

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam dunia pendidikan membuat pendidikan pada hari ini tidak lagi dapat direduksi menjadi proses *transfer of knowledge*. Pendidikan yang menyenangkan memperhatikan juga prinsip-prinsip manusiawi. Pembelajaran menyenangkan mempengaruhi suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi (Albab, 2018).

Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah yang ada, untuk menunjang proses pembelajaran. Seorang pendidik juga harus memperhatikan kondisi peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran. Pendidik harus memperhatikan emosi dan kondisi peserta didik. Pendidik dapat memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum memulai pelajaran. Hal ini dilakukan untuk menambah minat dan semangat peserta didik.

Belajar bukan hanya sekedar mendapatkan pengetahuan dan menambah ilmu saja. Tetapi belajar juga melibatkan proses perkembangan mental dan sifat yang terjadi pada pribadi seseorang. Pada materi Pendidikan Agama Islam peserta didik diharapkan untuk dapat menjadi pribadi berakhlak baik dan dapat mempraktikkan isi kandungan Al-Qur'an dalam perilakunya sehari – hari. Allah menciptakan manusia dengan membawa potensi dapat dididik dan mendidik. Dimana manusia diamanahkan sebagai *khalifah* di muka bumi serta pendukung dan pengemban

kebudayaan. Allah menciptakan semua makhluk-Nya berdasarkan fitrah-Nya. Tetapi fitrah Allah untuk manusia di sini diartikan dengan potensi dapat dididik dan mendidik, memiliki kemungkinan berkembang dan meningkat sehingga kemampuannya dapat melampaui jauh dari kemampuan fisiknya yang tidak berkembang (Daradjat, 2017).

Dalam Pendidikan Agama Islam, penerapan model pembelajaran konvensional yang sudah berlangsung sampai saat ini cenderung tidak menghargai harkat peserta didik sebagai manusia seutuhnya. Proses pembelajaran lebih fokus terhadap kinerja jasmaniah dan menghiraukan kinerja bathiniyah. Padahal Al-Qur'an menjelaskan tentang hal penciptaan manusia, setiap orang (termasuk peserta didik) tidak hanya memiliki tubuh fisik, tetapi juga memiliki psikis. Manusia memiliki jasmani dan rohani, lahiriyah dan bathiniyah. Hal yang bersifat bathiniyah terdiri dari beberapa komponen, antara lain pikiran, ingatan, perasaan, dan kesadaran. Supaya proses pembelajaran dapat berhasil dengan maksimal, seorang guru sebaiknya memadukan kedua aspek tersebut, yakni lahiriyah (badan) dan bathiniyah (pikiran, ingatan, perasaan dan kesadaran) (Effendi, 2005).

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sering kali dianggap sebagai gelas kosong yang harus terus-menerus diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Hanya sedikit pendidik yang memperhatikan aspek perasaan atau emosi peserta didik, serta kesiapan mereka untuk menerima pengetahuan, baik secara fisik maupun psikis.

Seperti yang dijelaskan oleh Badrus Zaman dalam jurnalnya yaitu pada penelitiannya di SMP Muhammadiyah 13 Wonosegoro, tidak sedikit pendidik yang

menghiraukan aspek fisik dan psikis peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik menekan peserta didik untuk mempelajari tumpukan bahan pelajaran yang sudah disusun dalam silabus (kurikulum), tanpa memperhatikan ketertarikan peserta didik, dan adanya manfaat dari materi bagi peserta didik atau justru tidak ada. Pembelajaran yang tidak memperhatikan kondisi peserta didik seperti ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan (Zaman, 2016).

Berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasan Maftuh, dalam penelitiannya dijelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SMPN 1 Boyolali berlangsung kondusif dan menyenangkan. Pendidik berupaya menggunakan berbagai strategi dan metode yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam belajar sehingga mereka bersemangat antusias, dan berbahagia dalam mengikuti proses pembelajaran. Pelajaran tidak dijadikan beban sehingga tidak membosankan atau menjadi momok yang menakutkan bagi peserta didik (Maftuh, 2017).

Dalam setiap proses pembelajaran, mencakup tiga komponen penting yang saling berkaitan dengan yang lainnya. Tiga komponen penting itu adalah bahan materi yang disampaikan, proses pembelajaran, dan hasil dari proses pembelajaran. Ketiga aspek tersebut merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan yang membentuk proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya di berbagai sekolah, tidak sedikit pendidik yang hanya terpaku pada materi dan hasil pembelajaran. Mereka disibukkan oleh berbagai kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun materi yang perlu disampaikan, dan merancang alat evaluasinya, tetapi mereka sering kali dilupakan dengan hal penting yaitu metode untuk mendesain

proses pembelajaran yang baik agar dapat menjadi penghubung antara materi dan hasil pembelajaran (Agustia, Nanda Rahayu, 2016).

Begitu juga kesiapan peserta didik untuk memulai pelajaran, baik secara fisik maupun psikis. Pendidik hanya fokus pada materi yang akan diajarkan, dan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, pendidik tidak memberikan motivasi kepada peserta didik.

Hal tersebut akan membuat pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan. Apalagi bila pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja, tentu saja pembelajaran akan berjalan membosankan. Pembelajaran yang baik harus memperhatikan awalan, pertengahan, dan akhir dari proses pembelajaran. Tidak semua peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dengan hanya dijelaskan oleh guru. Belajar dengan suasana seperti itu akan berjalan tidak efektif. Guru sebaiknya menggunakan berbagai metode dan kreatif dalam menyampaikan materi. Hal itu akan membuat peserta didik senang selama pembelajaran berlangsung dan proses pembelajaran berjalan efektif.

Bertolak dari permasalahan di atas, maka muncullah model pembelajaran menyenangkan yaitu *edutainment*. Konsep *edutainment* menggabungkan dua unsur *education* dan *entertainment*. Kegiatan belajar yang menyenangkan akan lebih mudah terlaksana apabila aplikasi pembelajaran bersandingan dengan hiburan. Model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk masalah – masalah yang sering terjadi selama proses pembelajaran.

Pembelajaran model *edutainment* merupakan pembelajaran yang mengandung serangkaian teori pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk

melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Model *edutainment* dalam pembelajaran sangat diperlukan hal ini didasarkan pada pembelajaran yang menyenangkan dapat berpengaruh kepada emosi peserta didik sehingga emosi positif dapat memberikan passion dan berdampak positif pula terhadap pembelajaran.

Suasana belajar di kelas yang menyenangkan, suportif, kooperatif, akan membuat siswa memiliki respons emosional positif di otaknya. Kesenangan belajar dengan teman sebaya meningkatkan pelepasan dopamin otak, neurotransmitter meningkatkan kesenangan, meningkatkan motivasi, adanya ketekunan dalam menghadapi tantangan, dan memiliki resiliensi terhadap kemunduran.

Pembelajaran dengan model *edutainment* melibatkan peran aktif peserta didik dan pendidik sebagai seorang fasilitator. Sehingga peserta didik diberi keleluasaan untuk berekspresi dan kreatif dalam berfikir. Oleh karenanya, dalam pembelajaran Pendidikan Islam perlu adanya model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan motivasi kepada siswa, dimana Pendidikan Agama Islam sebagai proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri peserta didik melalui penumbuhan dan pengembangan potensi fitrahnya guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspeknya. Upaya pendidikan Islam harus dilakukan secara bertahap, berjenjang, dan kontinu dengan pemindahan, penanaman, pengarahan, pengajaran, pembimbingan sesuatu yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan terstruktur dengan menggunakan pola dan sistem tertentu (Drs. Bukhari Umar, 2010, p. 29).

Sejalan dengan kurikulum yang dipakai pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan karakter. Siswa dituntut untuk memahami materi dari berbagai sumber yang ada, aktif dalam berdiskusi dan persentasi serta memiliki kesopanan dan kedisiplinan. Dalam kurikulum 2013, guru berperan sebagai fasilitator, dan siswa yang lebih aktif dibandingkan guru. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, mengharuskan guru untuk melibatkan aktif siswa di dalam proses pembelajaran. Dan guru harus melibatkan aspek paedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan.

Aspek paedagogis menunjuk pada kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan. Karena itu, guru harus mendampingi peserta didik menuju kesuksesan belajar atau penguasaan sejumlah kompetensi tertntu. Aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa pserta didik pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda, yang menuntut materi yang berbeda pula. Selain itu, aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa proses belajar itu sendiri mengandung variasi, seperti belajar ketrampilan motorik, belajar model, belajar sikap, dan seterusnya. Aspek didaktis menunjuk pada pengaturan belajar peserta didik oleh guru. Dalam hal ini, guru harus menentukan secara tepat jenis belajar manakah yang paling berperan dalam proses pembelajaran tertentu, dengan mengingat kompetensi dasar yang harus dicapai (Prof. Dr. H. E. Mulyasa, 2013, p. 100).

Menyikapi berbagai permasalahan yang ada, maka dibutuhkan model pembelajaran yang berorientasi pada hal yang menggembirakan, dan hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *edutainment*. Model

pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah-masalah yang ada selama berlangsungnya proses pembelajaran. Menurut Hamruni dalam bukunya yang berjudul “Model *Edutainment* dalam Pendidikan Agama Islam” dijelaskan bahwa dalam *edutainment*, kegiatan pembelajaran tidak terlihat menakutkan, akan tetapi terlihat seperti perlakuan yang *humanis* serta dalam komunikasi edukatif yang menggembarakan dan tidak tertutup. Pemilihan masalah ini dikarenakan pembelajaran yang monoton dan tidak memperhatikan peserta didik, sehingga dibutuhkan model yang baru dalam pembelajaran yaitu model *edutainment* (Hamruni, 2008).

B. Identifikasi Masalah

Bertolak dari latar belakang yang sudah dirumuskan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah – masalah yang bisa diteliti, antara lain:

1. Proses pembelajaran PAI cenderung konvensional.
2. Pendekatan pembelajaran dominan terpusat pada guru.
3. Perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran di era revolusi industri.
4. Implementasi model pembelajaran *edutainment*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat membatasi masalah yang akan dijadikan penelitian, yakni Bagaimana model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X materi “ Hikmah Ibadah Haji, Zakat dan Wakaf dalam Kehidupan” mengacu kepada buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Perkerti Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan untuk jenjang SMA kelas X edisi revisi 2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan atas pembatasan masalah yang sudah dijelaskan, maka peneliti dapat merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA kelas X pada materi “Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf dalam Kehidupan”.

Untuk membantu kerja pengumpulan data dan analisis hasil penelitian, maka rumusan besar di atas dapat diturunkan ke dalam beberapa pertanyaan pembantu, antara lain:

1. Bagaimana konsep model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf dalam Kehidupan di SMA?
2. Bagaimana sintak pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf dalam Kehidupan di SMA?

E. Tujuan Penelitian

Berlandaskan dari rumusan masalah yang sudah dirumuskan, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan konsep model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran PAI di SMA materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf dalam Kehidupan di SMA
2. Untuk menjelaskan sintak pembelajaran *edutainment* materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf dalam Kehidupan di SMA .

F. Manfaat Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yakni:

1. Peneliti berharap penelitian yang telah dilakukan bisa menjadi sumbangan teoritis untuk pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menyenangkan dan memperhatikan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Untuk peneliti, semoga penelitian ini dapat memperdalam wawasan peneliti dan mengembangkannya.
3. Bagi pendidik, semoga penelitian ini bisa membantu pendidik untuk mempersiapkan materi ajar dengan model *edutainment* sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton.
4. Untuk masyarakat, semoga penelitian ini bisa menambah informasi mengenai proses pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan melalui model pembelajaran *edutainment*.
5. Bagi mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam UNJ, semoga penelitian ini bisa memperdalam wawasan para mahasiswa dalam bidang akademik dan sebagai motivasi bagi mahasiswa untuk terus melakukan kegiatan penelitian sebagai wujud pelaksanaan tridharma perguruan tinggi.
6. Bagi akademik, semoga penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber pengetahuan untuk penelitian selanjutnya.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penelitian ini, maka perlu ditulis sistematika penulisan. Pada penelitian kali ini akan dibahas menjadi lima bab, yaitu:

Bab I, Pendahuluan yang memuat uraian yang menjadi arah dari penelitian ini. Pada bab ini, peneliti menjelaskan latar belakang masalah sehingga dengan adanya permasalahan tersebut penelitian ini perlu dilakukan. Permasalahan yang terjadi adalah proses pembelajaran yang monoton yang dilakukan oleh pendidik, sehingga membutuhkan sebuah konsep pembelajaran yang relevan dengan kondisi saat ini yaitu dengan pembelajaran *edutainment*. Kemudian dari permasalahan itu dapat dirumuskan dalam rumusan masalah dalam penelitian ini, kemudian ditentukan tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

Bab II, peneliti menjabarkan mengenai teori – teori yang dapat membantu menjelaskan penelitian ini. Pada bab ini dibahas mengenai model pembelajaran, kemudian menjelaskan Pendidikan Agama Islam di dalam dunia pendidikan. Terdapat juga pembahasan mengenai model pembelajran *edutainment* yang memiliki beberapa karakteristik seperti *humanizing the classroom*, *active learning* dan *accelerated learning*.

Bab III, berisi tentang bagaimana peneliti melakukan penelitiannya. Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai metodologi yang dipakai oleh peneliti. Metodologi tersebut mencakup jenis penelitian yang digunakan, pendekatan penilitan, prosedur pengumpulan dan pengolahan data, pengecekan keabsahan data, dan analisis data.

Bab IV, menjelaskan bagaimana usaha peneliti untuk mengungkap konsep pembelajaran *edutainment* yang dapat diterapkan pada materi Pendidikan Agama Islam di SMA. Peneliti juga menjelaskan langkah-langkah yang dapat dilakukan pendidik untuk melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Bab V, berisi penutup yang mencakup kesimpulan dan saran. Pada akhir penelitian ini dapat disertakan lampiran yang dibutuhkan untuk memperjelas pembahasan yang dilakukan peneliti.

