya "Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Ini berarti bahwasanya tidak ada kesulitan melainkan akan ada kemudahan setelahnya. Siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar akan lebih mudah memahami pelajaran jika mereka berusaha. Kesulitan belajar seorang siswa disebabkan oleh berbagai faktor yang tentunya menghambat dalam proses pembelajaran dan tercapainya hasil pembelajaran yang diharapkan.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh aqidah (Muhaimin, 2002). Begitu pentingnya mempelajari sejarah, karena dengan belajar sejarah dapat mengambil pelajaran dari orang-orang terdahulu dan menjadikan sebagai pelajaran kehidupan yang sekarang dan akan mendatang.

Madrasah Tsanawiyah YPI Kecamatan Delitua Kabupaten Deli Serdang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat menengah pertama di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia dan menggunakan *edutainment* sebagai metode pembelajaran SKI. Berdasarkan hasil wawancara guru SKI MTS YPI dapat diketahui bahwa dalam mata pelajaran SKI guru telah menerapkan metode *edutainment*. Guru menerapkan pelajaran yang mencampurkan, memvariasikan dan menggabungkan beberapa metode dengan menampilkan objek dengan cara simulasi yang dibantu alat peraga. Penggabungan beberapa metode ini membuat peserta didik aktif, merasa senang dan nyaman ketika belajar. Tujuan menerapkan metode *edutainment* adalah agar pembelajaran bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa prinsip belajar berbasis *edutainment* adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan,

aman, nyaman, dan membangkitkan semangat peserta didik.

Setelah menerapkan metode *edutainment* ini guru merasakan dampak positif terhadap siswa, karena siswa lebih senang dan nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode *edutainment*. Dari segi pemahaman materi juga guru merasakan dampak yang besar, siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa juga lebih cepat dan mudah memahami materi pembelajaran.

Dalam rangka mendorong aktivitas peserta didik maka guru harus mendisiplinkan diri siswa seperti yang sudah diterapkan di MTS YPI Kecamatan Delitua Kabupaten Deli Serdang. Kemudian guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment*.

Tujuan dari masalah ini adalah agar strategi pembelajaran dapat digunakan dengan maksimal dan efektif serta mengaktifkan siswa untuk belajar, sehingga pembelajaran di kelas menerima respon yang positif. Mengingat jumlah materi pelajaran yang terlalu banyak, jumlah jam pelajaran yang terbatas, dan banyaknya jumlah siswa. Guru harus menguasai materi yang diajarkan dan mendukung siswa dengan metode pembelajaran yang baik agar siswa tidak jenuh dan bersemangat untuk menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, metode pembelajaran harus bervariasi dan relevan dengan materi dan tugas yang diberikan guru. Dengan demikian bahwa strategi pembelajaran SKI dengan menggunakan metode *edutainment* ini dapat membantu menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin membahas lebih lanjut tentang penggunaan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran SKI. Oleh karena penelitian ini berjudul "Implementasi Metode *Edutainment* pada Pembelajaran SKI dalam Menumbuhkan Responsif Siswa di MTS YPI Delitua". Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan metode *edutainment* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua dan untuk

mengetahui kendala yang dihadapi saat penerapan metode *edutainment* di MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Pada penulisan laporan peneliti menggambarkan, menguraikan data atau melaporkan kenyataan-kenyataan yang ada (Sugiyono, 2018). Dengan demikian, peneliti hanya menggambarkan, menguraikan, melaporkan fenomena atau kenyataan-kenyataan implementasi metode *edutainment* pada pembelajaran SKI dalam menumbuhkan responsif siswa di MTS YPI Delitua.

Sumber data merupakan tempat, orang, atau benda dimana data-data tersebut dapat diperoleh peneliti dengan cara mengamati, bertanya, atau membaca tentang hal-hal yang berkenaan dengan variabel yang diteliti (Suharsimi, 2007). Adapun sumber data yang digunakan untuk penelitian ini diatarannya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2019): 1) Data Primer: Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Peneliti menggunakan hasil wawancara yang didapatkan dari responden mengenai topik penelitian sebagai data primer. 2) Data Sekunder: Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Dalam suatu penelitian diperlukan adanya suatu data sebagai hasil akhir dari penelitian. Untuk pengumpulan data yang konkrit peneliti melaksanakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut: 1) Observasi: Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Pengamatan merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sudaryono, 2016). Jenis observasi yang diterapkan oleh peneliti

yaitu jenis observasi partisipan. Observasi partisipan adalah observasi dimana orang yang melakukan pengamatan berperan serta ikut ambil bagian dalam kehidupan orang yang diobservasi (Riyanto, 2010). Peneliti menggunakan observasi partisipan bertujuan agar observasi yang dilakukan oleh peneliti terstruktur dan tidak keluar dari alur penelitian. 2) Wawancara: Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2017). Proses wawancara ini dilakukan melalui dialog secara lisan dengan pertanyaan yang diajukan kepada responden atau informan dan mereka menjawab pertanyaan tersebut secara lisan. Wawancara dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan informasi tambahan tentang informasi yang diperoleh serta masalah apapun yang terjadi selama proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bentuk wawancara yang peneliti terapkan adalah wawancara tak terstruktur atau sering disebut dengan wawancara mendalam. Adapun ciri-ciri dari wawancara tak terstruktur antara lain bersifat luwes, susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pada saat wawancara dan bersifat terbuka (Mulyono, 2002). 3) Dokumentasi: Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, partisipasi, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Suharsimi, 2002). Dokumentasi berasal dari kata “dokumen”, yang berarti barang-barang tertulis. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dan menganalisis berbagai dokumen yang relevan dengan masalah penelitian. Peneliti harus memberikan penjelasan tentang dokumen apa yang dikumpulkan dan metode yang digunakan untuk mengumpulkannya, pengumpulan data dalam dokumen dapat menggunakan alat seperti kamera.

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasi data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2017).

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif yang berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas. Teknik analisis ini meliputi (Sugiyono, 2010): 1) Pengumpulan Data: Data penelitian kualitatif, proses pengumpulan data dimulai dari lapangan dalam upaya membangun teori data. Proses pengumpulan data ini diawali dengan memasuki lokasi penelitian. Dalam hal ini peneliti mendatangi tempat penelitian yaitu MTS YPI Delitua. Kemudian dilanjutkan dengan menemui orang-orang yang menjadi target sebagai informan penelitian pada proses selanjutnya baru dilakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lengkap yang diperoleh dari lapangan. 2) Reduksi Data: Reduksi data merupakan bentuk analisis data yang menajamkan, mengharapakan hal-hal penting, mengarahkan dan membuang yang tidak dibutuhkan dan mengorganisasikan data agar sistematis serta dapat membuat satu kesimpulan yang bermakna. Jadi, data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan penyajian dokumen dikumpulkan, diseleksi, dan dikelompokkan kemudian disimpulkan dengan tidak menghilangkan nilai data itu sendiri. 3) Penyajian Data: Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dalam pengambilan tindakan. Proses penyajian data ini mengungkapkan secara keseluruhan dari sekelompok data yang diperoleh agar mudah dibaca dan dipahami. Data dapat menggambarkan bagaimana proses penggunaan metode *edutainment* untuk menumbuhkan responsif siswa. 4) Penarikan Kesimpulan: Setelah melakukan penyajian data maka kesimpulan awal dapat dilakukan penarikan kesimpulan ini juga dilakukan selama penelitian berlangsung. Sejak awal kelapangan serta dalam proses pengumpulan data peneliti berusaha melakukan analisis dan mencari makna dari yang telah terkumpulkan.

Uji keabsahan data dilakukan agar data yang diperoleh ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengujian keabsahan data pada penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi. Menurut (Moleong, 2014) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu

yang lain diluar data itu. Triangulasi digunakan untuk mengetahui keabsahan data dari sumber penelitian. Pada penelitian ini digunakan triangulasi sumber yang berarti membandingkan, mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk *cross check* terhadap apa yang dikatakan sumber (Moleong, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode *Edutainment* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua

Implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran SKI di MTS YPI Delitua sudah benar-benar diterapkan dengan sangat efektif dan efisien mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan penutupan metode *edutainment* dalam pembelajaran SKI di MTS YPI Delitua sangat membantu peserta didik.

Selain itu metode *edutainment* dalam pembelajaran SKI memberikan dampak yang sangat bagus dalam meningkatkan responsif peserta didik baik dari segi kemudahan dalam belajar maupun nilai siswa itu sendiri. Implementasi metode *edutainment* dalam mata pelajaran SKI mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, nyaman dan emosional peserta didik lebih gampang dikendalikan oleh guru. Namun dalam pelaksanaan metode *edutainment* atau metode belajar sambil bermain ini guru harus mencari teknik yang cocok untuk diterapkan pada saat pembelajaran, karena tidak semua materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bisa dilaksanakan dengan jenis permainan dan guru juga harus menyiapkan humor-humor yang cocok untuk dilakukan saat pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa.

Implementasi model *edutainment* dalam pembelajaran SKI di MTS YPI Delitua mendapat hasil yang positif, dimana siswa menunjukkan sikap responsif yang cukup bagus.

Penerapan model *edutainment* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran SKI. Rata-rata siswa menyukai pembelajaran dengan model yang diterapkan. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* hanya memiliki sedikit hambatan, dimana

hambatannya hanya berasal dari faktor siswa sendiri.

Pembelajaran berbasis *edutainment* yang diterapkan dalam bentuk pembelajaran SKI menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa jarang bosan saat pembelajaran berlangsung. Guru dalam melakukan penilaian dengan cara mengamati karakter siswa tersebut.

Dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti, dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran SKI di MTS YPI Delitua ini dapat memberikan hasil yang lebih baik. Pembelajaran SKI yang diterapkan oleh guru terhadap peserta didik dengan melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum. Selain mencerminkan sifat, perilaku dan budi pekerti yang baik, guru juga dapat memberikan pembelajaran SKI dengan yang menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat menerapkan semua hal yang telah diajarkan dan peserta didik juga memiliki rekaman ingatan selama menerima pembelajaran tersebut dengan kesan yang menyenangkan.

Dari sinilah, peserta didik merasa bahwa mempelajari pelajaran SKI bukanlah suatu kesulitan yang tidak bisa diusahakan menjadi mudah. Peserta didik merasa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangatlah penting. Dengan adanya kesadaran akan pemahaman tujuan dari pembelajaran SKI oleh peserta didik maka proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *edutainment* dapat dikatakan berhasil memberikan yang lebih baik.

Kemudian mengenai pemahaman tentang pendekatan *edutainment* sendiri masih membutuhkan pendalaman tersendiri bagi para guru dalam menerapkannya. *Edutainment* merupakan cara dalam memberikan pembelajaran SKI dengan beberapa hiburan dan permainan yang juga mengedukasi untuk peserta didik. Dengan adanya permainan yang dapat mengedukasi, peserta didik mampu memberikan perubahan yang lebih aktif, responsif dan kreatif. Sebagai guru yang menggunakan pendekatan *edutainment* harus menyiapkan jenis permainan yang akan dilakukan peserta didik agar materi SKI yang ada di dalam permainan tersebut dapat diterima dengan baik.

Di sisi lain, peserta didik pun merasa bahwa pembelajaran SKI yang diberikan dengan cara yang berbeda tersebut dapat

membuat ingatan yang menyenangkan dan materi yang diajarkan pun akan sangatlah mudah untuk diterapkan baik kepada diri sendiri maupun kepada masyarakat sekitarnya. Dengan adanya tujuan yang lebih baik yang mampu memberikan hasil yang lebih baik pula, maka pendekatan *edutainment* tersebut sangatlah cocok digunakan dalam memberikan pembelajaran SKI. Terutama untuk para guru dan peserta didik di MTS YPI Delitua agar pembelajaran SKI tidak terkesan monoton yang hanya menyampaikan berbagai penjelasan dan memberikan contoh melainkan menerapkan hal yang diajarkan dengan menyenangkan dapat dilakukan dengan baik pula.

Meskipun dalam menggunakan pendekatan *edutainment* pada pembelajaran SKI merupakan hal yang lebih baik. Namun ada beberapa faktor yang dapat mendukung dan menghambat jalannya pelaksanaan pembelajaran SKI dengan menggunakan pendekatan *edutainment*.

Dengan adanya aturan main ketika pembelajaran dilaksanakan dan menyesuaikan media yang cocok dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka, peserta didik dapat menerima pembelajaran tersebut dengan baik pula.

Dengan adanya dukungan antara Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran SKI maka peserta didik lebih aktif dalam menerima pembelajaran SKI. Jika hal ini terus menerus dilakukan dengan baik dan dapat ditingkatkan dalam hal yang lebih menarik pula, maka kualitas peserta didik di MTS YPI Delitua dapat bersaing dengan baik.

Kendala Yang Dihadapi Saat Penerapan Metode *Edutainment* Di Mts Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua

Kendala dalam implementasi metode *edutainment* pada pembelajaran SKI di MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua tentu ada, dalam proses pembelajaran SKI menggunakan metode *edutainment* kendala-kendala selalu datang dari faktor internal dan eksternal. Proses pembelajaran SKI menggunakan metode *edutainment* tidak semuanya berjalan dengan lancar dan didalam proses pembelajaran kendala-kendala harus dihadapi bukan dibiarkan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan.

Kendala pelaksanaan pembelajaran SKI yang ada di MTS Yayasan Pendidikan

Islam (YPI) Delitua adalah : pertama, Latar Belakang Peserta Didik: Permasalahan keluarga yang dialami oleh peserta didik MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua juga ikut memicu kurangnya minat anak untuk menuntut ilmu. Maka dari berbagai masalah tersebut menimbulkan kendala peserta didik dalam memahami dan menjalankan proses belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Kedua, Tenaga Pengajar: Tenaga Pengajar merupakan salah satu faktor pendidikan yang amat penting, ukuran Tenaga Pengajar yang baik adalah kompetensi dan profesional. Tenaga Pengajar yang kompeten akan menuju kepada Pendidikan profesional dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kurangnya kerjasama antara orang tua siswa dan guru dalam menjalin hubungan kerja sama dalam membimbing anaknya untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dikarenakan kurangnya SDM yang dibuktikan dengan pendidikan orang tua siswa yang rata-rata hanya sampai sekolah menengah pertama dan bahkan ada juga yang tidak pernah mengenyam pendidikan sama sekali. Karena faktor tersebut ketika siswa berada di lingkungan keluarga jarang sekali orang tua menyuruh anaknya untuk belajar walau hanya sebatas membaca buku pelajaran.

Ketiga, Fasilitas Sarana dan Prasarana Sarana pendidikan adalah suatu sarana dan perlengkapan yang menunjang proses belajar mengajar. Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran di dalam kelas. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua dalam menunjang proses belajar mengajar SKI kurang begitu memadai. Diharapkan dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai dan sesuai harapan dapat menciptakan sekolah yang menyenangkan bagi pendidik dan peserta didik. Untuk mewujudkan sarana dan prasarana tersebut diperlukan dana yang memadai, sedangkan untuk meremajakan fasilitas tersebut MTS Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Delitua terkendala dana yang kurang memadai sehingga mau tidak mau guru hanya bisa memanfaatkan fasilitas yang ada dalam proses belajar mengajar.

Keempat, Waktu atau Jam Pelajaran sangat singkat: Kendala lain yang dialami oleh guru SKI di MTS Yayasan Pendidikan Islam

(YPI) Delitua adalah minimnya jam pelajaran yang diberikan yaitu 2 jam pelajaran per minggu. Meskipun pembagian jam tersebut sudah menjadi aturan dari pemerintah, akan tetapi materi tentang Sejarah Kebudayaan Islam yang di ajarkan begitu banyak dan memang penting untuk disampaikan kepada peserta didik sehingga menuntut guru untuk pandai-pandainya memanfaatkan waktu. Hal ini yang menjadi kendala yang besar dalam penyampaian materi kepada siswa. Waktu pembelajaran yang terbatas menjadi kendala dalam proses pembelajaran di kelas. Kurikulum yang padat dan terbatasnya waktu yang dialokasikan untuk setiap mata pelajaran bisa membuat guru merasa terburu-buru dalam menyampaikan materi. Hal ini dapat mengurangi kesempatan siswa untuk memahami konsep secara mendalam atau untuk berdiskusi dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelas. Keterbatasan waktu juga dapat menghambat guru dalam memberikan bantuan individu kepada siswa yang membutuhkannya.

Kelima, Tingkat Kesulitan yang Tidak Sesuai: Tingkat kesulitan materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan kemampuan siswa juga dapat menjadi kendala. Jika materi pembelajaran terlalu mudah, siswa mungkin merasa bosan dan tidak tertantang. Di sisi lain, jika materi pembelajaran terlalu sulit, siswa akan lama menyerap dan memahaminya sehingga mengganggu proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil observasi diatas dapat disimpulkan bahwa metode *edutainment* dapat mendorong siswa memahami pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menarik dan menyenangkan, hal ini terlihat saat siswa mengikuti proses pembelajaran melalui permainan metode *edutainment* merasa senang dan tidak jenuh. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* mampu melatih siswa untuk aktif berdiskusi. Siswa juga sudah terbiasa dengan unsur hiburan yang dimasukkan dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan cerita dan diadakannya permainan, mengadakan permainan di sela-sela proses pembelajaran berlangsung merupakan hal yang efektif untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh siswa yang ditimbulkan dari belajar. Sehingga

setelah siswa selesai melakukan permainan mereka menjadi semangat kembali. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* memberikan kemudahan dalam belajar dan menjadikan suasana gembira saat belajar, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan melakukan berbagai aktivitas belajar yang bermacam-macam. Metode *edutainment* dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru pada saat proses pembelajaran melalui metode permainan *edutainment*, terlihat siswa sangat bersemangat dalam permainan metode *edutainment*.

REFERENSI

- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Bumi Aksara.
- Gunawan, D. H. (2012). *Pendidikan Karakter, Konsep Dan Implementasi*. Alfabeta.
- Hamid, M. (2011). *Metode Edutainment*. DIVA Press.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, A. (2002). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Rambe, K. B., Indriani, R., & ... (2023). Hakikat Metode Pendidikan Islam Dalam Presefektif Filsafat Pendidikan Islam. ... *Bintang Pendidikan* ..., 1(3). <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/1677>
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit SIC.
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Regulasip.
- Sudaryono. (2016). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penerapan kualitatif untuk Penelitian Yang bersifat Eksploratif, Enterpretatif, Interaktif, Dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Suharsimi, A. (2007). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Supriyono, A. (2012). *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta.