

**PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS
EDUTAINMENT DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA
KELAS IV DI MI MA'ARIF NU KERTAYASA KRAMAT TEGAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Ishmah Udhiyati Arofah

1803016165

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ishmah Udhiyati Arofah

NIM : 1803016165

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS
EDUTAINMENT DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA
KELAS IV DI MI MA'ARIF NU KERTAYASA KRAMAT TEGAL**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 17 Desember 2024

Pembuat Pernyataan



Ishmah Udhiyati Arofah

NIM: 1803016165

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:

Judul : **Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Edutainment dengan Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal**

Nama : Ishmah Udhiyati Arofah

NIM : 1803016165

Prodi : S.1 Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 30 Desember 2024

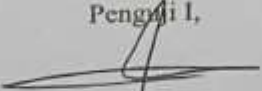
DEWAN PENGUJI

Ketua,


Dr. Fihris, M. Ag

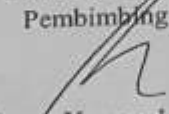
NIP. 197711302007012024

Penguji I,


Drs. H. Muslam, M. Ag


NIP. 196603052005011001

Pembimbing I,


Dr. Aang Kunaepi, M. Ag

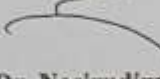
NIP: 197712262005011009

Sekretaris,


Amalia Fafriyatin Najichah, M.Pd.

NIP. 199112112020122011

Penguji II,


Dr. Nasirudin, M. Ag

NIP. 196910121996031002

Pembimbing II,


Dwi Yunitasari, M. Si

NIP: 198806192019032016

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 18 Desember 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Edutainment dengan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal

Penulis : Ishmah Udhiyati Arofah

NIM : 1803016165

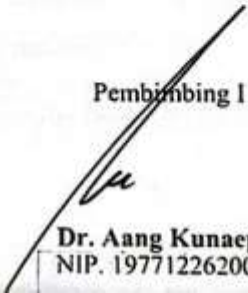
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah Skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Dr. Aang Kunaepi, M.Ag
NIP. 197712262005011009

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 18 Desember 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini memberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Edutainment dengan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal

Penulis : Ishmah Udhiyati Arofah

NIM : 1803016165

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah Skripsi.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II



Dwi Yunitasari, M. Si.

NIP: 198806192019032016

ABSTRAK

Judul : Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Edutainment dengan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal

Penulis : Ishmah Udhiyati Arofah

NIM : 1803016165

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi sebagian siswa masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, terlihat dari siswa yang kurang bersemangat dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi juga menjadi permasalahan. Untuk itu, diutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga kesan “pembelajaran membosankan” bisa diminimalisir. Dalam penelitian ini, peneliti terfokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode edutainment dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI menggunakan metode edutainment dengan permainan ular tangga pada kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa dinyatakan efektif, ditunjukkan dengan siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif membuat materi lebih menarik, pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, serta mudah dipahami oleh siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran, Edutainment, Ular Tangga, SKI

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 058/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṣ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā= a panjang

ī = i panjang

ū= u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَي

iy = أَي

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Shalawat serta salam peneliti senantiasa haturkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalah kepada manusia dan merubah zaman dari kegelapan hingga menjadi terang benderang.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan membuat karya ilmiah dalam bentuk skripsi. Maka dari itu, peneliti menyusun skripsi ini dengan judul “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Edutainment dengan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV di MI Ma’arif NU Kertayasa Tegal”.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti masih menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan, sehingga tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin mampu menyelesaikan penelitian ini. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag., selaku rektor UIN Walisongo beserta Wakil Rektor I, II, dan III UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. Dr. Aang Kunaepi, M.Ag, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah danKeguruan UIN Walisongo Semarang.
5. Dr. Kasan Bisri, M.A. selaku wali dosen yang banyak memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti.

6. Dr. Aang Kunaepi, M.Ag. selaku dosen pembimbing I dan ibu Dwi Yunitasari, M.Si. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya sehingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Seluruh dosen, pegawai, dan staff TU FITK UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan untuk penulis selama menempuh pendidikan.
8. Kepala MI Ma'arif NU Kertayasa beserta pendidik dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin serta memberikan informasi kepada penulis untuk penelitian skripsi ini.
9. Orang tua tercinta, Bapak Khamaludin dan Ibu Darkonah yang telah mendidik dan membimbing, serta memberikan dukungan moril dan materil yang tak terhingga dan tak henti-hentinya memanjatkan segala do'a yang baik-baik dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan sehingga penulis dapat mencapai titik ini.
10. Saudara tercintaku adik saya Fauzan Khotibul Umam yang selalu mendo'akan, menyayangi dan mendukung penulis dengan tulus.
11. Teman seperjuanganku jurusan PAI 18 terkhusus kelas PAI D yang telah memberikan sejuta kenangan selama menempuh studi ini.
12. Teman terbaikku yang pernah aku temui Siti Nurhaliza, Nurul Hidayah, Merlina Restiya Utami, Dwi Fiska Falisah dan teman lainnya yang tak dapat disebutkan satu persatu.
13. Keluarga Amalia Putri khususnya Hasbil, Nabila, Mbak Leli, dan Lulu yang telah membantu dan menorehkan sejarah indah bersama penulis.
14. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan fisik maupun psikis, sejak mulai dari pelaksanaan hingga selesai penyusunan skripsi ini.

Demikian, *jazakumullah khairul jaza'* dari penulis dan semoga skripsi ini mampu memberikan sumbangan pemikiran khususnya dalam Pendidikan Agama Islam. Akhirnya karya ini penulis suguhkan kepada segenap pembaca dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi pengembangan dan perbaikan guna menghasilkan karya atau temuan yang

lebih baik. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat ridha dari Allah SWT.
Aamiin. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Penulis,



Ishmah Udhayati Arofah

1803016165

DAFTAR ISI

PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS EDUTAINMENT DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV DI MI MA'ARIF NU KERTAYASA KRAMAT TEGAL	1
PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
SURAT PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iii
ABSTRAK.....	iv
TRANSLITERASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II : PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM, EDUTAINMENT, DAN PERMAINAN ULAR TANGGA.....	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	8
2. Edutainment.....	12
3. Permainan Ular Tangga	19
B. Kajian Pustaka Relevan	21
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Sumber Data	26
D. Fokus Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Observasi	27

2. Wawancara	28
3. Dokumentasi	29
F. Teknik Analisis Data	29
BAB IV: DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	33
A. Deskripsi Data	33
B. Analisis Data	36
1. Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis edutainment dengan permainan ular tangga pada kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.....	36
2. Hasil pembelajaran berbasis edutainment dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa.....	46
3. Kendala pembelajaran berbasis edutainment dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa.....	48
C. Keterbatasan penelitian.....	54
BAB V : PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
C. Kata penutup.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

Gambar 4.1 Letak Wilayah MI Ma'arif NU Kertayasa

Gambar 4.2 Menjelaskan Langkah Permainan Ular Tangga

Gambar 4.3 Berhitung Untuk Pembagian Kelompok

Gambar 4.4 Melempar Dadu

Gambar 4.5 Membacakan Soal

Gambar 4.6 Mengambil Sampah yang Ada di Kelas

Gambar 4.7 Menyimpulkan Materi Bersama

Gambar 4.8 Guru Mengkondisikan Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Hal tersebut telah tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016.¹ Namun kenyataan di lapangan, guru masih sering hanya menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran kurang menarik dan membosankan, terlebih pada mata pelajaran SKI karena hal tersebut dirasa paling cocok diterapkan mengingat SKI merupakan mata pelajaran yang berisi kisah-kisah.² Aktivitas guru lebih menonjol daripada siswa yang hanya terbatas pada hafalan semata. Melihat kondisi tersebut, siswa justru akan merasa terbebani dan mudah bosan. Aktivitas pembelajaran yang monoton, membuat proses pembelajaran kurang optimal dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka merasa sulit memahami dikarenakan banyaknya materi yang harus diingat dan dihafalkan sehingga menimbulkan rasa bosan dan jenuh. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru seharusnya mengoptimalkan metode dan media pembelajaran yang ada, sehingga proses pembelajaran lebih interaktif.³

¹ Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.

² Ulil Albab, Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal el-Tarbawi*, (Vol. XI, No. 1, 2018), hlm. 55.

³ Rora Rizki Wandini, dkk, “Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran PKN Membosankan Menjadi Pembelajaran PKN Yang Menyenangkan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Sumatera Utara: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2022), Vol. 4. N0. 4, hlm. 1-3.

Berawal dari observasi awal peneliti pada saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Ma'arif NU Kertayasa pada Agustus 2021, yang mana sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung sama setiap pertemuan. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang mengoptimalkan metode serta media pembelajaran yang ada, sehingga pembelajaran kurang efektif. Hal tersebut ditunjukkan dengan kurangnya antusiasme siswa saat proses pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, serta hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKM, khususnya pada mata pelajaran SKI.⁴

Peneliti juga melakukan wawancara kepada Achmad Choiron, selaku kepala sekolah MI Ma'arif NU Kertayasa terkait pembelajaran di MI Ma'arif. Menurut penuturan beliau, siswa penuh semangat dan antusias mengikuti pembelajaran SKI dengan metode yang melibatkan siswa, berbanding terbalik ketika guru menggunakan metode ceramah biasa, juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai siswa yang semakin meningkat, serta prestasi MI Ma'arif diberbagai bidang, seperti menjuarai berbagai perlombaan baik tingkat kecamatan maupun kabupaten. Dari beberapa prestasi tersebut, MI Ma'arif semakin diminati masyarakat. Padahal sebelumnya, MI Ma'arif adalah sekolah yang jarang diminati dan dilirik, sekarang berbanding terbalik menjadi sekolah yang diminati masyarakat.⁵

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 tentang pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.⁶ Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan ini adalah dengan menerapkan metode edutainment. Edutainment menurut etimologi, berasal dari dua kata yaitu *education* dan *entertainment*. Education artinya pendidikan,

⁴ Hasil wawancara dengan Umriyah selaku guru SKI MI Ma'arif Nu Kertayasa.

⁵ Hasil wawancara dengan Achmad Choiron selaku kepala sekolah MI Ma'arif Nu Kertayasa.

⁶ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 40, Ayat (2).

sedangkan entertainment artinya hiburan. Sementara itu dari segi terminologi, edutainment adalah suatu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran agar menjadi menyenangkan, sehingga guru dapat mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar.⁷ Dengan kata lain, pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, tidak membosankan dan monoton serta tidak membuat peserta didik merasa tertekan. Suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif dapat diciptakan melalui komunikasi antar guru dan siswa yang ramah dan akrab, pembelajaran diselingi humor, menampilkan video pembelajaran sesuai materi, permainan (*game*), serta kuis.⁸ Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara yang lain, asalkan peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang dan tidak tertekan.⁹

Pembelajaran berbasis edutainment diharapkan dapat membuat peserta didik lebih cepat dalam memahami suatu materi, terlebih pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. SKI merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dikarenakan berhubungan dengan kejadian yang terjadi di masa lampau. Dalam proses pembelajaran SKI, seringkali guru menyampaikan materi dengan metode yang monoton yakni menggunakan metode ceramah dan cerita saja tanpa mengoptimalkan media pembelajaran yang ada, sehingga keadaan kelas kurang kondusif, dan peserta didik merasa bosan dan jenuh.¹⁰ Dengan menerapkan pembelajaran yang menarik, yaitu dengan melalui metode edutainment dengan permainan ular tangga ini adalah sebagai upaya agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Dari permasalahan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa sering kita ketahui sesuatu yang sangat sulit dihindari dalam diri siswa ketika kegiatan

⁷ M. Fadillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hlm. 3.

⁸ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 11.

⁹ Aip Saripudin, Isnaeni Yuningsih Faujiah, *Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), hlm. 105.

¹⁰ Hasil wawancara dengan Ayrin Husna siswi kelas V MI Ma'arif Nu Kertayasa.

pembelajaran adalah rasa bosan didalam kelas. Terkadang siswa justru lebih senang saat jam istirahat tiba dibanding saat jam pelajaran. Bosan adalah kebiasaan buruk yang sulit dihindari oleh manusia. Oleh sebab itu rasa bosan perlu dihindari dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yaitu melalui metode edutainment dengan permainan ular tangga. Proses belajar akan berlangsung efektif jika siswa berada dalam situasi emosi yang positif. Dengan kata lain, suasana hati sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Jadi dapat disimpulkan, apabila guru mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, maka kebosanan didalam kelas tidak akan pernah terjadi, dan siswa akan dengan mudah memahami isi materi pelajaran.¹¹

Pembelajaran dengan metode edutainment tentu sangat menarik apabila dikembangkan dengan teratur dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik, tentu suasana pembelajaran di dalam kelas akan berubah dari sesuatu yang menegangkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang membosankan menjadi sesuatu yang menarik, atau dari sesuatu yang tidak disukai menjadi sesuatu yang disukai oleh siswa. Sehingga, mereka selalu ingin terus belajar, karena dipenuhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran.¹²

Maka dari itu menurut peneliti, kegiatan pembelajaran membutuhkan inovasi pembelajaran agar siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah. Jika siswa senang saat memasuki kelas, maka siswa pasti akan mudah dalam mengikuti mata pelajaran. Sebenarnya membuat pembelajaran yang menyenangkan menjadi keharusan bagi pendidik. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu kenikmatan tersendiri bagi siswa, jika bisa menuntut ilmu

¹¹ Rora Rizki Wandini, dkk, "Merubah Pandangan Siswa yang menganggap Pembelajaran PKN Membosankan Menjadi Pembelajaran PKN Yang Menyenangkan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Sumatera Utara: Universitas Pahlawan Tuanku Tanbusai, 2020), Vol. 4. No. 4, hlm. 3.

¹² Aip Saripudin, *Model edutainment dalam Pembelajaran PAUD*, (Depok: PT Raja Grafindo Perasada), hlm. 107.

dengan nyaman, bahkan bisa lupa waktu dan sebagainya.¹³ Hal ini menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Edutainment dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa?
2. Bagaimana hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa?
3. Apa saja kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga di kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa
3. Untuk mengetahui apa saja kendala pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga di kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa

¹³ Arbangi, *Pendidikan Karakter Suatu Pengantar*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2020), hlm. 141.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah khasanah keilmuan bagi semua pihak mengenai proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam maupun guru Pendidikan Agama Islam pada umumnya
- b. Sebagai bahan referensi bagi perkembangan keilmuan Pendidikan Agama Islam dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam khususnya mengenai pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga
- c. Memberikan kontribusi gagasan terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau evaluasi bagi para guru dalam pembelajaran, dan masukan maupun kritikan untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maupun mata pelajaran lainnya

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pedoman dalam hal pengelolaan pembelajaran agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kertayasa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam, menambah minat dan kepercayaan diri siswa, melatih toleransi serta kerjasama, dan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah, memperdalam, dan memperluas ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian terkait pembelajaran berbasis edutainment dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat diterapkan di semua mata pelajaran.

BAB II

**PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM, EDUTAINMENT
DAN PERMAINAN ULAR TANGGA**

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (20) tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar yang mengacu pada sumber belajar.¹⁴ Adapun M. Fadhillah mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang agar menghasilkan perubahan perilaku baru dan sebagai suatu hasil dari pengalaman seseorang itu sendiri.¹⁵ Berdasarkan paparan tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran yaitu proses transfer ilmu pengetahuan antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar yang berpedoman pada sumber belajar.

Proses pembelajaran merupakan interaksi edukatif melalui beberapa proses. Yang pertama, peserta didik secara aktif berinteraksi dengan guru, teman sebaya di sekolah, sumber belajar, lingkungan sekolah, dan sebagainya. Kedua, peserta didik mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka kepada guru, maupun teman sebaya di sekolah. Ketiga, peserta didik merefleksikan kembali apa yang telah dipelajari, dan apa yang telah mereka lakukan serta dapatkan. Keempat, peserta didik

¹⁴ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Ayat (20).

¹⁵ M. Fadhillah, Wantini, dkk, *Edutainment Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 24.

mengeksplorasi secara langsung melalui panca indra mereka dengan melakukan pengamatan, percobaan, dan tanya jawab.¹⁶

b. Pembelajaran di Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir, yaitu kisaran dari usia enam sampai dua belas tahun. Seperti yang kita ketahui, dalam usia sekolah dasar ini anak memiliki karakteristik suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar hendaknya dilakukan dengan metode yang menarik dengan permainan edukasi agar menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.¹⁷ Untuk itu, seorang guru harusnya memiliki kompetensi-kompetensi yang telah diatur dalam UU no. 14 tahun 2005 dan PP No. 74 tahun 2008 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Tugas utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.¹⁸ Maka dari itu, guru harus memiliki empat kompetensi guru. Pertama, guru harus memiliki kompetensi pedagogik dimana guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas, mengelola jalannya proses pembelajaran, mampu memahami peserta didik, memiliki wawasan kependidikan, mampu membuat dan mengembangkan rancangan pembelajaran, serta melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Dengan kompetensi kepribadian, seorang guru dituntut untuk memiliki kepribadian yang beriman dan bertakwa, berakhlakul karimah, jujur, bertanggung jawab, berwibawa, demokratis, bijaksana, serta dapat menjadi teladan yang baik bagi peserta didik. Karena sejatinya guru itu

¹⁶ Aip Saripudin, Isnaeni Yuningsih Faujiah, *Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), hlm. 107.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm. 86.

¹⁸ Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, *Guru dan Dosen*, Pasal 1, Ayat (1).

digugu dan ditiru, maka sudah sepatutnya seorang guru harus memiliki akhlak dan kepribadian yang baik.

Guru juga harus memiliki kompetensi sosial, yaitu memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik, dapat berbaur dengan masyarakat, berkomunikasi secara santun, memiliki tata etika yang sopan, serta mampu menempatkan diri dalam semua komponen di lingkungan pendidikan baik dengan sesama pendidik, orang tua atau wali murid, peserta didik, maupun masyarakat sekitar.

Kompetensi profesional juga harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam sesuai bidang ilmu pengetahuan yang diampunya. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran sesuai bidangnya, serta mampu mengembangkan materi pembelajaran yang dikuasai secara kreatif. Dengan kreatifitas yang tinggi, maka kemampuan dan keterampilan siswa juga akan berkembang.¹⁹

c. Metode Pembelajaran

Secara *etimologi*, metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Jika metode disandingkan dengan kata pembelajaran, maka berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, serta menguasai bahan pelajaran tertentu.²⁰

Menurut Dedy Wahyudi metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana belajar yang telah

¹⁹ Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008, *Guru*, Pasal 1, Ayat (1).

²⁰ Hardyanti Bahning, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Metode Buzz Group", *Journal Of Islamic Education*, Vol. 2, No. 2, 2019, hlm. 189.

disusun dalam bentuk kegiatan yang nyata dan praktis untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan.²¹

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.²² Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran perlu adanya perancangan yang terencana secara sistematis. Penggunaan metode yang tepat dapat menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan lebih menekankan interaksi guru dengan peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.²³

Metode pembelajaran berkaitan langsung antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran. Dalam penggunaan metode itu sendiri, harus disesuaikan dengan kondisi kelas, siswa, serta materi yang disampaikan. Terkadang materi pelajaran yang mudah masih terasa sulit diterima oleh peserta didik, karena metode mengajarnya yang kurang tepat. Namun sebaliknya, materi yang sulit akan mudah dipahami peserta didik jika cara mengajarnya yang tepat. Dengan demikian penggunaan metode dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi dari guru.²⁴

d. Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah diartikan sebagai rangkaian peristiwa dimasa lampau. Adapun pengertian kebudayaan dimaknai sebagai seperangkat pengetahuan manusia yang digunakan untuk memahami sebuah

²¹ Dedi Wahyudi dan Tuti Alafiah, “Studi Penerapan Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 2, 2016, hlm. 166.

²² Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 7.

²³ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 107.

²⁴ Siti Maesaroh, “Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1, No. 1, 2013. Hlm. 155.

lingkungan seyang menjadi pedoman tingkah lakunya. Sedangkan Islam adalah agama terakhir yang dinubuwahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW untuk umat manusia. Dari paparan diatas, dapat kita ketahui bahwa sejarah kebudayaan islam yaitu studi kritis yang mendalam tentang berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau yang pertumbuhan dan perkembangannya dari waktu ke waktu dari zaman lahirnya islam sampai masa sekarang.

SKI sebagai mata pelajaran yang berkaitan erat dengan catatan peristiwa, mengajarkan kita untuk mengenal dan memahami peristiwa yang terjadi dan dialami umat Islam, baik berupa kemajuan suatu zaman maupun kemundurannya. Hal tersebut menekankan kita untuk memiliki kemampuan dalam mengambil hikmah atau pelajaran pada sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh yang berprestasi, serta dapat selektif dalam memilah perilaku yang patut dicontoh untuk dijadikan pedoman kita pada masa sekarang dan pada masa yang akan datang.²⁵

2. Edutainment

a. Pengertian Edutainment

Edutainment berasal dari dua kata, yaitu *education* yang artinya pendidikan atau pengajaran, dan *entertainment* yang artinya hiburan. Sehingga dari segi bahasa *edutainment* dapat diartikan sebagai pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan muatan pendidikan dan hiburan sehingga pembelajaran berjalan dengan menyenangkan.²⁶ Metode edutainment dilakukan untuk meningkatkan semangat dan antusiasme belajar siswa dengan mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan, melalui permainan edukatif. Karena dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan memiliki minat belajar yang tinggi untuk mempelajari dan memahami materi

²⁵ Muhammad, *Pembelajaran SKI di Madrasah*, (Mataram: Sanabil, 2020), hlm. 20-25.

²⁶ M. Fadlillah, Wantini, dkk, *Edutainment Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm. 3

yang diajarkan. Peserta didik akan lebih fokus dalam belajar, dan akan mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.

b. Sejarah Edutainment

Pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan salah satu cara untuk membuat proses belajar mengajar menjadi begitu menyenangkan dan menarik, sehingga diharapkan para siswa dapat menangkap dan memahami dengan baik materi yang diajarkan, tanpa mereka merasa sedang belajar. Beragam cerita pun muncul mengenai asal usul penggunaan kata *edutainment*. Berawal dari produksi album keempat grup hip hop Boogie Down yang rilis pada tahun 1990. Kemudian kata tersebut juga digunakan dalam acara radio keamanan di Knoxville TN yang berjudul *The Edutainment Hip Hop Show*. Di sisi lain juga muncul pada saat diadakannya konferensi pers pada pemasaran permainan komputer *electric arts* yang berjudul *Seven Cities of Gold* yang rilis pada tahun 1984 yang diberi nama *edutainment*, yang kemudian istilah tersebut ditarik ke dalam ranah pendidikan.²⁷

Edutainment mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan salah satu metode pembelajaran yang sukses membawa pengaruh pada bidang pendidikan. Munculnya konsep *edutainment* yang mengupayakan proses pembelajaran interaktif, kondusif, dan menyenangkan telah membuat asumsi bahwa: pertama, apabila siswa memiliki perasaan positif, maka akan mempercepat menangkap materi pembelajaran. Namun jika siswa dalam perasaan negatif atau dalam keadaan sedih, takut, bosan, dan tidak nyaman, maka akan menghambat proses pemahaman. Kedua, jika siswa mampu menggunakan nalar dan mengontrol emosinya, maka akan membuat peningkatan prestasi belajar. Ketiga, apabila siswa termotivasi belajar, maka mereka akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.²⁸

²⁷ Aip Saripudin, *Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada), hlm. 107.

²⁸ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 2010.

c. Berbagai teori dan bentuk terapan *edutainment*

Pembelajaran *edutainment* bertujuan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan untuk peserta didik. Pembelajaran tidak terkesan menyramkan, membuat cemas, maupun membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Pembelajaran berbasis *edutainment* berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa penuh antusiasme mengikuti pembelajaran.

Pada dasarnya, pembelajaran berbasis *edutainment* dapat diterapkan dalam pola pendidikan apa saja, sebab dalam perjalanannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk pola pendidikan, antara lain sebagai berikut:

1) *Humanizing The Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* artinya ruangan kelas. Jadi dapat diartikan secara harfiah *humanizing classroom* adalah perlakuan guru terhadap peserta didik sesuai dengan kondisinya masing-masing, sehingga siswa dapat belajar di lingkungan yang menyenangkan. Adapun pengertian lain dari *humanizing* yaitu pendidikan yang humanistik. Menurut Carl Roger, humanistik adalah cara memandang manusia sebagai makhluk yang memiliki potensi untuk tumbuh dan mengaktualisasikan diri.²⁹

Pembelajaran *humanizing the classroom* merupakan model pendidikan yang memandang manusia sebagai manusia, yakni sebagai makhluk ciptaan Allah yang memiliki fitrah untuk melangsungkan, mempertahankan, dan mengembangkan hidupnya. Yang artinya, dalam proses pembelajaran harus saling menghargai hak asasi manusia, saling menerima pendapat serta memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.³⁰ Dengan kata lain *humanizing the classroom*

²⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 13.

³⁰ Reza Ivon Nurcahya, dkk, "Pembelajaran *Humanizing The Classroom* dengan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Proppo Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021-2022", *Jurnal Proceedings*, (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2022), hlm. 43-44.

adalah proses membimbing, mendidik, mengarahkan potensi siswa baik secara fisik maupun batin secara seimbang.

2) *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Active Learning merupakan pembelajaran yang terfokuskan kepada siswa, dimana siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam realita masih sering dijumpai proses pembelajaran yang lebih berperan adalah guru atau pengajar, dimana guru menjelaskan materi dan siswa cenderung hanya mendengarkan dengan pasif. Sehingga siswa merasa bosan dan menghambat progress kemampuan siswa.³¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *active learning*, lebih mengedepankan kemampuan siswa didalam kelas dengan memberi sarana kepada siswa untuk mengeksplor diri didalam kelas dan guru menjadi pengawas serta pembimbing untuk siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Keaktifan siswa tidak hanya dinilai secara pribadi, namun juga dilihat dari interaksi antar teman di kelas.

3) *The Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* adalah cara belajar cepat, tidak bertele-tele, menyenangkan dan memuaskan.³²

Pencetus dari konsep pembelajaran *accelerated learning* adalah Dave Meier, dia menyarankan kepada pendidik atau pengajar untuk mengelola kelas dengan menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*). Apabila metode *edutainment* diterapkan dengan menggunakan pendekatan SAVI maka pembelajaran akan lebih berjalan dengan optimal. Adapun beberapa penjelasan terkait SAVI, adalah sebagai berikut:

- a) *Somatic* dimaksud sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat)

³¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 48.

³² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 59.

- b) *Auditory* dimaksud sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan menggambarkan)
- c) *Visual* dimaksud sebagai *learning by observing and picturing* (belajar mengamati dan menggambarkan)
- d) *Intellectual* dimaksud sebagai *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi)

Pendekatan SAVI tersebut sangat baik digunakan dalam penerapan metode *edutainment*, dimana metode *edutainment* sendiri juga melatih rangsangan pada diri siswa melalui permainan dalam belajar.³³

4) *Quantum Learning*

Kata *quantum* sebenarnya merupakan istilah yang diambil dari istilah fisika yang berarti paket, energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sebab semua kehidupan adalah energi. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi, hubungan, dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.³⁴

Penjelasan diatas sangat sesuai dengan metode *edutainment* yang kini banyak diterapkan dalam pembelajaran, terutama metode ini sering digunakan oleh guru pendidikan taman kanak-kanak. Metode *edutainment* sendiri merupakan penggabungan antara pembelajaran dan hiburan, atau dengan kata lain belajar sambil bermain. Dalam pelaksanaan penerapan metode *edutainment* kedua unsur tersebut digabungkan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

³³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 62.

³⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 75.

5) *Quantum Teaching*

Quantum teaching merupakan 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 memudahkan proses belajar, melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam 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.³⁵

Dalam praktiknya, *quantum teaching* berusaha mengubah suasana belajar yang membosankan dan monoton menjadi suasana belajar yang menyenangkan dan penuh kegembiraan, dengan memadukan potensi psikis, emosi dan fisik dalam diri siswa menjadi satu kesatuan yang kuat. *Quantum teaching* mengajak pendidik untuk membawa suasana belajar dunia siswa kedalam dunia kita. Maksudnya, pendidik disini ikut serta memasuki dunia siswa, agar antara pendidik dan siswa dapat menjalin interaksi yang baik.³⁶

d. Langkah-Langkah Pembelajaran *Edutainment*

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran *edutainment* antara lain:

1) Memberikan kemudahan dan suasana gembira

Prinsip memberikan kemudahan dan menciptakan suasana gembira dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya menciptakan suasana akrab, komunikasi yang ramah, kelembutan, memperlakukan dengan kasih sayang, dan bercengkerama dengan anak.

2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

³⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 97.

³⁶ M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm. 16-18.

Lingkungan yang kondusif untuk belajar yaitu lingkungan yang rileks dan nyaman, lingkungan yang aman ketika melakukan kesalahan, namun harapam untuk menjadi lebih baik tinggi.

3) Menarik minat

Dalam menggugah minat, siswa diperlakukan dengan pembukaan pembelajaran yang menarik dan agar siswa perhatian serta fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga akan mempermudah daya tangkap terhadap hal-hal baru yang akan diajarkan oleh guru.

4) Menyajikan materi yang relevan

Menjamin bahwa subjek pelajaran yang relevan adalah sangat penting karena siswa akan menyukai dan bersemangat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran tersebut. Dengan perasaan suka tersebut proses pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, karena siswa menyadari bahwa yang dipelajari dari guru adalah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupannya kedepan.

5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran

Apabila dalam penyampaian pembelajaran dalam cara yang menyenangkan (positif), maka siswa akan belajar dan mengingat dengan baik. Jika hal yang dipelajari dimasukkan unsur warna, ilustrasi, permainan serta iringan lagu, maka siswa akan dalam emosi positif sehingga akan belajar lebih baik.

6) Melibatkan indera dan pikiran

Saat belajar, siswa seharusnya memanfaatkan indera sebaik mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses pembelajaran.

7) Menyesuaikan tingkat kemampuan siswa

Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memilih metode pembelajaran disesuaikan dengan materi dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

8) Memberikan pengalaman sukses

Untuk membentuk siswa meraih sukses dalam setiap pembelajaran, ada beberapa hal yang bisa dilakukan guru. Pertama, pada saat menyampaikan materi pelajaran, sajikan dengan melibatkan unsur visual, auditorial, dan kinestetik. Kedua, membagi kelompok kecil untuk pemantapan belajar. Ketiga, selesaikan secara perseorangan. Dengan demikian, ketika mereka tampil sendiri-sendiri, mereka mengambil resiko besar tetapi mereka dapat mengatasinya, karena merasa percaya diri, dan sudah menguasai materi.

9) Merayakan hasil

Mengadakan perayaan hasil bagi siswa akan mengajarkan mereka untuk memotivasi diri. Siswa akan menanti kegiatan pembelajaran, sehingga pendidikan mereka lebih dari mencari nilai tertentu. Merayakan hasil belajar siswa dapat memacu semangat dan prestasi belajar. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan memberikan hadiah apapun jenis dan bentuknya, baik dalam bentuk materi, do'a, serta pujian.³⁷

3. Permainan Ular Tangga

Penerapan pembelajaran *edutainment* yang dimaksud dalam penelitian ini melalui permainan ular tangga pada materi kepribadian Nabi Muhammad SAW. Ular tangga merupakan permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dalam beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain.³⁸ Karena dalam permainan ini anak diberikan kesempatan untuk melatih banyak keterampilannya secara berulang-ulang, disamping itu secara bersamaan mereka juga bisa mengembangkan ide, kreatifitas, dan inovasi sesuai dengan kapasitas masing-masing.

³⁷ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 275-282.

³⁸ PP Paud, *Petunjuk Permainan Ular Tangga*, (Jawa Barat: PP-Paud Dikmas, 2017), hlm. 2.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan permainan tersebut dan termasuk media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dapat melatih anak untuk berkompetensi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk berindak sportif.³⁹

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran edutainment dengan permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 anggota
- b. Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok, yang nantinya bertugas menjalankan pion kelompok
- c. Setiap kelompok memiliki 1 pion
- d. Setiap kelompok memiliki kumpulan soal yang harus dijawab secara bergiliran, dan kelompok lain menyimak
- e. Setelah itu setiap kelompok mengocok dadu secara bergiliran
- f. Guru membantu siswa menjalankan pion sesuai dengan bilangan yang muncul pada dadu
- g. Apabila siswa mendapat kotak yang bergambar mulut ular, maka siswa harus turun ke kotak ekor ular berada
- h. Apabila siswa mendapatkan kotak bergambar tangga maka siswa tersebut harus naik ke kotak sesuai tinggi tangga
- i. Jika anggota kelompok berhasil menjawab soal maka diperbolehkan untuk melanjutkan mengocok dadu dan menjalankan pion mereka. Namun apabila anggota kelompok tidak dapat menjawab soal atau memberikan jawaban yang salah maka kelompok tersebut akan diberi hukuman dengan mengambil kartu hukuman dalam kotak yang telah disediakan

³⁹ Febryna Widowati, "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan", *Jurnal Pendidikan*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2014), Vol. 2, No. 1, hlm. 2.

B. Kajian Pustaka Relevan

Penulis telah melakukan penelusuran beberapa sumber kepustakaan yang membahas mengenai pembelajaran berbasis edutainment, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Faizal Abdillah dalam jurnal dengan judul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 5 Melalui metode *Edutainment* di MI Dipanegara Ranterejo Klirong Kebumen”.⁴⁰

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin Utsman bin Affan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi SKI melalui metode *edutainment*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. kualitatif deskripsif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar tes uraian. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 28 siswa yaitu 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan pemahaman siswa, terbukti pada pra siklus nilai rata-rata siswa hanya 65,32, namun setelah dilakukan tindakan dalam siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 72,12, dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 83,91. Dengan demikian pembelajaran SKI materi Khulafaur Rasyidin Utsman bin Affan pada kelas V MI Dipanegara Ranterejo Klirong Kebumen dengan menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. Skripsi karya Devy Rofiatul Adzawiyah dengan judul skripsi “Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode *Edutainment* di MAN 2 Kota Batu”.

⁴⁰ Faizal Abdillah, “Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran SKI Kelas 5 Melalui Metode Edutainment di MI Dipanegara Ranterejo Klirong Kebumen”, *Jurnal tarbi*, (Vol. 1, No. 2, 2022).

Skripsi ini mengkaji dan mendeskripsikan mengenai pengelolaan pembelajaran dengan metode *edutainment*. Yang mana menggunakan metode penelitian kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* tergolong efektif karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan. Pembelajaran yang dilakukan lebih mengarah ke bentuk *active learning*, yaitu siswa turut berperan aktif dalam pembelajaran. *Humanizing classroom*, karena dalam pembelajaran SKI di Kota Batu siswa tidak hanya diajarkan materi tetapi juga berbagai ibrah dan hikmah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. *Accelerating classroom*, yaitu pembelajaran yang dipercepat, dan dalam hal ini menggunakan pendekatan belajar visual. Desain pembelajarannya meliputi bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi, game, serta membuat karya film dengan siswa berperan didalamnya.⁴¹

Persamaan penelitian Devi dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti mengenai pembelajaran SKI berbasis metode *edutainment*, dan juga sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian Devi dilakukan di MAN 2 Kota Batu, sedangkan penulis melakukan penelitian di MI Ma'arif NU Kertayasa.

3. Skripsi karya Muhammad Farhan Zuhdi dengan judul “Implementasi Metode *Edutainment* dalam meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA Putri Ma'arif Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa penerapan metode *edutainment* dapat meningkatkan minat

⁴¹ Devi Rofiatul Adzawiyah, Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode *Edutainment* di MAN 2 Kota Batu, *Skripsi*, (Malang: Program Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017).

belajar siswa.⁴² Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil pada siklus I terdapat 11 siswa yang memiliki minat belajar tinggi, dengan prosentase 39,2%. Dan pada siklus II terdapat 21 siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dengan prosentase 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* memiliki pengaruh dalam peningkatan minat belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran SKI. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang disajikan dalam II siklus, sedangkan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

4. Skripsi karya Pariera Dinar Halizah Sidiq dengan judul “Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi *Edutainment* dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs N 8 Magetan”.

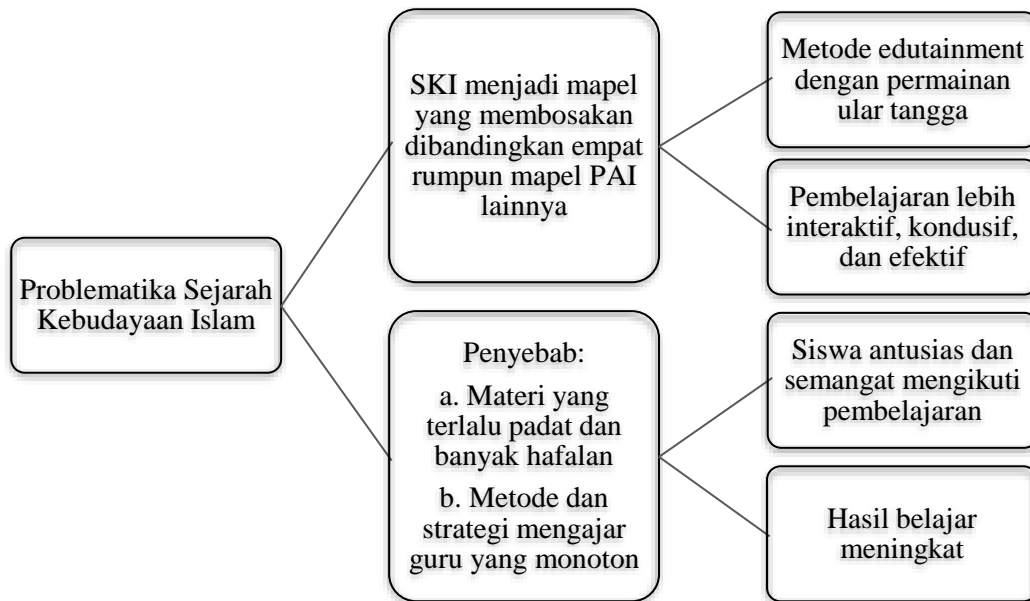
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan strategi *edutainment*, problematika dan dampak penerapan metode *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran SKI di MTs N 8 Magetan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan model analisa Miles, Huberman, dan Saldana meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini antara lain: a) upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan metode *edutainment* berupa guru menggunakan metode yang bervariasi saat mengajar, memanfaatkan media audio visual saat pembelajaran, memberikan *reward* kepada siswa yang aktif, serta menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya pemberian tugas dari guru dan menjadikannya sebagai tantangan

⁴² Muhammad Farhan Zuhdi, “Implementasi Metode *Edutainment* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MA Putri Ma’arif Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”, *Skripsi*, (Ponorogo: Program Sarjana IAIN Ponorogo, 2021).

agar siswa bekerja keras. b) problematika penerapan strategi *edutainment* dari faktor internal (kesehatan siswa, faktor intelegensi, faktor minat, dan faktor kelelahan), faktor eksternal (keluarga, masyarakat, dan sekolah), serta faktor kemampuan belajar (pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi). c) dampak penerapan metode *edutainment* terhadap motivasi belajar siswa berupa aspek kognitif (pengetahuan, penalaran, penerapan, analisis, evaluasi), aspek afektif (perasaan, emosi, rekreasi), aspek psikologis (faktor rohaniah, tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap siswa, bakat minat), aspek fisiologis (kondisi jasmani siswa).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan garis besar atau rancangan isi karangan (skripsi) yang kemudian dikembangkan dari topik yang telah ditentukan. Gagasan atau ide-ide yang terdapat dalam kerangka (skripsi) merupakan topik terperinci atau hal-hal yang bersangkutan dengan topik yang telah ditentukan.⁴³



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

⁴³ Mansur Muchlis, *Bagaimana Menulis Skripsi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 24.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang memberi gambaran secermat mungkin mengenai suatu individu atau kelompok tertentu, dan peneliti sebagai instrument kunci. Penelitian kualitatif deskriptif memberikan gambaran yang jelas mengenai keadaan suatu objek yang diteliti berdasarkan fakta-fakta yang terlihat sebagaimana adanya, sehingga dapat terungkap secara jelas dan akurat.⁴⁴ Teknik pengambilan data dengan Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif guna mendeskripsikan secara komprehensif pembelajaran SKI berbasis edutainment dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif NU Kertayasa yang terletak di Jalan Melati Nomor 3 Desa Kertayasa Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal. Peneliti memilih lokasi ini karena menurut peneliti sekolah ini menerapkan metode edutainment dengan permainan ular tangga. Lokasi tersebut dijadikan sebagai objek penelitian mulai dari tahap pra penelitian, tahap penelitian, dan tahap pasca penelitian. Penelitian dilakukan pada tanggal 17 Oktober sampai dengan tanggal 17 November 2024.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data pokok yang diperlukan dalam penelitian ini yang diperoleh langsung dari sumbernya untuk diamati serta dijadikan

⁴⁴ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 7.

sebagai bahan utama dalam penelitian.⁴⁵ Adapun pengambilan data meliputi informasi dari kepala sekolah, guru SKI, dan siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

Data sekunder adalah sumber data pendukung yang ada kaitannya dengan penelitian ini, dan sebagai penunjang untuk melengkapi data primer.⁴⁶ Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dokumen pembelajaran, dan kepustakaan lain yang masih terkait dengan masalah yang akan diteliti.⁴⁷

D. Fokus Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, perlu ditentukan fokus penelitian sebagai batasan masalah. Sesuai dengan objek yang dikaji, maka peneliti hanya memfokuskan pada pembelajaran SKI berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga di MI Ma'arif NU Kertayasa khususnya pada kelas atas yaitu kelas IV dengan materi kepribadian Nabi Muhammad SAW, dengan jumlah 27 siswa, 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Materi yang diajarkan adalah kepribadian Nabi Muhammad SAW.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang ada dilapangan yang sedang atau akan diteliti, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan mengamati, melihat, mencermati, dan merekam perilaku secara sistematis pada objek penelitian. Dalam observasi, peneliti berpartisipasi langsung untuk meneliti secara langsung perilaku orang-orang yang terlibat didalamnya. Tujuannya adalah untuk menggambarkan aktivitas dan perilaku yang terjadi di lingkungan yang

⁴⁵ Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Kualitatif dalam Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 308.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 309.

⁴⁷ Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Kualitatif dalam Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 308.

diamati.⁴⁸ Peneliti melakukan pengamatan secara langsung meliputi, pelaksanaan, penilaian, dan evaluasi pembelajaran SKI berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada materi kepribadian Nabi Muhammad SAW pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui percakapan yang dilakukan secara langsung antara dua pihak atau lebih dengan maksud dan tujuan tertentu.⁴⁹ Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur yaitu dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Peneliti akan melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran SKI berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada materi kepribadian Nabi Muhammad SAW pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa, mulai dari pelaksanaan, penilaian dan evaluasi.

Peneliti akan melakukan wawancara kepada seluruh subjek dalam penelitian, yang diharapkan peneliti mendapatkan hasil yang akurat. Pertama, peneliti akan melakukan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam yakni utamanya Umriyah, selaku guru SKI di MI Ma'arif NU Kertayasa pada kelas IV. Peneliti akan melakukan wawancara dengan guru SKI terkait pembelajaran SKI berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga.

Kedua, peneliti akan melakukan wawancara dengan Achmad Choiron, selaku kepala sekolah untuk memperoleh informasi terkait hasil secara umum dari pembelajaran SKI di MI Ma'arif NU Kertayasa.

Ketiga, peneliti akan melakukan wawancara dengan siswa kelas IV, yaitu dengan 2 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Mereka akan

⁴⁸ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 68-69.

⁴⁹ UIN Sunan Kalijaga, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: K-Media, 2019), hlm. 176.

dimintai keterangan atau pesan kesan selaku objek terkait pembelajaran SKI berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga di MI Ma'arif NU Kertayasa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data untuk melengkapi hasil dari sumber data primer dari observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dalam dokumentasi berupa hasil penelitian, dokumen-dokumen, catatan-catatan, serta buku-buku yang mendukung penelitian. Dokumentasi juga dapat berupa audio visual untuk menguatkan keadaan yang sebenarnya di tempat penelitian. Peneliti mengambil data dari foto, video, serta rekaman.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh melalui observasi di lapangan, wawancara secara mendalam, dan bahan-bahan lain sehingga dapat dipahami, dan hasil temuannya dapat disampaikan kepada orang lain.⁵⁰

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan perlu dicatat secara teliti dan rinci. Data yang kompleks perlu dianalisis melalui reduksi data, yaitu dengan merangkum, menyeleksi dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dari banyaknya data yang diperoleh di lapangan, ketika telah melalui proses reduksi data ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data.⁵¹ Reduksi

⁵⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 248.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 338,

data dilakukan untuk meninjau kembali seluruh catatan lapangan yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.⁵²

Pada reduksi data ini, peneliti merangkum dan memilah hal-hal yang pokok, dan difokuskan pada proses pembelajaran SKI berbasis *edutainment* di MI Ma'arif NU Kertayasa, Tegal.

4. Penyajian Data

Data yang telah direduksi, selanjutnya melalui proses penyajian data. Melalui proses penyajian data, maka data akan terorganisasi, tersusun, sehingga akan lebih mudah untuk dipahami. Proses penyajian data akan lebih memudahkan untuk dipahami. Penyajian data biasanya dalam bentuk teks narasi, namun penyajian data juga disarankan dengan berupa data grafik dan matrik.⁵³

5. *Conclusion Drawing/Verification*

Setelah melalui proses reduksi data dan penyajian data, langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan sementara, sembari pengumpulan data berikutnya baik dari hasil wawancara dan pengamatan serta keseluruhan data hasil penelitian.⁵⁴ Kesimpulan dari penelitian kualitatif diharapkan menemukan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih samar-samar sehingga setelah diteliti akan menjadi jelas.⁵⁵

⁵² UIN Sunan Kalijaga, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: K-Media, 2019), hlm. 177.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 341.

⁵⁴ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 242.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 345.

G. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas interbal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas). Berikut adalah uraiannya:

1. Uji kredibilitas

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative, dan member check.

a. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan yaitu peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan, hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin terbentuk, semakin akrab, semakin terbuka, dan saling percaya sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan. Perpanjangan pengamatan ini sebaiknya difokuskan pada pengujian terhadap data yang diperoleh, apakah setelah dicek kembali ke lapangan sudah benar atau belum, berubah atau tidak. Bila setelah dicek kembali ke lapangan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.⁵⁶

b. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan yaitu dengan melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Maka dipastikan data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan cara ini peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis terkait apa yang diamati.⁵⁷

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 369.

⁵⁷ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 28.

c. Triangulasi

Triangulasi data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber artinya menggunakan lebih dari satu sumber untuk memastikan apakah datanya benar atau tidak, yaitu kepala sekolah, guru SKI, dan siswa. Triangulasi teknik artinya menggunakan berbagai cara secara bergantian untuk memastikan kebenaran data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁵⁸

⁵⁸ Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif Proses dan Aplikasi*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), hlm. 197.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Profil Madrasah

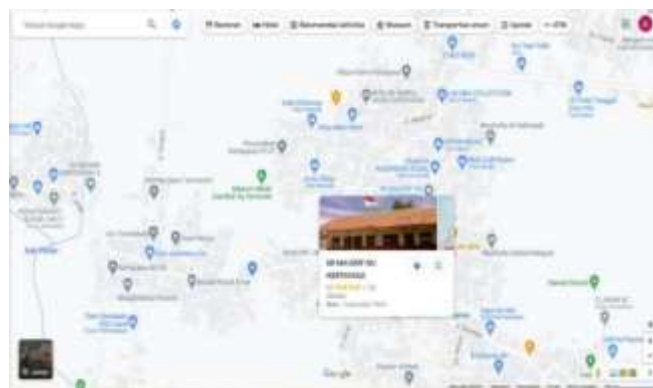
- a. Nama Madrasah : MI Ma'arif NU Kertayasa
- b. Alamat Madrasah
 - 1) Jalan/Dusun :JalanMelati Nomor 03
 - 2) Desa/Kel. :Kertayasa
 - 3) Kecamatan :Kramat
 - 4) Kabupaten : Tegal
 - 5) Provinsi : Jawa Tengah
 - 6) No.Tlp/HP :(0283) 4533522/081393141658
 - 7) Nama Rekening :MI Ma'arif NU Kertayasa
 - 8) No Rekening / Unit :6065-01-014510-53-0
 - 9) No NPWP : 41.012.557.9-501.000
 - 10) e-mail : mimnukertayasa@rocketmail.com
- c. Status Madrasah :Wakaf
- d. Tahun Pendirian : 1980
- e. Akreditasi
 - 1) Status Akreditasi : B (Baik)
 - 2) Nilai Akreditasi : 83
 - 3) Tahun Akreditasi : 2016
 - 4) Nomor sertifikat :220/BAP-SM/X/2016
- f. No. Statistik Madrasah :111233280020
- g. NPSN :60713544
- h. Yayasan Penyelenggara :BPPMNU
- i. Identitas Ketua Yayasan :
 - 1) Nama :H. Malawi Sholeh, M.Pd
 - 2) Tempat/ Tgl. Lahir :Tegal/ 12 September 1960
 - 3) Jabatan :Ketua Yayasan

- 4) Alamat :Kertayasa
- j. Identitas Ketua Komite :
- 1) Nama :H. Fatoni Sholeh, BA
 - 2) Tempat/ Tgl. Lahir :Tegal/ 17 Juli 1952
 - 3) Jabatan : Ketua Komite
 - 4) Alamat :Kertayasa
- k. Identitas Kepala Madrasah :
- 1) Nama :H. Achmad Choiron, S.Ag., M.Pd.I
 - 2) NIP : 197005172005011001
 - 3) Jabatan : Kepala Madrasah
 - 4) Alamat : Kemantran

2. Letak Geografis

MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat terletak di wilayah Kertayasa, Kecamatan Kramat, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Posisi geografisnya cukup strategis, berada di area pedesaan dengan lingkungan yang mendukung pendidikan berbasis agama Islam. Keberadaan sekolah ini cukup mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar, dan berada di lingkungan yang cenderung jauh dari keramaian kota, memberikan atmosfer belajar yang kondusif bagi siswa.

Gambar 4.1 Letak wilayah MI Ma'arif NU Kertayasa



3. Visi, Misi, dan tujuan MI Ma'arif NU Kertayasa

Visi Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kertayasa adalah mewujudkan anak didik dan guru yang terampil, bertakwa, dan berbudi pekerti luhur.

Visi MI Ma'arif NU Kertayasa

- a. Mewujudkan peserta didik yang mampu berprestasi di bidang akademik dan non akademik.
- b. Mewujudkan peserta didik yang bertingkah laku sopan santun dan berakhlaqul karimah sesuai dengan ajaran Al-quran.
- c. Mewujudkan guru-guru yang profesional sesuai dengan keilmuan dalam pendidikan dan berbudi luhur.

Misi MI Ma'arif NU Kertayasa

- a. Memberikan dasar-dasar keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Memupuk/menumbuh kembangkan rasa cinta terhadap sesama manusia dan lingkungannya.
- c. Membiasakan siswa hidup bersih.
- d. Menerapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab.
- e. Mengembangkan nilai-nilai budi pekerti luhur.
- f. Meningkatkan profesionalisme guru/ personil.

Tujuan MI Ma'arif NU Kertayasa

Mengacu pada visi dan misi madrasah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan madrasah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pelajaran aktif (PAIKEM dan saintifik)
- b. Mengembangkan potensi akademik, minat dan bakat siswa melalui layanan bimbingan dan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler
- c. Membiasakan perilaku islami dilingkungan Madrasah.
- d. Meningkatkan prestasi akademik siswa dengan nilai rata-rata 75

- e. Meningkatkan prestasi akademik siswa dibidang seni dan olahraga melalui kejuaraan dan kompetisi.

4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat terdiri dari Kepala Madrasah, Wakil Kepala Madrasah, guru-guru, dan staf administrasi. Kepemimpinan di sekolah ini dijalankan secara terstruktur, di mana setiap anggota organisasi memiliki peran penting dalam operasional dan proses belajar mengajar. Kepala Madrasah berperan dalam pengambilan keputusan, sedangkan guru-guru berfokus pada pelaksanaan pembelajaran dan pengembangan karakter siswa sesuai dengan visi misi sekolah.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat meliputi ruang kelas, ruang guru, perpustakaan, laboratorium komputer, dan tempat ibadah seperti mushola. Adanya sarana-prasarana ini menunjang kegiatan belajar mengajar yang interaktif serta memperkuat pembelajaran berbasis nilai-nilai agama. Selain itu, sekolah juga memiliki area bermain dan fasilitas olahraga sederhana untuk mendukung aktivitas fisik dan kesehatan siswa.⁵⁹

B. Analisis Data

1. Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa

Proses pembelajaran berbasis *edutainment* yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Ma'arif NU Kertayasa dengan tujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan atau bosan. Metode ini menggunakan permainan edukatif, yang pada penelitian ini menggunakan permainan ular tangga di kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa. Dalam pelaksanaannya, metode *edutainment* ini diterapkan melalui tiga tahapan yaitu: pendahuluan, inti, dan penutup, yang akan dijelaskan lebih lanjut di bawah ini.

⁵⁹ Data dokumentasi, 25 Oktober 2024, MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal.

a. Pendahuluan

Proses pendahuluan merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan komunikasi dua arah dalam situasi yang edukatif guna mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup pemberian salam, absensi kehadiran siswa, memberikan motivasi, dan persiapan lainnya sebelum pembelajaran dimulai.⁶⁰

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bu Umriyah, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pendahuluan dimulai dengan menyambut siswa melalui salam dan doa bersama. Selanjutnya, beliau mengaitkan materi yang diajarkan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada sesi tersebut. Selain itu, beliau memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan motivasi kepada siswa, kemudian mengabsen kehadiran mereka.

"Sebelum memulai pembelajaran, saya selalu mengucapkan salam, berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa, dan mengaitkan materi minggu lalu dengan yang akan dipelajari hari ini. Saya memberikan sedikit gambaran tentang materi yang akan dibahas, lalu mengabsen siswa dan memberikan motivasi."⁶¹

Berikut merupakan pemaparan dari kegiatan pendahuluan:

a) Guru membuka dengan salam dan berdo'a bersama

Langkah awal ketika guru mulai memasuki ruangan kelas tentunya diawali dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan berdo'a dipimpin oleh salah satu perwakilan siswa.

b) Mengecek kehadiran siswa

Guru mengabsen siswa untuk mengetahui siswa yang masuk dan tidak masuk. Bagi siswa yang namanya disebut untuk mengangkat tangan dan memberikan kata motivasi untuk hari ini, dengan tujuan agar suasana pembelajaran kelas dapat hidup. Hal tersebut sesuai wawancara

⁶⁰ Data observasi, 18 Oktober 2024, MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal.

⁶¹ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

dengan bu Umriyah sebagai berikut:

*“Saya kalo mengabsen selalu tak perintah untuk menyebutkan sesuatu. Pada saat saya menggunakan permainan ular tangga kemarin saya menyuruh anak-anak untuk menyebutkan satu kata-kata motivasi untuk pembelajaran hari ini. Tidak hanya motivasi mbak, kadang anak-anak itu saya suruh menyebutkan nama-nama negara kadang juga saya ajak untuk bermain sambung kata, pokoknya menarik gitu mbak. Tujuannya agar anak-anak itu tidak lesu, tidak mengantuk, tidak bosan, dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Apalagi kalo jamnya siang pasti anak-anak udah loyo dan kurang bersemangat”.*⁶²

c) Menjelaskan garis besar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

Pada tahap ini guru mengajak siswa untuk mengingat kembali terkait materi yang telah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya. Tujuannya agar siswa tetap mengingat materi yang dipelajari sebelumnya meskipun sudah terlewat. Selanjutnya guru menjelaskan alur kegiatan yang akan mereka lakukan pada pertemuan tersebut agar siswa tidak bingung dengan berjalannya proses pembelajaran. Pada tahap ini guru juga menyampaikan bahwa siswa nantinya akan diajak belajar dengan permainan ular tangga.

*“Biasanya setelah saya mengecek daftar hadir siswa, saya mengajak siswa untuk mengingat kembali pelajaran dipertemuan kemarin. Setelah itu saya menyebutkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan saya sedikit menjelaskan materi. Kemudian saya ajak siswa bermain ular tangga. Saya jelaskan dulu bagaimana langkah-langkah dan aturannya, kemudian saya membagi mereka menjadi beberapa kelompok, dan memulai permainan. Setelah permainan berakhir itu kan pasti ada pemenangnya ya mbak, saya berikan mereka reward kecil-kecilan kaya snack gitu anak-anak udah senang mbak.”*⁶³

Kegiatan pendahuluan berlangsung selama 10 menit, diawali dengan salam pembuka saat guru mulai masuk ke dalam kelas, kemudian berdo'a bersama, memeriksa daftar hadir siswa, mengulas materi pada pertemuan sebelumnya, hingga menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan tersebut. Setelah tahap pendahuluan selesai, guru langsung melanjutkan ke tahap inti pembelajaran yang akan menggunakan metode

⁶² Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁶³ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

edutainment dengan permainan ular tangga.⁶⁴

b. Inti Pembelajaran

Pada tahap inti pembelajaran, tujuan utama adalah untuk melatih siswa dalam menemukan informasi dengan cermat dan teliti. Guru memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk melakukan berbagai kegiatan pengamatan, seperti melihat, mendengarkan, membaca, dan mempraktikkan materi pembelajaran. Bu Umriyah menjelaskan bahwa dalam pengaplikasian metode *edutainment* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, beliau menggunakan permainan yang bersifat edukatif, yaitu permainan ular tangga dalam materi kepribadian Nabi Muhammad SAW. Sebelum permainan ular tangga dimulai, guru menyampaikan materi terkait kepribadian Nabi Muhammad SAW. Sedangkan siswa menyimak dengan baik apa yang disampaikan oleh Bu Umriyah. Kemudian Bu Umriyah juga menganjurkan siswa untuk menanyakan apa yang belum mereka pahami dari apa yang telah dijelaskan. Jika siswa sudah memahami materi yang disampaikan, guru memulai dengan menjelaskan kegiatan yang akan mereka lakukan selanjutnya, yaitu belajar dengan menggunakan permainan ular tangga. Sebelum itu guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan yang harus dipahami dalam pembelajaran menggunakan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga.⁶⁵

- 2) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri 5-6 anggota.
- 3) Kemudian siswa berkumpul dengan kelompok mereka masing-masing.
- 4) Setelah itu guru membagikan masing masing 1 pion warna warni dan satu wadah yang berisikan soal.
- 5) Setiap kelompok harus menentukan salah satu anggota yang akan menjadi ketua dalam kelompok mereka, yang nantinya akan bertugas menjadi orang yang memindahkan pion setelah mengocok dadu.
- 6) Kemudian masing-masing kelompok secara bergiliran membaca soal

⁶⁴ Data observasi, 18 Oktober 2024, MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal.

⁶⁵ Data observasi, 18 Oktober 2024, MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal.

yang diambil dari wadah yang telah dibagikan, dan kelompok lain menyimak.

- 7) Apabila kelompok tersebut dapat menjawab soal dengan benar maka kelompok tersebut diperbolehkan untuk mengocok dadu dan menjalankan pion kelompok mereka.
- 8) Namun apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab soal tersebut maka mereka tidak diperbolehkan mengocok dan menjalankan pion mereka.
- 9) Kelompok yang sampai *finish* terlebih dahulu adalah kelompok pemenang. Dan untuk kelompok yang berada di kotak paling rendah adalah kelompok yang banyak menjawab pertanyaan dengan salah.



Gambar 4.2 Menjelaskan langkah permainan

Tahapan awal dari permainan ini adalah membentuk kelompok yang berisi 5-6 anggota. Dalam tahap ini guru memerintahkan siswa agar berhitung sesuai dengan urutan bangku dari depan sampai belakang dengan menyebutkan angka 1 sampai 5. Hal tersebut agar siswa tidak gaduh dalam memilih kelompok, sehingga kelompok terbagi dengan baik dan adil. Setelah itu siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing untuk bersiap memulai permainan ular tangga.

“Kalau ada tugas kelompok biasanya saya suruh anak-anak berhitung dari 1-5 mbak, karena kalau nggak gitu pasti nanti ada yang ricuh, ada yang nggak mau sama ini sama itu. Jadi biar adil saya suruh hitung satu sampai lima kemudian nanti mereka akan berkumpul sesuai dengan angka yang mereka sebutkan. Terkadang saya juga membuat gulungan kertas yang berisi nomor 1-5 sesuai jumlah siswa, yang sudah saya siapkan sebelumnya. Lalu siswa satu persatu mengambil gulungan kertas tersebut dan membukanya untuk mengetahui mendapat angka berapa. Kemudian mereka berkumpul sesuai dengan angka yang

*mereka dapatkan”.*⁶⁶



Gambar 4.3 Berhitung untuk pembagian kelompok

Pernyataan tersebut serupa dengan apa yang diterapkan Bu Umriyah ketika peneliti melakukan observasi. Dengan cara tersebut siswa dapat berkelompok dengan adil. Hal tersebut dikarenakan apabila siswa membentuk kelompok sendiri maka mereka akan memilih dengan teman dekat mereka, dan pengelompokan tidak akan berjalan dengan efektif.

*“Pada tahap pelaksanaan permainan ular tangga ini saya selalu mmengawasi setiap kelompok yang mendapat giliran membaca soal dan mengkondisikan siswa agar tidak ricuh dan mendengarkan soal yang akan dibacakan oleh kelompok lain, karena kalau tidak dipantau bisa bisa nanti permainan ini tidak berjalan dengan lancar mbak”.*⁶⁷

Setelah kelompok sudah terbagi, pembelajaran dengan permainan ular tangga dimulai. Setiap perwakilan kelompok melempar dadu secara bergiliran dan kelompok yang mendapat angka tertinggi adalah yang memulai menjalankan pion terlebih dahulu, begitupun seterusnya. Ketika pion mereka sudah mulai berjalan dan berhenti di salah satu nomor, mereka akan mengambil satu kartu yang terdapat dalam kotak soal, kemudian mereka berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab soal tersebut, dan kelompok lain menyimak jawabannya, sembari menunggu giliran.

⁶⁶ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁶⁷ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.



Gambar 4.4 Melempar dadu

Selain itu, Umriyah menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, metode *edutainment* sering diselingi dengan humor atau lelucon yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan.

"Saya biasanya menyelipkan humor-humor ringan yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Ini bertujuan untuk mengurangi ketegangan dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif."⁶⁸

Di sisi lain, Achmad Choiron, selaku kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa kelebihan guru menerapkan metode *edutainment* adalah mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran, membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan. Namun, tantangannya adalah memilih jenis hiburan atau permainan yang tepat untuk materi yang diajarkan, karena tidak semua materi cocok dengan metode tertentu.

"Kelebihan dari guru melakukan proses pembelajaran dengan metode edutainment adalah siswa menjadi lebih antusias dan suasana kelas lebih aktif. Tetapi tantangannya adalah guru harus memilih jenis hiburan yang tepat untuk setiap materi, karena tidak semua topik cocok dengan metode tertentu."⁶⁹

Beliau juga menambahkan jika beliau selalu memantau guru saat mengajar:

"Saya juga sering keliling mbak, melihat sekilas pembelajaran yang berlangsung, apakah anak kondusif atau tidak. Semua guru disini kami tuntut agar selalu kreatif dan inovatif termasuk dalam mengatur ruang kelas untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar peserta didik nyaman saat belajar".

⁶⁸ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁶⁹ Achmad Choiron, 23 Oktober 2024, Kepala MI Ma'arif NU Kertayasa.

Kemudian, berkaitan dengan langkah-langkah metode edutainment dengan permainan ular tangga ini hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja permainan ini sedikit dimodifikasi agar sesuai dengan pembelajaran di kelas.

Sebelum permainan dimulai, guru telah menyediakan satu buah papan ular tangga diatas meja, kemudian membagikan masing-masing kelompok satu pion dengan warna berbeda-beda dan satu buah wadah yang berisi kumpulan soal.

Permainan dimulai dari urutan kelompok 1,2,3 dan seterusnya. Setiap kelompok secara bergiliran mengambil soal yang berada di dalam wadah yang sudah disiapkan.

Ketika siswa membacakan soal, kelompok lain mendengarkan soal yang dibaca oleh kelompok tersebut. Setelah itu, soal tersebut didiskusikan sebentar bersama teman sekelompok kemudian mereka harus menjawabnya.



Gambar 4.6 Membacakan soal

Apabila kelompok tersebut dapat menjawab soal dengan benar, maka kelompok tersebut diperbolehkan untuk mengocok dadu kemudian menjalankan pion mereka diatas papan ular tangga. Sebaliknya, jika kelompok tersebut menjawab soal dengan salah atau tidak dapat menjawab soal, maka mereka tidak diperbolehkan mengocok dadu dan menjalankan pionnya, begitu pun seterusnya hingga salah satu kelompok berhasil mencapai kotak finish, dan kelompok tersebut dinyatakan sebagai kelompok pemenang.

Kelompok yang berada di kotak angka paling bawah akan diberi hukuman ringan yaitu berupa mengambil sampah yang ada di dalam kelas dan dibuang pada tempatnya. Tujuan dari adanya hukuman tersebut adalah

agar siswa dapat termotivasi dan bersemangat untuk menjawab soal dengan benar.⁷⁰



Gambar 4.7 Mengambil sampah yang ada di lantai

c. Penutup

Pada tahap penutupan, guru memberikan rangkuman tentang materi yang telah dipelajari, memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa, serta mengakhiri pelajaran dengan do'a bersama. Umriyah menjelaskan bahwa, setelah tahap inti selesai, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan inti pembelajaran hari itu, kemudian mengucapkan salam dan berdoa bersama.

"Setelah kegiatan inti selesai, kami bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Biasanya saya bertanya kepada siswa apakah ada yang bisa menyimpulkan pembelajaran hari ini, kemudian nanti saya sedikit menambahkan dan memberi penguatan lagi terkait kesimpulan yang disampaikan oleh siswa. Kemudian memberikan motivasi kepada siswa agar selalu belajar dengan tekun, dan mengakhiri dengan do'a dan salam. Biasanya saya juga memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dirumah, hal tersebut bertujuan agar siswa mengingat dan mengulas kembali materi yang telah diajarkan".⁷¹



Gambar 4.8 Menyimpulkan materi bersama

Umriyah juga menambahkan bahwa pada kegiatan penutupan, dia

⁷⁰ Data observasi, 18 Oktober 2024, MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal.

⁷¹ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

sering bertanya kepada siswa apakah ada materi yang belum dipahami dengan baik, kemudian memberi kesimpulan dan menutup dengan ucapan salam serta doa.

"Dalam penutupan, saya memastikan apakah ada bagian materi yang belum dipahami siswa. Setelah itu, saya memberikan kesimpulan, mengucapkan salam penutup, dan bersama-sama mengucapkan hamdallah sebagai tanda syukur."⁷²

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan saat guru melakukan penutup, yaitu menyimpulkan materi bersama siswa, memberi penugasan dan memberi motivasi kepada siswa, berdo'a bersama dan salam. Saat penyimpulan materi, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan dan mengulang kembali apa yang telah dipelajari dan didapatkan dari pertemuan hari ini. Guru membimbing siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Kemudian setelah itu guru menambahkan dan memberi penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan oleh siswa. Hal tersebut bertujuan agar siswa memperoleh penegasan terhadap materi yang dipelajari pada hari itu. Dalam tahap ini siswa juga dapat melakukan tanya jawab dengan guru terkait apa yang kurang mereka pahami mengenai pembelajaran hari itu, dan agar siswa termotivasi untuk belajar dan selalu mengingat serta memahami apa yang mereka pelajari sebelumnya.

Kemudian setelah menyimpulkan materi guru akan memberi penugasan diakhir pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan siswa belajar, sebelum mereka mendapatkan materi berikutnya. Selain itu, penugasan diberikan kepada siswa agar siswa memiliki rasa tanggung jawab melalui tugas yang diberikan kepada mereka melalui penugasan seperti membuat ringkasan materi ataupun mengerjakan soal-soal latihan. Setelah menyampaikan mengenai penugasan, guru juga memberikan motivasi serta mengingatkan siswa untuk belajar di rumah untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Sebelum guru meninggalkan ruang kelas, guru mengajak siswa untuk

⁷² Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

berdo'a bersama dengan dipimpin ketua kelas. Kemudian setelah berdo'a guru mengucapkan salam dan meninggalkan ruang kelas.⁷³

2. Hasil pembelajaran berbasis edutainment dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, proses pembelajaran berbasis metode *edutainment* dengan permainan ular tangga menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah penjelasan dari hasil wawancara bersama Bu Umriyah:

"Menurut saya, metode edutainment dengan permainan ular tangga ini tergolong efektif untuk digunakan. Saya lihat juga tadi sangat praktis dan untuk langkah permainannya itu mudah dipahami oleh siswa, karena kan sebelum sebelumnya siswa juga sudah mengetahui tata cara permainan ini dan pasti permainan tidak asing juga bagi mereka. Jadi saya sekali menjelaskan aturan permainan mereka langsung paham mbak, tidak perlu proses panjang untuk memahami aturan permainannya. Kemudian saya melihat dari respon siswa terhadap metode tersebut. Saya melihat siswa itu antusias, mbak nya juga lihat sendiri kan tadi. Padahal kalau dilihat dari pembelajaran sehari-hari anak-anak kurang aktif mbak, keaktifan mereka itu tidak rata. Seperti yang saya sebutkan tadi mbak, ada anak yang aktif dan ada anak yang kurang aktif. Tapi dengan adanya metode edutainment dengan permainan ular tangga ini mereka berusaha menunjukkan ke teman-teman kalau mereka itu bisa menjawab soal soal itu tadi ya mbak, walaupun dari mereka sendiri ada yang menjawab kurang tepat, ada yang kurang paham sama pertanyaan, tapi mereka berusaha untuk menjawab soal-soal itu dengan cara diskusi kelompok. Jadi mereka berusaha untuk memenangkan permainan tersebut".⁷⁴

Para siswa juga menunjukkan sikap lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Salah satu siswa, Aulia Citra, menyatakan bahwa dia kini lebih menyukai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah adanya elemen permainan dalam pembelajaran.

"Awalnya saya kurang suka pelajaran SKI kak, tapi setelah bu Umri mengadakan permainan-permainan, saya jadi lebih tertarik dan lebih

⁷³ Data observasi, 18 Oktober 2024, MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal.

⁷⁴ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

mudah memahami materi yang diberikan. Pembelajaran jadi menyenangkan dan membuat saya lebih aktif dan bersemangat".⁷⁵

Siswa lainnya, Aisyah Salsabila, juga mengungkapkan bahwa belajar sambil bermain membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan semangatnya untuk belajar, sehingga memudahkan dalam memahami materi.

"Saya sangat menikmati belajar sambil bermain. Terkadang ada hal lucu yang terjadi selama permainan yang membuat saya tertawa dan semakin bersemangat untuk belajar. Dan saya juga lebih cepat paham sama materi yang diajarkan ketika belajar sambil bermain".⁷⁶

Ibnu Azzam selaku siswa kelas IV juga mengungkapkan bahwa setelah belajar dengan permainan ular tangga menjadi lebih tertarik dengan SKI karena pembelajaran menjadi menyenangkan tidak membosankan, semakin bersemangat mengikuti pembelajaran, dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

"Saya tadinya sama sekali tidak suka pelajaran SKI kak, karena bosan dan pelajarannya sulit untuk dipahami. Tapi dengan permainan ular tangga tadi saya jadi semangat mengikuti pelajaran karena pembelajarannya jadi asyik dan menyenangkan, walaupun menantang tapi seru kak. Saya juga tadi bisa menjawab soal karena saya sangat berusaha agar bisa menjawab dengan benar, meskipun tadi saya sempat diskusi dulu sama kelompok saya."⁷⁷

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Bima Putra sebagai salah satu siswa yang diwawancarai peneliti:

"Iya kak tadi itu belajarnya jadi menyenangkan, karena kita bisa bermain sambil belajar. Terus langkah-langkahnya itu juga mudah untuk diikuti karena saya juga sering memainkan permainan itu dulu. Aku tadi pas main deg degan takut berhenti di kotak ular. Pokoknya seru kak meskipun tadi tegang".⁷⁸

Hal yang serupa juga ditambahkan oleh Silmi Akifa:

"Sama kak saya juga senang sekali tadi, semoga Bu Umri selalu memakai permainan untuk belajar seperti ini, meskipun tadi ada soal yang saya kesulitan untuk menjawab tapi diluar dari itu permainannya

⁷⁵ Aulia Citra, 18 Oktober 2024, Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

⁷⁶ Aisyah Salsabila, 18 Oktober 2024, Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

⁷⁷ Ibnu Azzam, 18 Oktober 2024, Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

⁷⁸ Bima Putra, 18 Oktober 2024, Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

*asik seru sekali. Saya jadi lebih semangat untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan saya diskusi dengan kelompok. Karena kalau saya tidak bisa jawab nanti kelompok saya kalah”.*⁷⁹

Metode *edutainment* dengan permainan ular tangga bertujuan agar siswa dapat menunjukkan seberapa jauh mereka berfikir dan kegigihan mereka untuk berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar. Metode ini juga mendorong siswa untuk belajar mendiskusikan dan bekerja sama dengan siswa lainnya untuk menjawab soal-soal yang disediakan. Dengan permainan ular tangga juga membantu agar siswa dapat aktif secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran ini juga dikarenakan siswa sudah tidak asing dengan permainan ular tangga tersebut, siswa sudah banyak mengenal tentang tata cara permainan tersebut sehingga mudah bagi guru untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana langkah-langkah dan aturan permainan. Selain itu respon siswa terhadap metode ini juga baik, siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang awalnya kurang aktif atau kurang tertarik dalam pembelajaran menjadi aktif dan kelas menjadi hidup karena diterapkannya permainan ular tangga. Dari sini dapat dilihat bahwa metode *edutainment* dengan permainan ular tangga juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.⁸⁰

3. Kendala pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas IV di MI Ma’arif NU Kertayasa

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, tidak semuanya berjalan sesuai dengan harapan. Adanya berbagai tantangan atau kendala sering kali mempengaruhi jalannya proses pembelajaran. Hal ini juga berlaku dalam penerapan proses pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan ular

⁷⁹ Silmi Akifa, 18 Oktober 2024, Siswa kelas IV MI Ma’arif NU Kertayasa.

⁸⁰ Data observasi, 18 Oktober 2024, MI Ma’arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal.

tangga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa. Beberapa kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan proses ini dijelaskan oleh Umriyah, guru Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah tersebut, yang mengungkapkan bahwa:

"Kendala utama yang saya hadapi dalam penerapan proses edutainment dalam permainan ular tangga ada di proses permainan, karena kalau di permainan ular tangga itu tentunya ada ular dan tangga. Nah tadi ada kelompok yang sedikit menjawab soal namun kelompok tersebut mendapatkan tangga, kan otomatis pion mereka naik ya mbak. Itu kurang efektif mbak karena mereka sedikit menjawab soal tapi bisa naik ke atas karena ada tangga tersebut. Sebaliknya apabila kelompok yang banyak menjawab soal namun mereka mendapatkan ular, kan itu mereka harus turun, jadinya kurang efektif".⁸¹

Selanjutnya, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa yang mengungkapkan kendala yang mereka alami dalam proses permainan ular tangga menurut salah satu siswi, Silmi Akifa menyampaikan:

"Kendala yang saya hadapi saat mengikuti pembelajaran dengan permainan ular tangga adalah saya bingung untuk menjawab soal yang ada dalam kartu. Tetapi saya bisa atasi dengan diskusi sama kelompok".⁸²

Kemudian Ibnu Azzam juga mengatakan terkait kendala yang dihadapi ketika bermain ular tangga:

"iya kak tadi kendalanya saya sempat turun beberapa kali karena berhenti dikotak yang ada ularnya. Jadi kelompok saya harus bekerja keras lagi untuk dapat mengejar kelompok lain yang sudah diatas, tapi tadi kelompok saya dapat kotak tangga jadi tidak berada di paling bawah".⁸³

Dari hasil wawancara dengan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun ada beberapa kendala atau hambatan saat penerapan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga, tantangan ini dapat dikelola dengan kerjasama atau diskusi di antara siswa.

Achmad Choiron, Kepala Sekolah MI Ma'arif NU Kertayasa, menambahkan bahwa salah satu kendala guru ketika menerapkan pembelajaran

⁸¹ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁸² Silmi Akifa, 18 Oktober 2024, Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

⁸³ Ibnu Azzam, 18 Oktober 2024, Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga adalah terkadang siswa gaduh ketika proses permainan berlangsung. Siswa ingin menyusul kelompok lain dan segera sampai *finish*. Beliau memang sering keliling untuk memantau proses pembelajaran berlangsung, dan berikut adalah hasil wawancaranya:

*“Untuk kendalanya sendiri dari pembelajaran edutainment dengan permainan ular tangga yaitu siswa yang kurang kondusif dan terkadang gaduh. Karena siswa berusaha mengambil dadu supaya cepat menyusul kelompok lain agar tidak tertinggal, dan ingin segera sampai finish. Hal tersebut menjadikan siswa tidak menyimak ketika ada kelompok yang membacakan soal dan menjawab pertanyaan. Namun tadi saya lihat Ibu Umriyah langsung tanggap dengan menegur siswa agar pembelajaran kembali kondusif”.*⁸⁴



Gambar 4.13 Guru mengkondisikan siswa

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan ini tergolong praktis dan mudah digunakan karena banyak siswa yang telah mengenal permainan ini sehingga mereka mudah memahami cara bermain dan aturan-aturan yang ditentukan oleh guru. Sehingga guru tidak sulit untuk memberikan pemahaman terhadap mereka. Selain itu respon siswa terhadap metode ini sangat positif, mereka menyukai metode ini karena mereka dapat belajar dengan bermain ular tangga. Metode *edutainment* dengan permainan ular tangga ini dapat membantu siswa aktif kembali dalam proses pembelajaran, seperti yang telah dijelaskan Bu Umriyah selaku guru SKI, siswa yang tadinya kurang aktif selama proses pembelajaran menjadi aktif saat mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Dengan adanya metode ini motivasi dan minat belajar siswa menjadi meningkat untuk mengikuti pembelajaran.

⁸⁴ Achmad Choiron, 23 Oktober 2024, Kepala MI Ma'arif NU Kertayasa.

Namun setiap metode pembelajaran perlu dievaluasi agar dapat digunakan lebih baik lagi pada penerapan selanjutnya. Metode *edutainment* dengan permainan ular tangga ini yang dilihat menyenangkan juga memiliki kekurangan seperti susahny mengontrol siswa supaya tidak gaduh saat memainkan permainan tersebut. Jadi pada proses ini guru harus memantau dengan penuh agar tidak ada kecurangan dan gaduh dengan kelompok masing masing. Berikut adalah hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bu Umriyah:

“Evaluasi mengenai metode ini ada pada bagian suasana kelas saat memainkan ya mbak. Memang benar siswa sangat antusias, namun saya sulit mengontrol dan bisa jadi ada kecurangan kalau tidak dipantau dengan baik. Maka dari itu kita perlu memperbaiki atau menambahkan aturan-aturan yang harus diikuti oleh siswa. Pada penerapan berikutnya nanti saya akan menambah peraturan. Seperti contohnya, siswa tidak boleh mengobrol saat dan ramai ketika kelompok lain membaca dan menjawab soal. Dan agar tidak ada kecurangan siswa akan diperintahkan untuk tidak mengambil soal dan mengocok dadu sebelum giliran mereka. Nah agar siswa mengetahui perintah itu, saya beri hukuman mbak nanti, bagi kelompok yang melanggar nanti tidak diperbolehkan main satu putaran”.⁸⁵

Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi metode *edutainment* dengan permainan ular tangga ini terdapat pada sulitnya mengontrol siswa pada saat permainan berlangsung. Jadi pada penerapan berikutnya guru memberikan peraturan-peraturan agar siswa dapat dikondisikan dengan baik, diantaranya yaitu:

1. Setiap kelompok harus menyimak dengan baik soal dan jawaban dari kelompok lain sembari menunggu giliran mereka.
2. Masing-masing kelompok tidak boleh mengambil soal dan mengocok dadu terlebih dahulu sebelum giliran, agar mereka fokus kepada soal yang dibaca oleh kelompok lain.
3. Apabila dari dua pernyataan tersebut dilanggar oleh kelompok, maka mereka akan di skors satu putaran (tidak boleh bermain) dalam giliran berikutnya.

⁸⁵ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Selain bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa agar saat mengikuti pembelajaran tidak bosan, metode *edutainment* dengan permainan ular tangga ini juga memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas IV. Ibu Umriyah sendiri melakukan proses evaluasi dengan cara memberikan tes objektif untuk melihat apakah nilai siswa mengalami peningkatan atau tidak. Berikut adalah hasil wawancara dengan Bu Umriyah selaku guru SKI:

“Untuk penilaian evaluasinya saya lakukan dengan cara memberi soal tes objektif kepada siswa kemudian nanti nilai dari hasil pengerjaan mereka saya jadikan acuan dari hasil belajar setelah diterapkannya metode edutainment dengan permainan ular tangga ini”.

Kemudian Ibu Umriyah melanjutkan pernyataannya terkait evaluasi hasil belajar siswa sebagai berikut:

“Bisa dilihat sendiri di daftar nilai ya mbak bahwa pembelajaran dengan permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun nilai yang didapatkan itu tidak begitu berbeda dengan nilai mereka sebelum menggunakan permainan ular tangga. Namun dari sini dapat dilihat bahwa metode tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Tapi kalau dilihat satu persatu perbedaannya memang tidak terlalu jauh ya mbak. Artinya terdapat perbandingan yang lumayan antara nilai sebelum dan sesudah permainan ular tangga diterapkan.”⁸⁶

Metode *edutainment* dengan permainan ular tangga yang diterapkan Bu Umriyah sangat berimbas pada hasil pembelajaran. Hal tersebut beliau akui pembelajaran *edutainment* dengan permainan ular tangga membuat suasana pembelajaran menjadi hidup dan menyenangkan. Sehingga berimbas pada hasil yang memuaskan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Abdul Muis Joenaidy dalam bukunya bahwa pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suasana yang berbeda didalam kelas. Suasana ini sangat mendukung tujuan pembelajaran.⁸⁷

Hasil pembelajaran yang bagus dibuktikan dengan pembelajaran *edutainment* dengan permainan ular tangga ini sangat mendukung dan membantu pengembangan kreativitas siswa khususnya pada pembelajaran SKI.

⁸⁶ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁸⁷ Abdul Muis Joenady, Guru Asyik Murid Fantastik, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), hlm. 176.

Hal ini juga disebabkan karena jika siswa belajar dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan, yaitu belajar sambil bermain yang membuat siswa siap belajar maka rasa percaya diri siswa akan meningkat dan mereka dapat bebas berekspresi. Selain itu siswa akan mempunyai kemampuan untuk mengatur diri, dan memecahkan masalah.

Dari pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa metode *edutainment* dengan permainan ular tangga ini cukup berhasil telah meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan ular tangga. Meskipun ada beberapa siswa yang nilainya tidak meningkat, namun dari sejauh ini dapat dilihat dari nilai rata-rata mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran SKI kelas IV berjalan dengan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, dari pernyataan tersebut permainan ular tangga dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dengan senang dan penuh antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Nilai yang didapatkan siswa sesudah diterapkannya permainan ular tangga ini hampir semua nilai siswa di atas KKM yang telah ditentukan oleh MI Ma'arif NU Kertayasa yaitu dengan nilai KKM sebesar 75. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Bu Umriyah pada saat wawancara:

*“Sekolah itu menetapkan nilai KKM nya itu 75 mbak, tapi kalau penilaian itu saya ngga selalu melihat bagaimana mereka mengerjakan soal atau tes lainnya ya mbak. Karena kan kemampuan siswa itu berbeda-beda. Jadi saya lihat aktivitas mereka sehari-hari. Ada anak yang sikap dan perilakunya baik tetapi pengetahuannya kurang. Ada anak yang pintar tapi perilakunya kurang baik. Jadi nanti kalau ada anak yang nilainya dibawah KKM saya lihat dulu, gimana sikap dia kalau ada di kelas baru nanti saya tambahkan nilainya. Dari sisi kognitif saya nilai dari pemahaman siswa terhadap materi, dari sisi afektif saya melihat pengaplikasiannya dalam sehari-hari, dan dari sisi psikomotorik adalah ketika pemahaman siswa bagus maka dalam praktiknya juga bagus”.*⁸⁸

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa nilai dari hasil belajar siswa tidak hanya diambil dari hasil tes mereka. Karena adanya perbedaan karakter

⁸⁸ Umriyah, 21 Oktober 2024, Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

dari setiap anak, namun guru juga melihat dari bagaimana perilaku sehari-hari oleh siswa baik itu diluar atau didalam jam pembelajaran, dimana nilai sikap atau perilaku mereka akan ditambahkan dengan nilai hasil belajar mereka.

C. Keterbatasan penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat banyak kendala dan hambatan dan peneliti menyadarinya. Hal ini bukan karena faktor kesengajaan, akan tetapi dikarenakan adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Meskipun penelitian sudah dilakukan semaksimal mungkin yang peneliti bisa, perlu disadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, hal itu karena adanya beberapa keterbatasan sebagai berikut:

a. Keterbatasan Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif NU Kertayasa, sehingga data yang dikumpulkan terbatas pada satu lokasi penelitian tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini hanya berlaku untuk konteks di sekolah tersebut dan belum tentu dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda.

b. Keterbatasan Kemampuan

Sebagai peneliti, saya menyadari adanya keterbatasan dalam hal pengetahuan ilmiah dan metodologi penelitian. Walaupun sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melaksanakan penelitian ini dengan mengikuti prosedur yang tepat, kemampuan saya dalam beberapa aspek keilmuan, terutama dalam penerapan teori dan teknik penelitian, masih terbatas. Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan panduan dari dosen pembimbing dan upaya maksimal dari peneliti.

c. Keterbatasan Waktu

Penelitian ini dibatasi oleh waktu yang relatif singkat. Meskipun waktu yang tersedia cukup terbatas, penelitian ini tetap dapat memenuhi sebagian besar prosedur yang diperlukan dalam penelitian. Namun, tentu saja, waktu

yang terbatas ini mempengaruhi kedalaman dan ruang lingkup analisis yang dapat dilakukan dalam penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa

Proses pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan utama: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru menciptakan komunikasi dua arah yang efektif untuk memotivasi siswa. Di tahap inti, metode *edutainment* diterapkan melalui penerapan permainan edukatif yaitu menggunakan permainan ular tangga, dan terbukti meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Di tahap penutupan, siswa diajak untuk merefleksikan pembelajaran dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

2. Hasil Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Edutainment* dengan permainan ular tangga pada kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa

Penerapan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan permainan edukatif membuat pembelajaran lebih menyenangkan, materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dibuktikan dari rata-rata hasil belajar SKI antara sebelum menggunakan *edutainment* dengan setelah menggunakan *edutainment*, yaitu dari rata-rata awal 79,37 menjadi 85,29. Hasil belajar ketika menggunakan *edutainment* lebih tinggi daripada ketika tidak menggunakan *edutainment*, meskipun selisihnya hanya sedikit. Dari segi kognitif, siswa mengalami peningkatan pemahaman karena suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dari segi afektif, siswa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, hanya ada

satu atau dua siswa yang tergolong bandel, itu pun masih dalam tataran wajar. Dan dari segi psikomotorik, imbas dari pemahaman yang bagus maka praktiknya juga bagus. Sehingga secara umum, pembejajaran SKI dengan metode edutainment melalui permainan ular tangga pada kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa cukup efektif dan berhasil.

3. Kendala yang dihadapi pada Pembelajaran Berbasis *Edutainment* dengan permainan ular tangga pada siswa kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa. Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *edutainment* dengan permainan ular tangga, seperti siswa yang gaduh saat permainan berlangsung, kelompok yang berhenti di kotak ular harus turun, serta siswa yang kurang paham terhadap pertanyaan. Namun guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung yaitu dengan memperbaiki atau menambahkan aturan-aturan yang harus diikuti oleh siswa. Seperti siswa tidak boleh mengobrol dan ramai ketika kelompok lain membaca dan menjawab soal. Dan agar tidak ada kecurangan siswa akan diperintahkan untuk tidak mengambil soal dan mengocok dadu sebelum giliran mereka. Kemudian agar siswa mengetahui perintah itu, siswa beri hukuman, bagi kelompok yang melanggar nanti tidak diperbolehkan main satu putaran. Kemudian siswa yang kurang paham dengan pertanyaan, melakukan diskusi dengan kelompok mereka sehingga dapat menjawab soal dengan baik. Keberhasilan dari pelaksanaan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga sangat bergantung pada kesiapan dan kreativitas guru dalam mengatasi kendala tersebut, serta kerjasama yang baik dengan siswa untuk mengatasi masalah teknis yang muncul.

B. Saran

Beberapa saran dari peneliti setelah menyelesaikan penelitian metode edutainment dengan permainan ular tangga ini.

1. Bagi pendidik, kreativitas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Terutama pada jenjang sekolah usia dasar, masih membutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Metode edutainment dengan permainan ular tangga merupakan sebuah solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran edutainment dengan permainan ular tangga yang lebih baik dan penuh kreativitas.

C. Kata penutup

Demikianlah skripsi ini kami susun, dengan harapan agar dapat memberikan manfaat dan memperluas wawasan bagi setiap pembaca. Kami menyadari adanya kemungkinan kesalahan dalam penulisan kata atau kalimat yang kurang jelas, untuk itu kami mohon maaf dan memohon pengertian dari pembaca. Kami berharap agar karya ini dapat menjadi sumber inspirasi, terutama bagi sekolah dan para guru, dalam mendidik serta membimbing siswa untuk menjadi pribadi yang disiplin, bertanggung jawab, dan memiliki karakter baik lainnya. Sebagai penutup, kami mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kesempatan yang diberikan, semoga apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, Ulil. 2018. Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal el-Tarbawi*. Vol. XI. No. 1.
- Arbangi. 2020. *Pendidikan Karakter Suatu Pengantar*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Azzam, Ibnu. 18 Oktober 2024. Siswa Kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahning, Hardyanti. 2019. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Metode Buzz Group". *Journal Of Islamic Education*. Vol. 2. No. 2.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Choiron, Achmad. 23 Oktober 2024. Kepala MI Ma'arif NU Kertayasa.
- Citra, Aulia. 18 Oktober 2024. Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.
- Data Dokumentasi. 18 Oktober 2024. MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal
- Data Observasi. 18 Oktober 2024. MI Ma'arif NU Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal
- Emzir. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hajar, Ibnu. 2001. *Dasar-Dasar Metodologi Kualitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2013. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Ivon Nurcahya, Reza, dkk. 2022. Pembelajaran Humanizing The Classroom dengan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Proppo Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran

2021-2022. *Jurnal Proceedings*, Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ma'arif, M. Salim, H. 2020. Analisis Implementasi Pendidikan Karakter di Madrasah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol. 5. No.3.

Maesaroh, Siti. 2013. "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1. No. 1.

Maleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muchlis, Mansur. 2009. *Bagaimana Menulis Skripsi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Muhaimin. 2004. *Paradigma-Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muhammad. 2020. *Pembelajaran SKI di Madrasah*. Mataram: Sanabil.

Muis Joenady, Abdul. 2018. *Guru Asyik Murid Fantastik*. Yogyakarta: Diva Press.

Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Nur Khadijach, Siti. 2018. Penerapan metode edutainment Untuk Meningkatkan Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IX SMP Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Medan: Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Paud, PP. 2017. *Petunjuk Permainan Ular Tangga*. Jawa Barat: PP-Paud Dikmas.

Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008, *Guru*, Pasal 1, Ayat (1).

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, *Standar Proses Pendidikan*.

Putra, Bima. 18 Oktober 2024. Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.

- Rizki Wandini, Rora, dkk. 2022. Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran PKN Membosankan Menjadi Pembelajaran PKN Yang Menyenangkan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Sumatera Utara: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Vol. 4. NO. 4.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Rofiatul Adzawiyah, Devi. 2017. Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode Edutainment di MAN 2 Kota Batu. *Skripsi*, Malang: Program Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep Makna dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, Aisyah. 18 Oktober 2024. Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Kertayasa.
- Saripudin, Aip, Isnaeni Yuningsih Faujiah. 2020. *Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Silmi, Akifa. 18 Oktober 2024. Siswa MI Ma'arif NU Kertayasa.
- SM, Ismail. 2011. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- UIN Sunan Kalijaga. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: K-Media.
- Umriyah. 21 Oktober 2024. Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 40, Ayat (2).

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Ayat (20).
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Guru dan Dosen, Pasal 1, Ayat (1).
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyudi, Dedi dan Tuti Alafiah. 2016. “Studi Penerapan Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*. Vol. 8. No. 2.
- Widowati, Febryna. 2014. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan. *Jurnal Pendidikan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Vol. 2. No. 1.
- Zuhdi, Muhammad Farhan. 2021. Implementasi Metode Edutainment dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MA Putri Ma’arif Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021. *Skripsi*. Ponorogo: Program Sarjana IAIN Ponorogo.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Data Kualifikasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan MI Ma'arif NU Kertayasa Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama	NIP / NUPTK	Pend. Terakhir	Prodi./ Jur.	Status		Sertifikasi
					PNS	GTT	
1	H. Achmad Choiron, S.Ag, M.Pd.I	197005172005011001	S2	PAI	V		V
2	Siti Khomilah, S.Pd.I	5548748652300003	S1	PAI			V
3	Intan Dwi Nopitasari, S.Pd	20399195194001	S1	PBSID			
4	Ekawati, S.Pd	1344753656300033	S1	PBSID			V
5	Nurul Uswatun K, S.Pd	20339195193001	S1	PGSD			
6	Tasriah, S.Pd.I	6439757658300013	S1	PAI			V
7	Imroatus Solikha, S.Pd	20339195190002	S1	PGSD			
8	Umriyah, S.Pd.I	7041759660300043	S1	PAI			V
9	Ali Shofan, S.Pd	7661766667200012	S1	B.INGGR IS			
10	Kas Bagja Slamet, S.Pd	20339195189001	S1	PGSD			
11	Riana Widianingsih, S.Pd	203391915198001	S1	PAI			
12	Anis Khaerul Latifah, S.Pd	20339195199001	S1	PAI			
13	Musronah, S.Pd.I	1344753656300033	S1	PAI			V
14	S. Murtono, S.Ag	904575365200013	S1	B. ARAB			V
15	Audya Prawara,S.Pd	20339195100001	S1	PAI			
16	Utami, S.Pd	20325590192001	S1	PGSD			

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Ma'arif NU Kertayasa
Kelas / Semester : IV / 1
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Materi : Kepribadian Nabi Muhammad SAW
Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan masyarakat.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.2 Menerima bahwa Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi seluruh alam
- 2.2 Menjalankan sikap kasih sayang terhadap alam sekitar
- 3.2 Memahami ciri-ciri kepribadian Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi seluruh alam
- 4.2 Mengorganisasikan kemuliaan akhlak Nabi Muhammad SAW dan sahabat ketika berdakwah

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri kepribadian Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi seluruh alam
- 2. Siswa dapat menyajikan laporan terkait kemuliaan akhlak Nabi Muhammad SAW dan sahabat ketika berdakwah
- 3. Siswa dapat membiasakan sikap kasih sayang terhadap alam sekitar
- 4. Siswa meyakini bahwa Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi seluruh alam

D. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<p>a. Membuka pembelajaran dengan salam</p> <p>b. Berdo'a dipimpin oleh perwakilan peserta didik</p> <p>c. Menyapa siswa dan mengabsen kehadiran siswa</p> <p>d. Memberikan motivasi pembelajaran kepada siswa dan mengkondisikan suasana pembelajaran yang menyenangkan</p> <p>e. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>f. Menyampaikan garis besar dari materi pada pertemuan hari ini</p>	10 Menit
2	Inti	<p>a. Guru menyampaikan materi dan siswa menyimak penjelasan materi dari guru</p> <p>b. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah disampaikan yaitu mengenai kepribadian Nabi Muhammad SAW</p> <p>c. Guru menyampaikan prosedur dan langkah-langkah permainan ular tangga</p> <p>d. Siswa menyimak penjelasan dari guru agar permainan dapat berjalan dengan lancar</p> <p>e. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok</p>	40 Menit

	<p>terdiri dar 5-6 anggota</p> <p>f. Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok, yang nantinya bertugas menjalankan pion kelompok</p> <p>g. Setiap kelompok memiliki 1 pion</p> <p>h. Setiap kelompok memiliki kumpulan soal yang harus dijawab secara bergiliran, dan kelompok lain menyimak</p> <p>i. Setelah itu kelompok mengocok dadu secara bergiliran</p> <p>j. Guru membantu siswa menjalankan pion sesuai dengan bilangan yang muncul pada dadu</p> <p>k. Apabila anggota kelompok berhasil menjawab soal maka diperbolehkan untuk melanjutkan mengocok dadu dan menjalankan pion mereka. Namun apabila anggota kelompok tidak dapat menjawab soal atau memberikan jawaban yang salah maka kelompok tersebut tidak diperbolehkan mengocok dan menjalankan pion mereka. Dan kelompok yang mencapai <i>finish</i> terlebih dahulu adalah pemenangnya.</p> <p>l. Guru memberikan penguatan materi yang telah disampaikan pada pertemuan ini.</p>	
--	--	--

3	Penutup	<p>a. Guru bersama murid mereflesikan pembelajaran hari ini</p> <p>b. Bertanya jawab terkait materi yang telah dipelajari</p> <p>c. Siswa diberikan rencana tindak lanjut (RTL) berupa informasi materi selanjutnya dan tugas untuk di rumah</p> <p>d. Siswa mendapatkan pesan moral yang bisa diambil dari pembelajaran hari ini, yaitu untuk senantiasa berusaha menjadi orang baik dalam segala hal yang mana merupakan bagian dari meneladani kepribadian Nabi Muhammad SAW</p> <p>e. Guru mengingatkan siswa agar tekun dan giat belajar</p> <p>f. Do'a penutup dan salam</p>	10 Menit
---	---------	--	----------

E. Penilaian

- a) Penilaian sikap melalui pengamatan saat pembelajaran berlangsung
- b) Penilaian pengetahuan melalui tugas individu, dan tes tertulis
- c) Penilaian keterampilan melalui praktek saat pembelajaran berlangsung

Guru Kelas IV



Umriyah, S.Pd.I

Peneliti



Ishmah Udhayati Arofah

Mengetahui,

Kepala Madrasah Ibtidaiyah NU Kertayasa



Achmad Choiron, M.Pd.

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 4522/Un.10.3/D1/KM.00.11/10/2024
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

Semarang, 16 Oktober 2024

Kepada Yth.
Kepala Sekolah MI Ma'arif NU Kertayasa
di Tegal

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir pada mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ishmah Udhiyati Arofah
NIM : 1803016165
Semester : XIII

Judul Skripsi : Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Edutainment pada Siswa Kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal
Dosen Pembimbing : Bapak Aang Kunaepi, M.Ag dan Ibu Dwi Yunitasari, M.Si.

untuk melakukan penelitian/riset di MI Ma'arif NU Kertayasa Tegal yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dengan dukungan data tema/judul sebagaimana tersebut diatas selama kurang lebih 32 hari, yang dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober sampai dengan tanggal 17 November 2024. Data dari Observasi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan kajian (analisis) bagi mahasiswa kami.

Demikian atas perhatian dan tercabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

.....n, Dekan,
.....n, Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

.....HAFUD JUNAEDI

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang



**BADAN PELAKSANA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MI MA'ARIF NU KERTAYASA
KECAMATAN KRAMAT KABUPATEN TEGAL
TERAKREDITASI "B"**

*Alamat : Jl. Melati No 3 Kertayasa Kec. Kramat Kab. Tegal Kode Pos
52181*

**Telp. (0283) 4533522, E-mail
mimnu_kertayasa@rocketmail.com
NSM 1112333280020 NPSN 60713544**

**SURAT KETERANGAN
No : 35/ MIM.NU/ 020 /V/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : H. Achmad Choiron, S.Ag, M.Pd.I
Jabatan : Kepala MI Ma'arif NU Kertayasa Kec.
Kramat Kab. Tegal
NIP : 197005172005011001
Nama Sekolah : MI Ma'arif NU Kertayasa
Alamat Sekolah : Jl. Melati N0. 03 Kertayasa Kec. Kramat Kab.
Tegal

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Ishmah Udhiyati Arofah
NIM : 1803016165

Telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul: **"Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Edutainment dengan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal"**. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober sampai dengan tanggal 17 November 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kertayasa, 18 November 2024



H. Achmad Choiron, S.Ag, M.Pd.I

NIP: 197005172005011001

PEDOMAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

A. Observasi

1. Observasi untuk mengetahui lokasi penelitian MI Ma'arif NU Kertayasa
2. Observasi untuk mengetahui penerapan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga di kelas IV di MI Ma'arif NU Kertayasa

B. Wawancara

Wawancara dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam

1. Bagaimana kondisi kelas IV setiap kali mata pelajaran SKI berlangsung?
2. Apakah ibu selalu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar?
3. Bagaimana ibu membuat siswa agar tetap aktif dan semangat dalam proses pembelajaran?
4. Apakah ibu selalu menggunakan metode pembelajaran saat mengajar SKI?
5. Menurut ibu seberapa penting metode pembelajaran *edutainment* diterapkan dalam mata pelajaran SKI?
6. Bagaimana kondisi kelas saat ibu menerapkan metode pembelajaran *edutainment* dengan permainan ular tangga?
7. Bagaimana ibu mengatasi siswa yang tidak disiplin atau tidak tertib ditengah proses pembelajaran?
8. Apakah ada kendala yang sering bapak/ibu temui dalam proses pembelajaran?
9. Apakah ibu memberikan soal evaluasi untuk siswa di akhir kegiatan pembelajaran?
10. Apakah ada perubahan signifikan dari siswa setelah diterapkannya metode *edutainment* dengan permainan ular tangga?

Wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Bagaimana Anda melihat penerapan metode *edutainment* dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Ma'arif NU Kertayasa Kramat Tegal?
2. Apa harapan sekolah terhadap penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam?
3. Apakah sekolah mendukung penggunaan metode *edutainment*? Apa bentuk dukungan yang diberikan?
4. Bagaimana reaksi siswa terhadap penerapan *edutainment* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
5. Apakah ada pengaruh positif terhadap nilai akademik siswa dalam Sejarah Kebudayaan Islam setelah menggunakan metode ini?
6. Apakah ada rencana untuk memperluas penggunaan *edutainment* ke mata pelajaran lain di sekolah ini?
7. Adakah tantangan dalam implementasi metode ini di sekolah, dan bagaimana sekolah menghadapinya?

Wawancara dengan Siswa

1. Apa pendapatmu tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga?
2. Apakah kamu merasa lebih tertarik dan semangat belajar sejarah Islam setelah menggunakan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga? Mengapa?
3. Bagaimana perasaanmu saat mengikuti pembelajaran dikelas ketika menggunakan metode *edutainment* dengan permainan ular tangga? Apakah itu membantu kamu mengingat pelajaran sejarah Islam?

4. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi SKI setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *edutainment* permainan ular tangga ini?
5. Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman selama pembelajaran *edutainment* dengan permainan ular tangga di kelas?
6. Apakah kamu merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara ini dibandingkan dengan cara belajar yang biasa?
7. Menurutmu, apakah cara belajar ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan cara belajar biasa? Mengapa?

Lampiran 6

Dokumentasi Penelitian



Ular tangga yang dimainkan siswa



Guru menjelaskan langkah-langkah bermain ular tangga



Siswa belajar dengan permainan ular tangga



Siswa melempar dadu



Membaca soal



Mengambil sampah



Guru mengulas materi bersama siswa



Berdo'a bersama



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan kepala sekolah



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan guru SKI



Jadwal dan struktur organisasi kelas



Data dan foto siswa



MI Ma'arif NU Kertayasa Tegal



Gedung MI Ma'arif NU Kertayasa Tegal



Masjid MI Ma'arif NU Kertayasa Tegal

Lampiran 7

**DAFTAR NILAI SISWA
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Mata Pelajaran : SKI

Semester : I

Kelas : IV A

NO	NAMA	L/P	PENILAIAN					
								Rt
1	Adhiyastha Mesach Al Haffiz	L	80	85				
2	Agha Dzakwan Alawi	L	80	87				
3	Alzena Zulfan Firdaus	L	75	85				
4	Aryan Ilham Khairunnas	L	80	85				
5	Aulia Citra Kirana	P	85	90				
6	Bilqis Rizqi Gumilang Megumi	P	85	85				
7	Bima Putra Aprillio	L	75	80				
8	Cattleya Fatihatunnisa Azzalfa	P	85	90				
9	Defita Nur Nizayanti	P	80	90				
10	Dwi Indrawan	P	75	80				
11	Evan Khairul Anam	L	80	80				
12	Fathan Rokhilda Tsaqieb	L	75	80				
13	Games Galih Arsmesti	L	82	85				
14	Hilyatul Atqiya	P	80	90				

15	Husein Afif Maulana	L	80	88					
16	Ibnu Azzam Abdillah	L	75	82					
17	M. Khoirul Azhar Al-Azzami	L	75	80					
18	Moh. Robiyanto	L	82	90					
19	Muhammad Akbar Faisal	L	80	88					
20	Nadhifa Zoya Al Yaman	P	80	85					
21	Pinky Rizqy Afiyah Ramadhani	P	80	80					
22	Qinara Adzkia Adhwa	P	80	90					
23	Rifqie Sakhi Zaidan	L	75	80					
24	Sekar Kartika	P	82	88					
25	Silmi Akifa Nursukma Hafizhah	P	80	90					
26	Syakira Rizkia Ramadhani	P	77	85					
27	Syifa Nur Az Zahwa	P	80	85					

Mengetahui



Achmad Choiron, S. Ag, M.Pd.I
NIP. 197005172005011001

Tegal, 18 Oktober 2024

Guru Mata Pelajaran,

Umriyah, S.Pd.I
NIP. 7041759660300043

Lampiran 8

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

i. Identitas Diri

Nama : Ishmah Udhiyati Arofah
Tempat/Tgl Lahir : Tegal, 15 Maret 2000
Alamat : Ds. Kertayasa RT/RW 04/04, Kec. Kramat, Kab. Tegal
No. Hp : 085201329201
E-mail : ishmahudhiyatiarofah@gmail.com

ii. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. RA An-Nur Kertayasa
 - b. SD N 03 Kertayasa
 - c. MTs NU 01 Kramat
 - d. MAN Kota Tegal
 - e. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non Formal
 - a. TPQ An-Nur
 - b. MDTA Muawanatul Muslimin