

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan di dalam islam sudah dibahas di dalam kitab suci Al-Qur'an terdapat pada surah Ali Imran Ayat 190:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي
الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾

Arab latin: Inna fii khalqis-samaawaati wal-ardi wakhtilaafil-laili wan-nahaari la'aayaatil li'ulil-albaab.

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal.

Maksud dari ayat tersebut adalah semua ciptaan-Nya di alam semesta merupakan tanda-tanda kebesaran Allah bagi orang yang berakal dan senantiasa menggunakan akal sehatnya untuk beriman kepada Allah SWT.

Sukma & Handayani, (2022) Menjelaskan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia, tanpa adanya pendidikan yang baik, maka perkembangan bangsa kedepan tidak akan terwujud. Maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur melalui pendidikan karena, dengan pendidikan nantinya akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan. Maraknya tuntutan reformasi total dalam kehidupan berbangsa termasuk didalamnya reformasi pendidikan nasional semakin lama semakin diperlukan, mengingat proses pendidikan nasional merupakan salah satu tuntutan konstitusi yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi serta sarana dalam membangun watak bangsa melalui instansi pendidikan.

Sabhayati, (2022) Menyatakan perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahkan teori-teori baru. Kemajuan alat teknologi turut andil dalam mewarnai perubahan makna dan pengertian pendidikan tersebut. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus

berlangsung. Karena itu, bisa jadi pandangan seseorang tentang makna atau pengertian pendidikan yang dianut oleh suatu negara tertentu, pada saat yang berbeda dan di tempat yang berbeda makna dan pengertian pendidikan itu justru tidak relevan. Namun demikian, selama belum ada teori dan temuan baru tentang makna dan pengertian pendidikan, maka teori dan temuan yang telah ada masih relevan untuk dimanfaatkan sebagai acuan.

Sabhayati,(2022) Menjelaskan Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan

menuju ketingkat kedewasaannya. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir.

Sabhayati,(2022) Menyimpulkan beberapa pendapat para ahli Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Selain itu, pengertian pendidikan atau definisinya menurut para ahli yaitu:

1. Prof. Dr. M.J Langeveld: Pendidikan ialah pemberian bimbingan dan bantuan rohani bagi yang masih memerlukannya.
2. Prof. Zaharai Idris: Pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya.
3. H. Horne: Pendidikan adalah proses yang di lakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia.
4. Ahmad D. Marimba: Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama

Mirdad (2020) Memaparkan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

(Metode *edutainment* | UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta, t.t.) Model pembelajaran *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Selanjutnya, Hamruni menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran juga memiliki tujuan yang jelas, seperti: Bagaimana siswa belajar dengan baik, Cara memecahkan masalah

pembelajaran, tingkah laku mengajar yang diperlukan dan ini akan memancing daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran dan itulah yang akan me peserta didik dalam proses belajar mengajar.

(journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19555, t.t.) Model edutainment dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan cara membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Berikut beberapa keterkaitan antara model edutainment dan pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar Model edutainment dapat membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar siswa. menggunakan media interaktif edutainment dapat menggunakan media interaktif seperti video, game, atau aplikasi untuk memvisualisasikan konsep IPS, membuatnya lebih mudah dipahami. menghubungkan teori dengan praktik: Model edutainment dapat menghubungkan teori IPS dengan contoh-contoh nyata atau simulasi, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik. meningkatkan keterampilan berpikir kritis: Edutainment dapat dirancang untuk memacu keterampilan berpikir kritis siswa dengan menyajikan skenario atau masalah yang perlu dipecahkan. meningkatkan kesadaran sosial: Pembelajaran IPS dengan model edutainment dapat meningkatkan kesadaran sosial siswa tentang isu-isu sosial, politik, dan ekonomi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model edutainment dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan membuat proses belajar lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Seran (2022) Menyatakan IPS dirumuskan berlandaskan pada realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan dengan pendekatan interdisipliner dari cabang ilmu-ilmu sosial. Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realitas kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP mempelajari berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, geografi, sejarah, dan budaya. Materi IPS sering kali memerlukan pemahaman konsep, hubungan sebab-akibat, serta keterampilan berpikir kritis dan analitis. Namun, karena cakupan materinya luas dan abstrak, siswa sering merasa jenuh jika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Penerapan model *edutainment* sangat relevan dalam mata pelajaran IPS karena belajar aktivitas yang dikemas menyenangkan (misalnya quiz games, drama sejarah, simulasi pasar) membuat siswa lebih memahami materi. mempermudah pemahaman konsep abstrak materi seperti interaksi sosial, dinamika ekonomi, atau perubahan lingkungan bisa disimulasikan dalam bentuk permainan peran (*role play*) atau *storytelling*, sehingga siswa mudah memahami hubungan antar konsep. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, diketahui bahwa sekolah yang menjadi objek penelitian, yaitu MTsN 4 Kota Padang, telah menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan strategi masing-masing guru. Salah satu model pembelajaran yang telah diterapkan adalah

model pembelajaran edutainment. Model ini memadukan unsur pendidikan dan hiburan dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mengurangi kejenuhan peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan edutainment di sekolah tersebut telah dilakukan melalui berbagai metode, seperti permainan edukatif, kegiatan simulasi, kuis interaktif, serta pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan materi ajar. Dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penerapan model pembelajaran edutainment memiliki relevansi yang kuat. IPS di tingkat SMP/MTs mencakup materi yang luas, mulai dari geografi, sejarah, ekonomi, hingga sosiologi. Materi-materi tersebut sering kali bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konsep yang mendalam, sehingga siswa berpotensi mengalami kejenuhan jika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Melalui pendekatan edutainment, materi dapat dikemas menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, misalnya melalui drama sejarah, simulasi pasar, atau kuis peta interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai sejauh mana penerapan model pembelajaran edutainment dapat me peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS. belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki tinggi cenderung lebih bersemangat, fokus, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pencapaian kompetensi yang diharapkan dapat lebih optimal.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas model pembelajaran edutainment dalam meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 4 Kota Padang, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penerapan Modul Edutainment belum signifikan pada semangat atau belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di MTsN 4 kota padang.
2. Peserta didik cenderung bosan dengan proses pembelajaran IPS yang monoton dalam proses pembelajaran di MTsN 4 kota padang.
3. Peserta didik kurang terlibat secara aktif selama dalam proses belajar mengajar didalam kelas.
4. Adanya rasa takut pada diri peserta didik dalam melakukan aktif dan berani memberikan tanggapan pada saat proses belajar mengajar didalam kelas.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar peneliti lebih terfokus maka permasalahan dibatasi pada **“Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang”**

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana Pelaksanaan Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang di MTsN 4 Kota Padang.
2. Apa saja Kendala dalam Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Edutainment pada Peserta Didik dalam Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 4 Kota Padang

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Pelaksanaan Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang di MTsN 4 Kota Padang.
2. Mengetahui Kendala dalam Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Edutainment pada Peserta Didik dalam Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 4 Kota Padang

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai melalui penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang. Hasil penelitian ini untuk kedepannya dapat dijadikan bahan acuan, informasi dan perbaikan bagi penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan koreksi tentang bagaimana jalannya Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang Apakah di dalam pelaksanaannya mengalami kesulitan atau berjalan sesuai rencana.

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dirasakan manfaatnya oleh peserta didik dengan perbaikan konsep belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan maksimal.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- c. Bagi Jurusan, Dapat menjadi referensi atau bahan bacaan tentang Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang

UIN IMAM BONJOL
PADANG