

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Edutainment*

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Edutainment*

Metode adalah cara atau langkah-langkah yang akan digunakan untuk menerapkan rencana-rencana yang telah disusun yang akan diterapkan pada kegiatan nyata agar kegiatan yang akan berjalan dapat tercapai dengan baik dan optimal.¹³ Dijelaskan juga oleh Abdul ghafur, metode adalah suatu langkah yang membantu untuk terealisasinya sebuah kegiatan dengan efektif dan efisien. Dalam pembelajaran metode sangatlah berperan dan sangat dibutuhkan dalam prosesnya, yaitu sebagai suatu sistem yang turut mengadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif serta dapat memancing minat peserta didik pada saat pembelajaran. Jadi “Metode” lebih mengarah pada teknik atau langkah-langkah.¹⁴

Sedangkan pembelajaran sendiri berasal dari kata “Belajar”. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto belajar diartikan dengan suatu proses yang terjadi dan dilakukan dengan usaha sadar dalam rangka mengadakan perubahan dalam diri manusia berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.¹⁵ Thabrani juga mengemukakan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang

¹³ Arip Hidayat, Maemunah Sa'diyah, dan Santi Lisnawati, “Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Taklimiyah di Kota Bogor,” *Jurnal Pendidikan Islam* 09, no. 01 (2020): 73.

¹⁴ Abdul Gafur, *Desain Intruksional Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar* (Solo: Tiga Serangkai, 1989), 73.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993), 19.

dinyatakan dalam penilaian, penguasaan dan penggunaan mengenai nilai-nilai pengetahuan dan sikap serta kecakapan dasar yang ada dalam berbagai aspek kehidupan.¹⁶

Dari pengertian tentang “metode” dan “pembelajaran” tersebut maka dapat kita ketahui bahwa metode jika dikaitkan dengan pembelajaran memiliki arti sebagai suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, selain itu juga agar tercipta interaksi yang terstruktur dan sistematis antara guru dan peserta didik melalui metode-metode yang akan diterapkan.

Edutainment sendiri adalah singkatan dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *education* dan *intertainment*, *education* sendiri memiliki arti pendidikan, sedangkan *entertainment* memiliki arti hiburan. Dari dua kata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Edutainment* adalah sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan dengan memadukan antara pendidikan dan hiburan sehingga aktivitas belajar di dalam kelas dapat berjalan secara harmonis dan lebih menyenangkan¹⁷.

Menurut professor Hamruni terkait dengan pembelajaran *Edutainment* ada tiga anggapan yang menjadi dasar dalam keberlangsungan pembelajaran¹⁸. Pertama, perasaan positif (gembira/ bahagia) perasaan senang atau gembira akan memudahkan peserta didik untuk lebih cepat memahami materi pembelajaran dengan baik, sedangkan perasaan negatif seperti takut, gundah,

¹⁶ Thabrani Rusyan, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Karya, 1989), 13.

¹⁷ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, 50.

¹⁸ Hamruni, 8.

gelisah bahkan sedih bisa menghambat dalam proses pembelajaran bahkan dapat menyebabkan siswa tidak minat dalam belajar. Kedua, apabila seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara maksimal maksimal, maka ia akan mampu menghasilkan prestasi belajar yang tidak diduga sebelumnya, oleh karena itu dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, maka siswa akan mampu meraih hasil belajar yang maksimal. Ketiga, jika peserta didik mendapatkan motivasi yang tepat dan pengajaran yang benar maka seorang peserta didik akan mampu mendapat hasil belajar yang optimal.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *Edutainment* ini maka akan dapat mengarahkan pembelajaran menggunakan pendekatan *student center*, dimana peserta didik bukan lagi menjadi sasaran pembelajaran melainkan menjadi pelaku dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru tapi juga aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik akan merasa dilibatkan dalam setiap aktivitas belajar mengajar, tentunya dengan dihiasi perasaan senang dan bersemangat dalam menerima pelajaran tanpa ada perasaan membosankan dan tidak minat dengan belajar.

2. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Edutainment*

Dalam penerapannya metode pembelajaran *Edutainment* sebenarnya tidak mengharuskan seorang guru untuk melakukan pembelajaran persisi seperti metode-metode pembelajaran yang telah dilakukan, namun pada praktiknya tergantung pada kreatifitas masing-masing guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran, karena metode pembelajaran *Edutainment*

sendiri banyak versinya, ada yang berupa menonton video atau film, bernyanyi, tebak kata, tanya jawab dengan permainan, dan lain-lain. Yang terpenting adalah inti dari metode pembelajaran *Eduatimment* yaitu pembelajaran yang dilakukan yang dilakukan dengan menyenangkan, bersifat mendidik dan menghibur serta membuat siswa memiliki perasaan bahagia saat belajar dengan metode pembelajaran *Edutainment* ini.

Namun gambaran langkah-langkah pembelajaran *Edutainment* pada umumnya sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan memberikan gambaran-gambaran tentang materi pembelajaran
- b) Guru menyampaikan pelajaran dengan metode *Edutainment* yang telah dirancang dan disesuaikan dengan materi pelajaran
- c) Guru menyampaikan pembelajaran berbasis aktivitas siswa baik *Indoor* maupun *Outdoor*
- d) Guru menutup pembelajaran dengan memberikan *reward* atau *apresiasi* kepada siswa.¹⁹

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Edutainment*

Setiap metode pastinya memiliki kekurangan maupun kelebihan masing-masing, hal ini merupakan hal yang lumrah karena dalam proses pembelajaran sering kali kita jumpai hal-hal yang terkadang di luar rencana seorang guru. Dalam metode pembelajaran *Edutainment* ini juga terdapat kelebihan dan

¹⁹ Nur Alfyadhilah Rusydi, "Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-1," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 01, no. 02 (September 2018): 140–41.

kekurangan di dalamnya. Diantara kelebihan metode *Edutainment* secara umum yaitu:

- a) Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive independence*, dimana konsolidasi yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.
- b) Setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat memberikan penilaian terhadap setiap siswa, sehingga terdapat individual *accountability*.
- c) Dalam proses pembelajaran ditingkatkan kerjasama yang tinggi, sehingga akan menumpuk *social skill*. Sehingga penguasaan materi juga akan meningkat.²⁰

Sedangkan kekurangan metode pembelajaran *Edutainment* secara umum yaitu:

- a) Dalam menyusun langkah pembelajaran guru dituntut harus bisa mengenal dan mengidentifikasi berbagai kemampuan dan kelemahan siswa.
- b) Pada proses pembelajaran dengan metode *Edutainment* ini lebih membutuhkan waktu yang agak lama.
- c) Dalam proses pembelajaran ini akan terlihat jelas antara siswa yang aktif dan yang kurang aktif, sehingga memunculkan rasa kurang percaya diri bagi siswa yang kurang aktif.²¹

²⁰ Nur Fadilah, "Efektifitas Penggunaan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru" (Riau, Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim, 2021), 19.

B. Metode Pembelajaran Artikulasi

1. Pengertian metode Pembelajaran Artikulasi

Pembelajaran *Artikulasi* merupakan metode pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk dapat berperan sebagai penyampai pesan dan penerima pesan²², metode ini menekankan pada keahlian siswa dalam berkata atau berbicara, seperti menjelaskan suatu konsep, gambar, menyebutkan kata dengan jelas dan mengulangi penjelasan tersebut. Metode artikulasi ini adalah model pembelajaran yang dapat digambarkan seperti penyampaian pesan berantai dimana metode ini akan membantu siswa dalam memahami materi dengan baik, melatih siswa mengungkapkan gagasan-gagasan secara kreatif, melatih siswa dalam berbahasa dan mengungkapkan kata-kata dengan baik dan melatih konsentrasi siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Menurut Suprijono metode pembelajaran *Artikulasi* merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa aktif dimana dalam pembelajaran nantinya siswa akan dibagi menjadi berkelompok-kelompok dan masing-masing siswa dari setiap kelompok memiliki tugas menanyai atau mewawancarai teman kelompoknya mengenai materi pelajaran yang sedang dibahas²³

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa metode pembelajaran artikulasi hanya dapat diterapkan dengan praktek oleh peserta didik itu sendiri, karena metode ini berupa ucapan atau lisan, dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan potensi dan keterampilan berbicara maupun berbahasa dalam proses belajar mengajar.

²¹ Nur Fadilah, 20.

²² Agus Suprijono, *Cooperativ Learning*, 126.

²³ Agus Suprijono, 126.

Dengan adanya metode *Artikulasi* ini akan mendorong kemampuan siswa untuk melakukan wawancara dengan teman sebayanya sehingga akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk berani bertanya di dalam kelas.

2. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Artikulasi*

Metode *Artikulasi* mempunyai cara tersendiri dalam penerapannya di dalam kelas, dalam metode ini murid berpasang-pasangan dalam memahami suatu materi, murid juga bertindak layaknya wartawan yang mengorek informasi sebanyak-banyaknya dari pasangannya maupun dari teman yang lain sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Langkah-langkah metode pembelajaran *Artikulasi* sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b) Guru menyajikan materi sebagaimana biasanya
- c) Guru mengarahkan siswa untuk berkelompok berpasangan dengan teman sebangkunya atau bisa secara acak
- d) Setelah siswa berpasangan salah satu siswa menceritakan materi yang telah dibaca dan disampaikan oleh guru sebelumnya
- e) Sementara siswa lain yang tidak bercerita mereka mendengarkan cerita temannya dan membuat catatan kecil tentang materi yang disampaikan
- f) Jika sudah selesai, siswa secara bergiliran atau ditunjuk secara acak untuk menyampaikan hasil dari wawancara atau hasil pemahaman siswa yang telah diceritakan oleh temannya tadi

- g) Setelah selesai guru memberi penguatan dan kembali menerangkan materi secara utuh

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Artikulasi*

Seperti halnya metode *Edutainment*, metode *Artikulasi* ini juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya, diantara kelebihan metode pembelajaran *Artikulasi* secara umum yaitu:

- a) Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengutarakan ide atau gagasan mereka secara bebas selama masih dalam lingkup pembelajaran
- b) Dapat melatih kata-kata siswa secara verbal
- c) Membuat siswa berpikir kritis dan lebih percaya diri saat menyampaikan gagasannya di depan teman-temannya
- d) Memungkinkan siswa untuk menemukan informasi dari berbagai sumber dan dari teman sendiri sesuai pemahaman masing-masing individu di dalam kelas

Sedangkan kekurangan metode pembelajaran *Arikulasi* secara umum yaitu:

- a) metode ini terlihat sangat sederhana dan sangat mudah dalam teknis pelaksanaannya, namun akan sangat terasa sulit ketika siswa tidak dapat memahami materi pelajaran, sehingga pesan atau informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik.
- b) Jika ada siswa yang salah dalam memahami materi maka siswa lain juga akan salah saat menangkap materi dari siswa tersebut

- c) Saat menggunakan metode *Artikulasi* siswa kerap gaduh di dalam kelas jika guru tidak dapat mengkondisikan siswa dengan baik.

C. Perbedaan Metode Pembelajaran *Edutainment* dan *Artikulasi*

Secara umum terdapat perbedaan antara masing-masing metode pembelajaran dalam penerapannya. Secara umum perbedaan metode pembelajaran *Edutainment* dan *Artikulasi* yaitu:

1. Dalam pengaplikasiannya metode pembelajaran *Edutainment* lebih mengutamakan pada hiburan dalam memahami dan mempelajari materi pembelajarannya,
2. Karena sifatnya yang mengutamakan hiburan dalam pembelajaran maka metode ini menjadi terkesan menyenangkan terutama bagi peserta didik,
3. Metode ini tidak selalu disukai oleh semua peserta didik, karena karakteristik setiap anak berbeda, maka tidak menutup kemungkinan bahwa ada pula sebagian dari peserta didik yang lebih menyukai metode konvensional atau metode pembelajaran lain selain metode pembelajaran *Edutainment* ini.
4. Menurut Nur Fadilah dalam skripsinya mengungkapkan bahwa dalam metode pembelajaran ini akan terlihat jelas mana siswa yang aktif dan mana siswa yang kurang aktif sehingga dapat menimbulkan rasa kurang percaya diri bagi siswa yang kurang aktif.²⁴

²⁴ Nur Fadilah, "Efektifitas Penggunaan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru," 21.

Berbeda dengan metode pembelajaran *Edutainment*, metode pembelajaran *Artikulasi* juga memiliki ciri khasnya sendiri, diantara perbedaan Metode *Artikulasi* ini dengan Metode *Edutainment* yaitu:

1. Dalam metode ini mengharuskan bagi setiap siswa secara individu untuk berbicara dan berinteraksi dengan siswa lainnya karena dalam metode ini siswa berperan sebagai penyampai pesan terkait materi yang dipelajari
2. Metode *Artikulasi* ini banyak diterapkan berupa ucapan atau lisan, dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan potensi dan keterampilan berbicara maupun berbahasa dalam proses belajar mengajar.
3. Metode *Artikulasi* ini terkesan sangat sederhana dibandingkan dengan metode pembelajaran *Edutainment*.
4. Menurut Destri Astrianingsih dan Dimas Hadi Prasetyo dalam jurnalnya menjelaskan bahwa model pembelajaran *Artikulasi* terlihat sangatlah mudah dalam penerapannya, namun akan terasa sulit ketika ada siswa yang tidak bisa memahami materi pelajaran yang sedang disampaikan, sehingga dapat menimbulkan *miss* komunikasi dan pesan tidak akan tersampaikan dengan baik kepada siswa lain.²⁵

D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Mata Pelajaran SKI

Mata pelajaran SKI merupakan salah satu bagian dari Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Madrasah Aliyah (MA), PAI sendiri biasanya dipakai pada lembaga pendidikan umum seperti SD, SMP, SMA dan

²⁵ Destri Astrianingsih dan Dimas Hadi Prasetyo, "Analisis Model pembelajaran *Artikulasi* Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal STKIP Banten* 2 (2018): 20.

sekolah-sekolah umum lainnya, sedangkan SKI digunakan pada sekolah-sekolah yang berbasis islami seperti MI, MTS dan MA. Pada sekolah-sekolah berbasis islami mata pelajaran PAI diuraikan menjadi beberapa mata pelajaran, yakni: Akidah Akhlak, Qur'an hadis, fikih, dan SKI. Jadi mata pelajaran SKI merupakan jabaran dari mata pelajaran PAI yang dimana pembahasannya lebih dikhususkan dan dibahas secara lebih mendalam mengenai Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri.

Sejarah menurut bahasa berasal dari kata bahasa arab yaitu *Syajarah*, yang berarti “Pohon”. Dalam bahasa Prancis disebut dengan *histoire*, dalam bahasa belanda disebut *Histoire*, dalam bahasa Inggris disebut *history*. Dalam ilmu pengetahuan sendiri kata *history* berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti ilmu mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di dunia, terutama tentang manusia yang bersifat dinamis dan kronologis. Oleh sebab itu sejarah dalam sudut pandang ilmu pengetahuan hanya terpatok pada aktivitas manusia yang berhubungan dengan aktivitas-aktivitas tertentu secara berkesinambungan²⁶. Dari paparan tersebut penulis dapat memahami bahwa sejarah yang dalam bahasa arab memiliki arti “pohon” tersirat makna dimana gambaran pohon yang tumbuh memiliki bagian-bagian seperti akar, batang, daun, cabang dan ranting, hal itu dapat dimaknai bahwa sejarah memiliki ketentuan masa atau waktu yang berkembang sesuai keadaan dan zaman, yang terpenting dari

²⁶ Eni Riffriyanti, “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak,” *Jurnal Studi dan Penelitian pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 3.

bagian pohon yaitu akar, dimana akar merupakan pijakan sebuah pohon seperti sejarah mengenai asal-usul dan kehidupan.²⁷

Sementara kebudayaan merupakan semua hasil karya, karsa, dan cipta manusia di dalam suatu masyarakat. Menurut Koentjoroningrat setidaknya kebudayaan memiliki tiga bentuk, (1) wujud ideal, yang merupakan bentuk kebudayaan sebagai gagasan, nilai, ide, norma, peraturan, dan sebagainya, (2) wujud kelakuan, yang merupakan bentuk kebudayaan yang mencerminkan aktivitas atau kelakuan hidup manusia dalam masyarakat, (3) wujud benda, merupakan bentuk kebudayaan berupa benda sebagai hasil karya dalam masyarakat²⁸. Sedangkan Islam merupakan agama samawi yang diturunkan oleh Allah kepada Rasulullah sebagai petunjuk bagi umat manusia agar dalam kehidupannya senantiasa membawa rahmat.

Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan tentang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu suatu bahan ajar yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran PAI yang di dalamnya membahas tentang riwayat atau kisah masa lalu manusia yang berbentuk hasil karya, karsa, dan cipta umat islam yang didasarkan sumber-sumber dan nilai-nilai islam.

2. Tujuan Mata Pelajaran SKI

Seperti yang telah kita ketahui bahwa pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah yang berbasis islami terutama di Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsananwiyah dan Madrasah Aliyah. Perbedaannya jika di sekolah umum

²⁷ Eni Riffriyanti, 3.

²⁸ Koentjoroningrat, *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2015).

seperti SMP atau SMA tidak diajarkan mata pelajaran SKI, namun di Madrasah Aliyah atau MA Mata pelajaran SKI ini diajarkan kepada peserta didiknya.

Tujuan diajarkannya mata pelajaran SKI ini yaitu antara lain:

- a. Untuk mengetahui segala peristiwa yang ada di masa lampau yang dapat dijadikan pelajaran hidup pada saat ini maupun pada masa yang akan datang khususnya dalam Sejarah Kebudayaan Islam
- b. Siswa dapat mengambil pelajaran-pelajaran dari Sejarah Kebudayaan Islam pada masa lalu untuk dijadikan sebagai bekal menjadi seseorang yang berakhlak mulia
- c. Dengan mempelajari sejarah khususnya Sejarah kebudayaan Islam umat Islam dapat bercermin dari masa lalu dan mengambil banyak pelajaran dan hikmah serta membenahi kekurangan dan kesalahan agar dapat meraih kejayaan baik di dunia maupun di akhirat.²⁹

E. Hasil Belajar SKI

1. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum membicarakan mengenai hasil belajar, ada baiknya terlebih dahulu kita mengetahui tentang hakikat belajar itu sendiri. Belajar pada dasarnya merupakan suatu perubahan dimana hal tersebut terjadi dalam diri seseorang, perubahan tersebut bersifat relatif permanen atau selamanya, perubahan disini yang dimaksud yaitu perubahan dalam perilaku atau potensi yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang

²⁹ Nur Hidayati, Leo Agus, dan Musa Pelu, "Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum K 13" (Surakarta, FKIP UNS, t.t.), 148.

diperkuat atau sering diulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan yang menetap dalam dirinya.

Menurut Gredler dalam kutipan Baharudin dan Nur Wahyuni, Skinner mengartikan belajar yaitu sebagai proses suatu perubahan, yang dimaksud perubahan disini yaitu perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dapat dicapai sebagai hasil belajar tersebut akan melalui proses penguatan pada perilaku baru yang nantinya akan muncul, perilaku baru inilah yang disebut sebagai perubahan dalam proses pembelajaran³⁰.

Hasil belajar siswa tidak lepas dari yang namanya proses belajar, keberhasilan belajar tergantung dari proses belajar yang dialaminya³¹. Bagaimana siswa tersebut memahami, mengelola dan memperoleh informasi-informasi tentang pelajaran lalu menerapkan proses dalam pembelajaran, jika dalam proses yang dialami siswa tidak mengalami suatu hambatan atau masalah dalam pembelajaran maka nantinya hasil dari belajar yang diperoleh siswa tidak akan jauh dari pemahaman yang di dapat siswa dalam proses belajar tadi, sebaliknya jika dalam prosesnya siswa mengalami suatu masalah atau hambatan maka hasil dari belajar yang didapat oleh siswa tidak akan maksimal. Tentunya dalam proses pembelajaran siswa akan lebih memperhatikan hal-hal yang dianggapnya menarik seperti materi pelajaran yang disukainya ataupun metode pembelajaran yang dianggapnya menarik. Apabila siswa sudah menemukan hal-hal yang dianggapnya menarik maka hal tersebut dapat menjadi motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa

³⁰ Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzzi, 2008), 67.

³¹ Rifnon Zaini, "Studi Atas Pemikiran B.f Skinner tentang Belajar," 118.

yang termotivasi dalam pembelajaran maka akan berusaha mempelajari suatu materi yang diajarkan kepadanya dengan baik dan tekun, oleh karena itu hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kompetennya seorang pendidik saja, akan tetapi terdapat faktor-faktor lain yang saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya. Menurut Oemar Hamalik yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

- a) Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- c) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
- d) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.³²

Dengan begitu dapat kita ketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya dari dalam diri siswa sendiri, melainkan juga ada beberapa faktor yang berasal dari luar yang juga sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa, seperti lingkungan keluarga yang ditinggali seorang siswa, dengan demikian perlu adanya bantuan dari lingkungan sekitar yang dapat mendukung prestasi belajar seorang siswa agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

3. Indikator Pencapaian Hasil Belajar

Pada umumnya untuk mengetahui berhasil tidaknya seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari pengetahuan peserta didik tentang penguasaan mata

³² Oemar Hamalik, *Prose Belajar Mengajar*, 117.

pelajaran melalui prestasinya. Apabila prestasi peserta didik baik maka hasil dapat dikatakan berhasil dalam belajarnya, dan juga sebaliknya.

Pada tingkat yang sangat umum hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a) Keefektifan (*effectiveness*)
- b) Efisiensi (*efficiency*)
- c) Daya Tarik (*appeal*).³³

Keefektifan pembelajaran dapat diukur dengan tingkat pencapaian peserta didik. Terdapat empat aspek penting yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan keefektifan belajar, yaitu: 1) tingkat kesalahan atau kecermatan penguasaan pengetahuan yang dimiliki, 2) kecepatan dalam praktiknya atau dalam unjuk kerja, 3) tingkat keahlian dalam belajar atau dalam menyerap informasi, 4) dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisiensi pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dengan jumlah waktu yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati siswa dalam kecenderungannya untuk tetap belajar. Daya Tarik pembelajaran ini erat hubungannya dengan daya tarik bidang studi atau mata pelajaran, yang dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

F. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto variabel penelitian merupakan suatu objek dalam penelitian atau yang dijadikan titik perhatian dalam suatu penelitian³⁴. Dalam

³³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 42.

penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu, variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas sering disebut dengan variabel stimulus atau bisa dikatakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dikarenakan adanya variabel bebas. Berikut pengenalan variabel yang ada dalam penelitian ini:

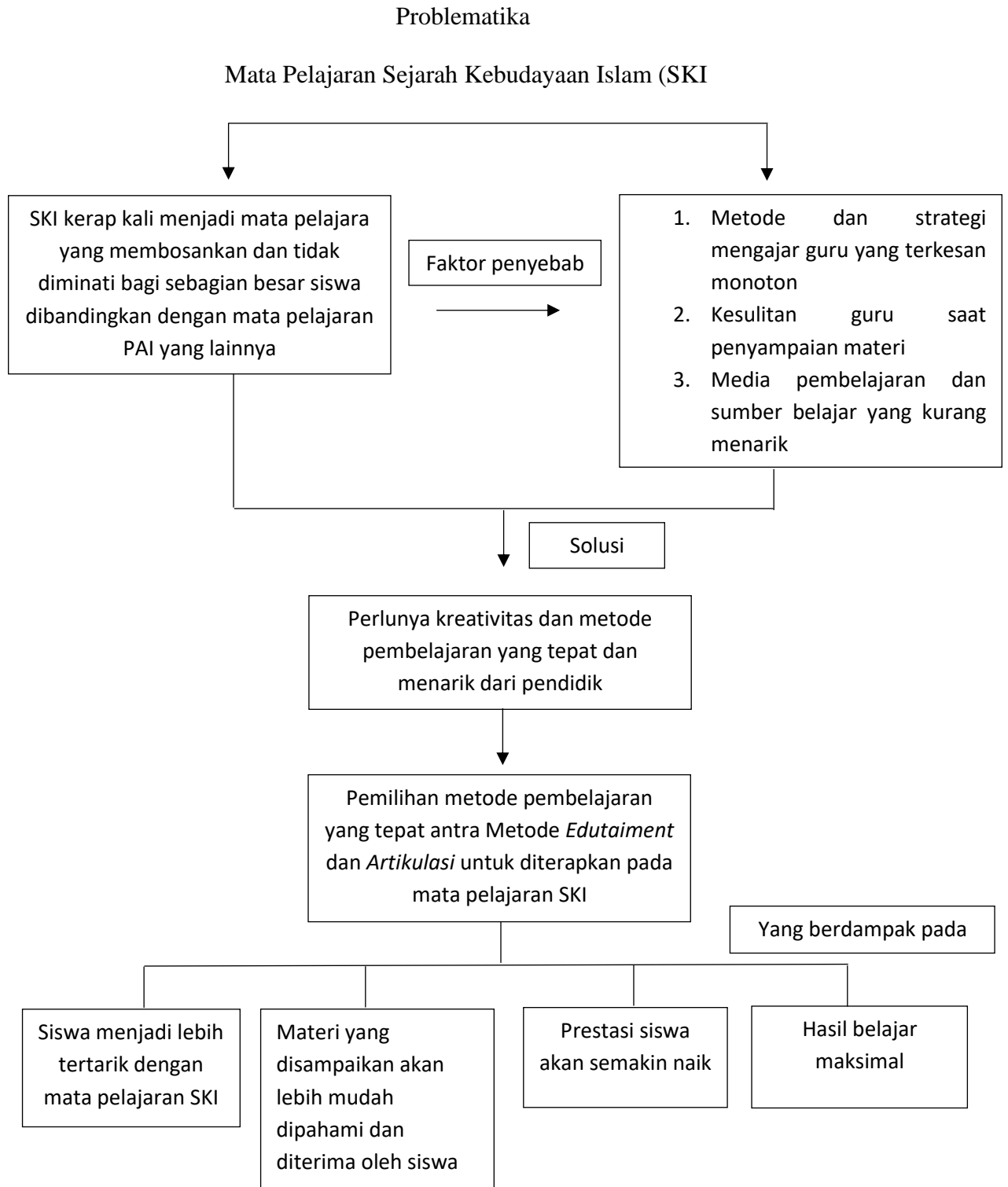
1. Variabel bebas (*independent variable*) (X) : Metode pembelajaran (*Edutainment dan Artikulasi*)
2. Variabel terikat (*dependent variable*) (Y) : Hasil belajar

G. Kerangka Teoritis

Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar yaitu kejenuhan peserta didik dalam memperhatikan dan memahami tentang materi-materi yang dijelaskan oleh guru, hal tersebut membuat siswa sulit dalam menerima pelajaran serta kebanyakan siswa juga tidak akan tertarik ketika guru menjelaskan pelajaran dengan metode yang monoton dan hanya berorientasi pada guru dan sedikit sekali melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu guru harus berinovasi dengan kreatif menghadirkan metode pembelajaran yang menarik minat peserta didik sehingga peserta didik akan lebih terpacu untuk belajar dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

³⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Ptaktik* (jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Gambar 2.1: Kerangka Teoritis



H. Hipotesis Penelitian

Sebagai dugaan sementara peneliti terhadap pokok permasalahan yang diteliti, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian yang di dasarkan pada landasan teori, yaitu menurut teori Hamruni tentang pembelajaran *Edutainment*. Menjelaskan bahwa *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga Aktifitas Pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.³⁵

Berdasarkan hal tersebut penulis mengemukakan hipotesis kerja yang nantinya akan diuji kebenarannya, sebagai berikut:

H_0 = Penerapapan metode pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran SKI tidak meberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran *Artikulasi*

H_1 = Penerapapan metode pembelajaran *Edutainment* pada mata pelajaran SKI meberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran *Artikulasi*

Dari hipotesis diatas, apabila H_0 ditolak maka H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan pengaruh metode pembelajaran yang diajarkan kepada siswa antara metode pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI

³⁵ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori Pembelajaran Quantum* (UIN Suanan Kalijaga: Fakultas Tarbiyah, 2007), 30.