

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah aktivitas yang terus berlangsung sepanjang kehidupan manusia, maksudnya semenjak manusia dalam kandungan, kemudian saat sudah dilahirkan bahkan menjelang akhir usia manusia akan terus mengalami proses pembelajaran. Pendidikan atau pembelajaran dibutuhkan manusia untuk dapat beradaptasi atau hidup dengan masyarakat serta lingkungannya. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai sebuah metode yang terdiri atas beberapa unsur yang mempengaruhinya. Unsur-unsur tersebut diantaranya berupa kurikulum, sarana, siswa, serta guru. Dalam sistem pendidikan di sekolah aktivitas utamanya diselenggarakan oleh guru. Oleh karena itu seorang guru membutuhkan metode khusus dalam mendidik siswa, mengingat kemampuan anak yang masih terbatas dan biasanya dalam belajar mudah merasa bosan. Sehingga dibutuhkan suatu kesabaran serta kekreativitasan dalam mendidik siswa agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan cepat dan mudah oleh para siswa.

Pendidikan juga memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan keimanan seseorang. Hal tersebut sesuai dengan UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut maka setiap lapisan dari dunia pendidikan mempunyai kedudukan yang penting dalam proses pendidikan. Salah satu contoh proses pendidikan dapat dilakukan dengan cara melakukan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran ialah proses interaktif yang melibatkan antara guru serta siswa, ataupun sekelompok siswa dengan guru, yang memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, ataupun sikap dan perilaku, dan menetapkan apa yang sudah dipelajari. Di dalam pembelajaran memuat serangkaian kegiatan guru serta siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi interaksi belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mendidik dibutuhkan teknik khusus yang wajib diberikan pada waktu yang tepat, mengingat kemampuan anak yang masih terbatas dan biasanya dalam belajar mudah merasa bosan. Sehingga dibutuhkan suatu kesabaran serta kekreativitasan dalam mendidik siswa agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan cepat dan mudah oleh para siswa.

¹ Tim Redaksi Sinar Grafika, *Undang –Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2007), 39.

Sedangkan, di dalam setiap proses pembelajaran selalu akan mencakup tiga elemen penting, yang dimana tiga elemen tersebut saling berkaitan sama lain. Elemen-elemen tersebut terdiri dari 1) materi untuk siswa, 2) proses pembelajaran, 3) hasil pembelajaran. Ketiga elemen tersebut sama pentingnya karena dari sanalah lingkungan pembelajaran dapat terbentuk. Suatu hal yang selama ini dirasakan dan dialami oleh kebanyakan guru adalah sulitnya melakukan pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan para guru banyak yang terpaku hanya pada materi dan hasil pembelajaran. Mereka disibukkan oleh berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan yang akan dicapai, menyusun materi apa saja yang perlu diajarkan, dan kemudian merancang alat evaluasinya, tetapi mereka sering lupa akan suatu hal yang sangat penting yaitu teknik atau metode untuk mendesain proses pembelajaran yang baik agar dapat menjadi penghubung antara materi dan hasil pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru wajib memiliki sebuah pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran adalah sebuah sudut pandang tentang bagaimana cara mengelola proses kegiatan belajar mengajar agar menjadi hidup dan dapat mencapai tujuan yang telah disepakati. Namun terdapat beberapa pengajar dari sekolah menengah hingga ke pendidikan yang lebih tinggi, menghidupkan suasana pembelajaran dengan diskusi dan sesi Tanya jawab, bahkan ada yang menggunakan permainan-permainan edukasi dan membentuk beberapa kelompok belajar kecil. Metode tersebut juga dapat

diterapkan pada siswa Sekolah Dasar, mengingat tingkat konsentrasi siswa Sekolah Dasar lebih rendah dari siswa sekolah menengah. Sehingga jika terus menerus menggunakan metode yang monoton mereka akan mudah merasa bosan dan jenuh dan akhirnya mereka berupaya mencari aktivitas lain dengan cara tiduran, jalan-jalan, berbicara dengan teman lainnya, ada juga yang bermain sendiri, serta kesinukan-kesibukan sejenisnya. Sistem mengajar yang monoton juga dapat membuat siswa kurang suka pada gurunya sendiri. Selain sistem mengajar yang monoton dan membosankan, faktor yang membuat siswa menjadi malas belajar di sekolah adalah faktor pelajaran, karena tidak semua siswa menyukai semua mata pelajaran yang ada di sekolah. Para orang tua khawatir jika anak mereka tidak menyukai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena hal tersebut dapat merusak akhlak dan moral generasi muda. Oleh sebab itu dibutuhkan strategi agar para siswa tidak bosan dan merasa senang saat belajar di sekolah terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Begitu pula dengan Eric Jensen, Penulis *Super Teaching* serta penemu *SuperCamp* mengemukakan bahwa ada tiga faktor utama yangengaruhi proses belajar, ialah kondisi, strategi, serta isi. Kondisi merupakan cara menciptakan suasana belajar yang tepat; strategi cara menampilkan gaya belajar ataupun metode presentasi; sedangkan isi merupakan materinya. Ketiga faktor tersebut harus ada dalam setiap kegiatan pembelajaran yang baik. Tetapi masih banyak sistem pendidikan tradisional yang kurang memperhatikan keadaan/suasana, padahal keadaan/suasana ialah perihalnya yang

terutama dari ketiga faktor tersebut. Keadaan ialah “pintu” masuk dalam mengawali proses pembelajaran. Seperti sebuah pintu dia juga tetap wajib terbuka saat sebelum pendidikan itu diawali.²

Selama ini praktik pembelajaran yang terjadi ialah apabila seorang guru mengajar, maka dianggap bahwa para siswa akan belajar pada saat itu, namun hal tersebut merupakan asumsi yang keliru. Dengan adanya seorang guru dan para siswa di dalam kelas bukan berarti bahwa kegiatan belajar mengajar berlangsung secara impulsif. Agar kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, maka sepatutnya seorang guru atau pendidik harus dapat membangun situasi pembelajaran yang difokuskan dan bisa membangunkan pikiran peserta didik terlebih dahulu sebelum proses belajar berlangsung. Dengan demikian maka dapat membuat konsentrasi atau fokus serta semangat para siswa dalam proses belajar akan lebih bangkit.

Sejauh ini, dalam proses pembelajaran di kelas sering kali peserta didik seperti ruang kosong yang harus diisi dengan bermacam-macam informasi dan ilmu pengetahuan apapun yang diinginkan oleh guru. Tidak semua guru dapat memperhatikan aspek perasaan atau emosi para siswa dengan benar serta ketersediaan peserta didik untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Praktik pembelajaran yang sering kali terjadi adalah ketika guru masuk ke dalam kelas dan siswa disuruh duduk tenang dan diam, kemudian guru langsung memberi materi tanpa memperhatikan kondisi siswa terlebih dahulu, apakah para siswa tersebut telah siap atau belum untuk menerima

² Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution; To Change The Way The World Learns* (Selandia Baru: The Learning Web, 1999), 307.

materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dapat mempuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan menegangkan.

Kegiatan pembelajaran yang memaksa seperti diatas akan menimbulkan suasana pembelajaran yang membosankan serta ketidaknyamanan bagi para siswa dan akan membuat siswa merasa ketakutan bahkan bisa membuat kegiatan belajar mengajar menjadi gagal. Belajar dalam suasana seperti itu akan membuat peserta didik menjadi generasi yang mudah stress, penuh ketegangan, dan merasa sulit dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupannya. Jika diperhitungkan dari hasil pencapaiannya, metode tersebut kurang efektif sehingga guru perlu membuat metode baru agar para siswa tidak merasa ketakutan dalam belajar. banyak siswa yang cerdas secara intelektual namun kurang dalam mengendalikan sisi emosionalitas mereka, sehingga kehilangan peluang untuk hidup lebih bahagia dan menyenangkan. Oleh karena itu, unsur kebahagiaan adalah hal yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berawal dari permasalahan di atas, munculah konsep pembelajaran yang berbasis menyenangkan atau disebut dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment*. Konsep pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* merupakan pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dengan hiburan secara harmonis. Konsep pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran yang sering kali terjadi, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan hal tersebut siswa diharapkan

tidak mudah jenuh dan merasa bosan saat belajar dalam kelas. Pada buku Konsep *Edutainment* dalam Pendidikan Islam karangan Hamruni, dijelaskan bahwa dalam pembelajaran *edutainment* kegiatan belajar tidak hadir dalam wajah yang menyeramkan tetapi hadir dalam wujud yang *humanis* dan pada interaksi edukatif terbuka serta menyenangkan. Hal seperti itu adapan membuat aktivitas belajar yang efektif serta menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran.³ Apabila dikembangkan dengan dengan sistematis atau terstruktur maka konsep *edutainment* akan sangat menarik untuk kegiatan belajar mengajar dan kegiatan pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan membahagiakan bahkan dapat dirindukan para siswa. Konsep *edutainment* berupaya untuk mengajarkan dan memfasilitasi interaksi sosial para siswa dengan memasukkan berbagai materi pembelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah erat di telinga siswa, misalnya seperti televisi, permainan yang ada di komputer atau laptop, berbagai *game*, film, musik, kuis, dan lain sebagainya. Selain itu, *edutainment* juga dapat berupa pembelajaran di alam bebas yang bisa menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan alam semesta. Dalam perjalanannya, *edutainment* telah bermodifikasi menjadi berbagai macam, seperti *humanizing the classroom*, *active learning accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan lain sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi artinya pelaksanaan / penerapan. Sedangkan pengertian umum dari implementasi yaitu suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun secara

³ Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008), 10.

cermat dan rinci (matang). Kata implementasi sendiri berasal dari bahasa Inggris “*to implement*” yang artinya mengimplementasikan. Menurut Wheelen dan Hunger, implementasi adalah sebuah proses untuk menempatkan dan menerapkan informasi dalam operasi.

Selain suatu aktivitas, implementasi adalah sebuah kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius dan mengacu pada norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan yang diinginkan. Dalam pengertian lain, implementasi merupakan penyedia sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menyebabkan dampak terhadap sesuatu agar timbul dampak berupa Undang-Undang, peraturan pemerintah, keputusan pengadilan, dan juga kebijakan yang telah dibuat oleh lembaga pemerintah dalam kehidupan bernegara.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebuah mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik. Karena dengan adanya mata pelajaran tersebut peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang berhubungan dengan Al-Qur’an, aqidah, akhlak, dan lain sebagainya. Oleh karena itu mata pelajaran PAI sangat penting untuk dibekali serta diimplementasikan oleh para siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan metode atau pendekatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sangat berpengaruh kepada keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam pembelajaran haruslah tepat agar hasil pembelajaran membawa keberhasilan yang maksimal. Sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan Islam

dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan *edutainment* yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah “dongeng”, pengaplikasiannya dengan cara bercerita yang tentunya berhubungan dengan materi pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pelajaran dengan dongeng ternyata siswa lebih paham dan materi lebih dapat diterima. Beberapa konsep pendekatan *edutainment* yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara lain, belajar luas kelas, jigsaw, picture and picture, PPL (Praktek Pembelajaran Langsung), di berbagai tempat sesuai dengan materi pelajaran yang ada.

Penulis tertarik ingin mengungkap permasalahan terkait tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan *edutainment* dalam suatu penelitian dengan judul “Implementasi Pendekatan *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Peneliti tertarik memilih di SD Muhammadiyah 10 Surabaya setelah melakukan studi pendahuluan pada tanggal 25 s/d 26 Juni 2019. Sekolah tersebut telah menerapkan pendidikan ramah anak melalui konsep pendidikan *edutainment* dalam proses pembelajarannya. SD Muhammadiyah 10 Surabaya juga menerapkan keseimbangan antara akademik dan psikologi anak. Sehingga bukan hanya akademik saja, tetapi juga segala aspek yang mendukung tumbuh dan berkembangnya anak.

Dalam rangka mendorong aktivitas peserta didik maka guru harus mendisiplinkan diri siswa kemudian guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan

konsep pembelajaran berbasis *edutainment*. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti bagaimana implementasi pendekatan *edutainment* yang terdapat dalam pembelajaran pendidikan agama islam, adapun judul dalam penelitian ini adalah **“Implementasi Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Muhammadiyah 10 Surabaya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya?
2. Bagaimana bentuk implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi bagaimana proses implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran agama Islam pada siswa SD Muhammadiyah 10 Surabaya
2. Untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi pembelajaran agama Islam pada siswa SD Muhammadiyah 10 Surabaya
3. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan pendekatan *edutainment* pada pembelajaran pendidikan agama Islam pada siswa SD Muhammadiyah 10 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang diinginkan dengan diadakannya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat bermanfaat baik teoritis maupun praktis, khususnya bagi peneliti, orang tua, saudara, teman-teman dan instansi pendidikan pada umumnya.

1. Manfaat teoritis : Sebagai tambahan untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan untuk peneliti dan pembaca mengenai konsep pendekatan *edutainment* yang digunakan yang di SD Muhammadiyah 10 Surabaya
2. Manfaat praktis : Untuk menambah sumbangan pemikiran bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam menentukan kebijakan-kebijakan baru dalam dunia pendidikan kedepannya.

E. Definisi Operasional

1. Pendekatan *Edutainment*

Pendekatan dalam pembelajaran yaitu suatu titik tolak atau sudut pandang mengenai cara bagaimana mengelola proses kegiatan belajar dan perilaku dari para siswa agar dapat aktif mengerjakan suatu tugas belajar demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Dengan demikian pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, *game* (permainan), *role-play* (bermain peran) dan demonstrasi, ataupun dengan cara lainnya yang menimbulkan rasa senang dan para siswa menikmatinya.⁴

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan *edutainment* adalah suatu titik tolak atau sudut pandang mengenai cara bagaimana mengelola proses kegiatan belajar yang di dalam proses pembelajarannya didesain sedemikian yang memadukan muatan pendidikan dan hiburan dapat secara harmonis.

2. Pendidikan Agama Islam

⁴ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005, 31.

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan sepanjang hidup. Hamzah Ya'qub dalam bukunya *Etika Islam Pembinaan Akhlakul karimah* mendefinisikan pendidikan sebagai segala tuntutan dan pengajaran yang diterima seseorang dalam membina kepribadian. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mematangkan kepribadian siswa serta bakat siswa dalam pembinaan yang terarah.⁵ Oleh sebab itu pendidikan dapat didefinisikan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar, teratur dan sistematis di dalam memberikan bimbingan / bantuan kepada orang lain (anak) yang sedang berproses menuju kedewasaan.⁶

Agama adalah sebuah sistem yang mengatur tata keimanan atau kepercayaan dan peribadatan kepada Tuhan yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dengan manusia serta lingkungannya. Islam adalah berserah diri kepada Allah dengan tauhid, tunduk kepada-Nya dengan ketaatan serta berlepas diri dari kesyirikan dan pelakunya.⁷ Agama Islam adalah sebuah agama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjadi petunjuk atau pedoman hidup bagi seluruh manusia sampai akhir zaman.

⁵ Hamzah Ya'qub, *Etika Islam Pembinaan Akhlakul karimah (Suatu Pengantar)* (Bandung: CV. Diponegoro, 1996), 63.

⁶ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), 7.

⁷ Syaikh Shahih Al-'Utsaimin dan Syaikh 'Abdul 'Aziz bin Bazz, *Syahru Ats-tsalatsatil Ushul, Penjelasan 3 Landasan Pokok yang wajib Diketahui Setiap Muslim.* (Sukoharjo: Maktabah Al-Ghurba, 2013), 183.

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, maupun penggunaan pengalaman.

Pada sekolah dibawah majelis pendidikan dasar dan menengah muhammadiyah mata pelajaran pendidikan agama Islam dibagi kedalam beberapa maple sesuai dengan ruang lingkupnya. Mata pelajaran tersebut diantaranya: Aqidah, Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Tarikh, dan mata pelajaran yang menjadi ciri khas sekolah muhammadiyah yaitu Kemuhammadiyah.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu atau studi terdahulu adalah hasil penelitian atau studi hasil kajian yang masih berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti oleh peneliti. Adapun penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan judul yang sedang peneliti lakukan (*"Implementasi Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Muhammadiyah 10 Surabaya"*) adalah :

1. Dalam sebuah penelitian yang ditulis oleh Nanda Rahayu Agustia (2016) yang berjudul *"Konsep Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Kurikulum SD/MI 2013"*. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan

mengenai konsep pembelajaran berbasis *edutainment* jika dilihat dalam kurikulum SD/MI 2013 cukup signifikan. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 khususnya kurikulum SD/MI sangat mengedepankan kreativitas guru sangat diperlukan agar mereka dapat menjadi fasilitator dan mitra belajar bagi siswa. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira penuh semangat, tidak cemas dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Dalam rangka mendorong aktivitas peserta didik maka guru harus mendisiplinkan diri siswa, kemudian guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

2. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Aliffadhilah Rusydi (2017) dalam tesisnya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika Kec. Mamajang Kota Makassar”. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan atas munculnya *Social Studies* (IPS) sebagai sebuah bidang studi (mata pelajaran) pada jenjang pendidikan formal menunjukkan bahwa ada sesuatu yang ingin dicapai dalam proses pendidikan berkaitan dengan ilmu pengetahuan sosial yang ada pada intinya diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai pada peserta didik. Pada kenyataannya, pendidikan IPS terutama di sekolah dasar yang merupakan salah satu tahap yang dianggap tepat menjadi landasan pendidikan dan pengetahuan

sosial pada anak seringkali menjadi terkesampingkan. Hal itu dikarenakan pada proses pembelajaran. IPS selama ini dianggap pembelajaran yang membosankan, disajikan dalam proses yang juga membosankan dan penuh berbagai teori yang menuntut kita menghafal bukan memahami. Akhirnya muncul ketidaktertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS menyebabkan tidak tercapainya tujuan dan hasil belajar IPS yang diharapkan. Melalui metode *edutainment* diharapkan pembelajaran IPS tidak lagi menjadi sekedar teori yang tidak berimplikasi pada kehidupan sosial anak secara konkret.

Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan dengan metode *edutainment* dalam pembelajaran cukup efektif dan akan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu penulis akan meneliti bagaimana pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam memahami perencanaan skripsi ini, penulis menyusun sistematika dalam pembahasan sebagai berikut.

Halaman formalitas terdiri dari: halaman judul, pernyataan tidak melakukan plagiat, persetujuan pembimbing, pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan transliterasi.

Bab pertama adalah pendahuluan, terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua landasan teori. Bab ini berisi mengenai pembahasan tentang *edutainment*, yang meliputi: pembelajaran berbasis *edutainment* dan Pensisikan Agama Islam. Pembelajaran berbasis *edutainment* bersisi: Pendekatan *edutainment*, konsep pembelajaran *edutainment*, teori *edutainment*, prinsip pembelajaran *edutainment*, metode pembelajaran *edutainment*, dan manfaat metode *edutainment*. Pendidikan Agama Islam meliputi: pengertian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dasar dan tujuan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, fungsi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam, kurikulum dasar Pendidikan Agama Islam, serta pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Bab ketiga metode penelitian. Metode penelitian yang terdiri dari: metode penelitian, jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini berisi gambaran umum SD Muhammadiyah 10 Surabaya dan penyajian dan analisis data. Gambaran umum SD Muhammadiyah 10 Surabaya terdiri dari: Letak Geografis, sejarah singkat dan perkembangannya, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa, dan keadaan sarana prasarana. Penyajian dan analisis data terdiri dari: implementasi pendekatan *edutainment* dalam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya, faktor pendukung dan penghambat pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya, strategi guru mengatasi hambatan dalam menerapkan pendekatan *edutainment* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya, serta analisis implementasi pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya

Bab Kelima yaitu Penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Selanjutnya yaitu daftar pustaka serta lampiran-lampiran.