

BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Sebelumnya

1. Skripsi oleh Sukron Makmun, Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus, yang berjudul “Penerapan Metode *Edutainment* melalui *Humanizing The Classroom* Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas XI MA YPI Klambu Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan”. Kesimpulan yang didapatkan pelaksanaan metode *Edutainment* melalui *Humanizing The Classroom* Pada Mata Pelajaran Fiqih di kelas XI MA YPI Klambu sudah berjalan dengan baik khususnya pelaksanaan pada mata pelajaran Fiqih telah menerapkan kebebasan berfikir dan rasa nyaman dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan dilaksanakannya metode *Edutainment* melalui *Humanizing The Classroom* Pada Mata Pelajaran Fiqih di kelas XI MA YPI Klambu, karena peserta didik menjadi lebih paham tentang materi pembelajaran.
2. Skripsi oleh Muchtarul Wahid, Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel, yang berjudul “Penerapan Strategi pembelajaran Strategi Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di Bidang Studi SKI: Studi Kasus Di MTs Al-Ibrohimy Galis Bangkalan”. Dari hasil penerapan metode pembelajaran dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

(SKI) untuk anak MTs sudah cukup baik dan optimal dengan metode pembelajaran yang bervariasi dalam artian materi yang akan diajarkan sesuai dengan kebutuhan anak sehingga dengan mudah mengaplikasikan dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur. Pembelajaran yang diterapkan di MTs Al-Ibrohimi Galis Bangkalan menjadi menghibur dan menyenangkan karena disesuaikan dengan kreativitas dan kebutuhan anak.

Setelah ditelaah penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Sukron Makmun dan Muchtarul Wahid memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Sukron Makmun terlihat dari tujuan penelitiannya. Penelitian Sukron Makmun dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa dalam penerapan metode *Edutainment* melalui *Humanizing The Classroom* pada mata pelajaran Fiqih. Sedangkan penelitian Muchtarul Wahid tujuan penelitiannya lebih membahas kreatifitas siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran dengan metode *edutainment* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan yang akan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mengkaji apa saja faktor pendukung dan penghambat guru juga manfaat setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Muhammadiyah Kasongan Kecamatan Katingan Hilir Kabupaten Katingan.

B. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

Menurut Suparta dan Herry Noer Aly, metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa, karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, maka metode dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pengajaran.¹

Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamrah, SB. “Suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dalam kegiatan belajar, mengajar metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran akhir.²

Dengan demikian peneliti dapat simpulkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

¹ Drs. H.M. Suparta M.A dan Drs. Herry Noer Aly M.A, Metodologi Pengajaran Agama Islam, (Jakarta:Amissco Jakarta.2003). h.159

² Muhammad Afandi dan Evie Chamalah dan Oktarina Puspita Wardani, *Op.Cit*, h.16

2. Macam-Macam Metode Pembelajaran

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang memang sudah ada sejak adanya pendidikan, sehingga metode ini lebih sering digunakan dalam setiap pembelajaran dan dikenal dengan metode tradisional.³

b. Metode Proyek

Metode proyek adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan unit-unit kehidupan sehari-hari sebagai bahan pembelajarannya. Tujuan dari metode proyek ini adalah agar mereka tertarik untuk belajar.⁴

c. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah metode pemberian kesempatan kepada siswa, baik secara perorangan atau kelompok, untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. Dengan metode ini, diharapkan ia bisa sepenuhnya terlibat dalam merencanakan dan melakukan eksperimen, dan menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel, dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.⁵

³ Moh. Sholeh Hamid, *Op.Cit*, h. 209

⁴ *Ibid*, h.210

⁵ *Ibid*, h.212

d. Metode Pemberian Tugas dan Pembacaan (*recitation*)

Dalam konteks ini, pemberian tugas berarti guru memberikan suatu tugas kepada siswa dan mengaitkannya dengan tugas-tugas yang lain. Misalnya, saat guru memberi tugas membaca kepada buku-buku lain sebagai perbandingan, atau disuruh mengamati orang yang ada di lingkungannya setelah membaca buku tersebut. Dengan demikian, pemberian tugas adalah suatu pekerjaan yang harus diselesaikan oleh siswa tanpa terikat tempat.⁶

e. Metode Diskusi

Diskusi adalah proses membahas suatu persoalan dengan melibatkan banyak orang, dimana hasil dari pembahasan tersebut akan menjadi alternatif jawaban dalam memecahkan persoalan. Dalam kaitan ini, orang-orang yang terlibat didalamnya mengemukakan pandangannya sendiri-sendiri terhadap persoalan yang dilontarkan. Selanjutnya, berbagai pandangan tersebut dianalisis dan dicari pandangan yang paling ideal dan paling mewakili dari semua pandangan peserta diskusi. Hasil dari analisis itulah kemudian yang menjadi jawaban alternatifnya.⁷

⁶ *Ibid*, H.213

⁷ *Ibid*, H.214

f. Metode Latihan

Metode latihan atau *drill*, juga disebut dengan metode *training*. Metode ini merupakan metode yang digunakan guru untuk mengajar dalam upaya menanamkan berbagai kebiasaan atau keterampilan tertentu kepada para siswa. Dengan begitu mereka akan menguasai keterampilan atau kebiasaan baru, sehingga dapat dijadikan bekal dalam kehidupan mereka kelak.

g. Metode *Edutainment*

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

⁸ *Ibid*, h.216

asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.⁹

3. Konsep *Edutainment*

Pada dasarnya, *edutainment* bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan lain sebagainya.¹⁰ Adapun konsep dasar dari masing-masing metode ini adalah:

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* berarti ruangan kelas. Jadi secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksudkan memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga dimanapun pembelajaran dilakukan, baik didalam, luar, maupun dialam bebas, pelajaran masih tetap berlangsung.¹¹

⁹ *Ibid*, h.17

¹⁰ *Ibid*, h.37

¹¹ *Ibid*, h.37

b. *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar siswa dan siswa maupun antar siswa dan pengajar.

Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya. Pembelajaran aktif tentu menjadi hal yang sangat penting untuk diterapkan pada zaman sekarang ini, mengingat cepatnya perkembangan zaman sehingga membutuhkan siswa yang siap secara intelektual dan emosional.¹²

c. *The Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *learning* artinya pembelajaran. Jadi *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah

¹² *Ibid*, h.48

pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. *Accelerated learning* merupakan konsep yang diciptakan oleh Dave Meirer, yang ia tuangkan bukunya *The Accelerated Learning Handbook*. Ia menyarankan kepada guru atau pendidik agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI)*.

Berikut beberapa penjelasan mengenai SAVI: ¹³

- 1) *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat).
 - 2) *Auditory* dimaksudkan sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan).
 - 3) *Visual* dimaksudkan sebagai *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan).
 - 4) *Intellectual* maksudnya sebagai *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).
- d. *Quantum Learning*

Kata *quantum* sebenarnya merupakan istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, *quantum*

¹³ *Ibid*, h.59

didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi cahaya. Sebab pada hakikatnya semua kehidupan adalah energi.¹⁴

Quantum learning sendiri berawal dari upaya Dr. Georgi Lozanov, yakni seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan *sugestiologi* dan *sugesstopedia*. Ia beranggapan bahwa sugesti bisa dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun dapat memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah dengan menempatkan siswa secara nyaman, memasang musik latar didalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan pendidik yang terlatih dengan baik dalam seni pengajaran sugestif.¹⁵

e. *Quantum Teaching*

Quantum teaching merupakan badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas. *Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada didalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang

¹⁴ *Ibid*, h.75

¹⁵ *Ibid*, h.76

memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis didalam kelas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam-macam interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa.¹⁶

4. Karakteristik Metode *Edutainment*

Menurut New World Encyclopedia, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada dikomputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.¹⁷

Edutainment lebih menekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik. Strategi biasanya berkaitan dengan taktik, sedangkan taktik sendiri adalah segala cara dan daya untuk

¹⁶ *Ibid*, h.98

¹⁷ *Ibid*, h.18

menghadapi sasaran dan kondisi tertentu, agar memperoleh hasil yang diharapkan secara maksimal. Namun, dalam proses pendidikan, yang lazim digunakan bukan taktik, melainkan metode atau teknik.¹⁸

5. Langkah-Langkah Metode *Edutainment*

Langkah-langkah dalam metode *edutainment* disebut juga berupa desain ruang kelas. Desain ruang kelas merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas.¹⁹

1) Lingkungan Kelas

Lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain lingkungan kelas yang ideal dan mendukung bagi pembelajaran siswa adalah sebagai berikut :

a) Menyediakan Gambar

Sebuah gambar lebih berarti daripada seribu kata.

Jika guru menggunakan alat peraga dalam situasi belajar, maka akan terjadi hal menakjubkan pada pembelajaran.

Dalam hal ini, beberapa ide yang dapat dilakukan guru

¹⁸ *Ibid*, h.20

¹⁹ *Ibid*, h.117

yaitu memasang poster ikon/symbol dan membuat poster afirmasi atau poster penegasan diri.

b) Gunakan Warna

Gunakan warna untuk memperkuat pengajaran dan belajar siswa, karena otak berpikir dalam warna.

Gunakan warna hijau, biru, ungu, dan merah untuk kata-kata penting. Sedangkan untuk menggaris bawah, gunakan warna jingga dan kuning, serta warna hitam dan putih untuk kata-kata penghubung, seperti “dan”, “dari”, dan lainnya.

2) Pengaturan Bangku

Pengaturan bangku mempunyai peranan penting dalam konsentrasi belajar siswa. Pengaturan bangku dapat dilakukan secara fleksibel dengan memposisikan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan pengajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dilakukan agar semua siswa mampu menangkap yang diberikan dengan merata, saksama, menarik, tidak monoton, dan mempunyai sudut pandang bervariasi terhadap pelajaran yang tengah diikuti.

Ada banyak formasi pengaturan bangku selain dari formasi konvensional yang sering kita temui di sekolah-sekolah. Formasi-formasi tersebut, seperti bentuk

auditorium, lingkaran, huruf U, kelompok, dan lain sebagainya.

3) Pemberian Aromaterapi

Aroma terapi menjadi sesuatu yang sangat esensial dalam kehidupan manusia, Karena aromanya sangat penting bagi kesehatan. Aroma menjadi simbol keharmonisan, keromantisan, pergaulan, kecantikan, kesehatan, ataupun pengobatan.

Jika energi tubuh siswa sedang turun dan ingin kembali bugar, maka ruangan kelas bisa disemprotkan dengan campuran *kaffir lime oil*, *citronella*, dan *mint oil*.

4) Pengaturan Tanaman dan Tumbuh-Tumbuhan

Untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan juga sangat penting. Disadari atau tidak, tanaman dan tumbuh-tumbuhan memberikan manfaat yang penting bagi dunia pendidikan, khususnya bagi manusia-manusia yang ada didunia pendidikan.

Pengaturan tanaman dan tumbuh-tumbuhan di lingkungan sekolah atau lingkungan kelas harus direncanakan dan diwujudkan sedemikian rupa agar suasana belajar-mengajar disekolah bisa berlangsung dengan nyaman dan sejuk.

5) Alat Bantu Pendidikan

Alat bantu pendidikan bisa dinamakan dengan media pendidikan. Sedangkan media adalah alat saluran komunikasi, yakni saluran komunikasi antara pendidik dengan anak didik dalam suatu pembelajaran. Media ini adalah alat penghubung yang mampu menghubungkan atau mengomunikasikan antara keduanya. Oleh karena itu, media adalah sesuatu yang penting bagi kelancaran pembelajaran.

6. Manfaat Penggunaan *Edutainment*

Desain pembelajaran yang berperspektif *edutainment* bermanfaat pada:²⁰

- a. Membuat peserta didik merasa senang dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah.
- b. Mendesain pembelajaran dengan selipan humor atau mendesain humor dan permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman materi.
- c. Terjalin komunikasi yang efektif dan penuh keakraban.
- d. Penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan peserta didik.
- e. Menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat.

²⁰Moh. Roqib, Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat, (Yogyakarta: LKis, 2016). h.108

- f. Menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik berprestasi.

7. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Zuhairini, kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, yang menurut ketentuan bahasa berarti ketentuan masa. Sedangkan menurut istilah berarti keterangan yang telah terjadi dikalangnya pada masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada.²¹ Dalam penerangan dijelaskan bahwa “Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan perkembangan perjalanan perkembangan hidup manusia muslim dari masa kemasa dalam beribadah, bermumalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama Islam yang dilandasi oleh akidah.²²

b. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam

Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.²³

²¹ Zuhairi et. Al, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta : Produk Pembinaan Sarana dan Prasarana Perguruan Tinggi Agama. 1986), h.1

²² Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000192 tahun 2013, *Op. Cit*, h.35

²³ *Ibid*, h.35

c. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:²⁴

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

²⁴ *Ibid*, h.45

- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

C. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian

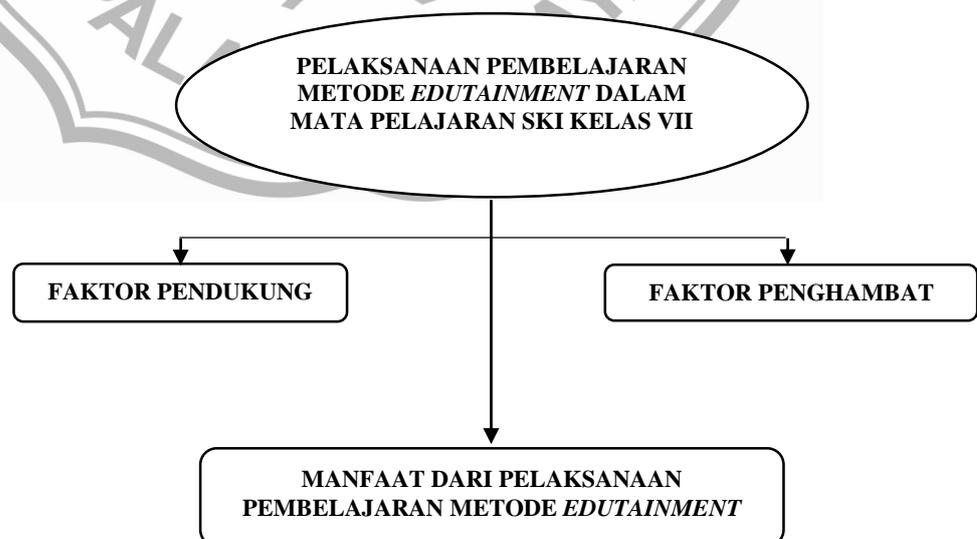
1. Kerangka Berpikir

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, salah satunya adalah kurangnya antusias siswa untuk belajar. Siswa lebih cenderung untuk menerima apa saja yang disampaikan oleh guru, diam dan enggan mengemukakan pertanyaan maupun pendapat. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Padahal dalam rangka pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa dilibatkan secara mental, fisik, dan sosial untuk membuktikan sendiri kebenaran dari teori-teori dan hukum-hukum Sejarah Kebudayaan Islam yang telah dipelajarinya melalui proses ilmiah. Jika hal ini tidak tercakup dalam proses pembelajaran dapat dipastikan penguasaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan kurang dan akan menyebabkan rendahnya pemahaman belajar siswa yang akhirnya berpengaruh pada pengimplementasian

tauladan-tauladan yang terdapat pada sejarah tokoh-tokoh Islam pada masa lalu.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan Kecamatan Katingan Hilir Kabupaten Katingan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajarannya dan bagaimana manfaat setelah dilaksanakannya metode tersebut baik terhadap pengetahuan maupun sikap peserta didik di kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan Kecamatan Katingan Hilir Kabupaten Katingan.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan di atas agar lebih mudah dipahami maka peneliti menuangkannya dalam bentuk skema, yaitu dapat dilihat sebagai berikut:



Skema 2.1 Kerangka Berpikir

2. Pertanyaan Penelitian

Melalui uraian kerangka pikir di atas, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah hal-hal yang berkaitan dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan kecamatan Katingan Hilir kabupaten Katingan. Adapun pertanyaannya sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pembelajaran SKI kelas VII?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan kecamatan Katingan Hilir kabupaten Katingan?
 - 1) Apa saja bentuk terapan metode *edutainment* yang digunakan pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan kecamatan Katingan Hilir kabupaten Katingan?
 - 2) Kapan kegiatan pembelajaran SKI kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan kecamatan Katingan Hilir kabupaten Katingan?
 - 3) Dimana tempat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada setiap kegiatan pembelajarannya?
 - 4) Berapa jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran SKI dengan menggunakan pelaksanaan pembelajaran

dengan metode *edutainment* pada setiap kegiatan pembelajarannya?

- 5) Apa saja media yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada setiap kegiatan pembelajarannya?

c. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan kecamatan Katingan Hilir kabupaten Katingan?

- 1) Bagaimana minat peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan dalam mengikuti mata pelajaran SKI dengan pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment*?
- 2) Bagaimana persepsi guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran SKI kelas VII?
- 3) Apakah guru dan siswa selalu aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada setiap kegiatan pembelajarannya?
- 4) Alat bantu pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada setiap kegiatan pembelajarannya?

- d. Bagaimana manfaat setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *edutainment* pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan kecamatan Katingan Hilir kabupaten Katingan?

