

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis Tesis dengan judul “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment (Edukasi Dan Entertainment) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multi Situs Di MA Nurul Islam Pamekasan Dan MA Sumber Duko Pamekasan)”, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan Berwawasan Edutainment adalah fungsi yang pokok dalam merancang suatu lingkungan pendidikan yang memungkinkan terjadi kerja sama dalam kelompok secara efektif dan efisien. Definisi lain, perencanaan adalah sejumlah kegiatan yang ditentukan sebelumnya untuk dilaksanakan pada suatu periode tertentu dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan.

William H. Newman dalam bukunya *Administrative Action Technique of organization and management*, mengemukakan bahwa “perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan”. Perencanaan mengandung rangkaian- rangkaian putusan yang luas dan penjelasan- penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode- metode, prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari.

Philip H. Coombs, mengemukakan bahwa perencanaan adalah suatu penerapan yang rasional dari analisis sistematis proses

perkembangan pendidikan dengan tujuan agar pendidikan itu lebih efektif dan efisien dengan kebutuhan dan tujuan para murid dan masyarakatnya. Dengan demikian, yang dimaksud dengan perencanaan adalah keputusan yang diambil untuk melakukan tindakan selama waktu tertentu (sesuai dengan jangka waktu perencanaan) agar penyelenggaraan system pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien, serta menghasilkan lulusan yang lebih bermutu, dan relevan dengan kebutuhan pembangunan.

Dalam konteks pembelajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Jadi perencanaan pembelajaran adalah merupakan suatu pola atau rancangan program pembelajaran yang disusun secara logis dan sistematis oleh guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil dari suatu perencanaan pembelajaran adalah suatu pola tentang program pembelajaran yang akan digunakan.

Namun dalam perencanaan mempunyai kesulitan yaitu yang erhubungan dengan hal- hal berikut: memperkirakan tuntutan, menentukan tujuan, menulis silabus kegiatan instruksional, menetapkan urutan topik-topik yang harus dipelajari, mengalokasikan waktu yang

tersedia, dan menganggarkan sumber-sumber yang tersedia. Fungsi perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Memberi pemahaman yang lebih luas kepada Guru tentang tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan itu.
- b. Membuat guru memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian pendidikan.
- c. Menambah keyakinan guru atas nilai-nilai pengajaran yang diberikan dan prosedur yang digunakan.
- d. Membantu guru dalam rangka mengenal kebutuhan-kebutuhan murid, minat-minat murid, dan mendorong motivasi belajar.
- e. Mengurangi kegiatan yang bersifat trial and error dalam mengajar dengan adanya organisasi kurikuler yang lebih baik.
- f. Memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk memajukan pribadinya dan perkembangannya profesionalnya.
- g. Membantu guru memiliki perasaan percaya diri pada diri sendiri dan jaminan atas diri sendiri.

Melalui fungsi perencanaan di atas, guru berusaha menjembatani jurang antara dimana murid berada dan kemana mereka harus pergi. Dan keputusan seperti ini menuntut kemampuan berfikir kreatif dan imajinatif, serta meliputi sejumlah besar kegiatan yang pada hakikatnya tidak teratur dan tidak berstruktur.

2. Pelaksanaan edutainment tersebut dapat berupa gambar-gambar grafis ataupun tayangan-tayangan yang bersifat audiovisual. Sehingga anak didik lebih mampu untuk memahami realitas yang dipelajari. Contoh pelajaran tentang Iman Kepada Hari Akhir/kiamat. Anak didik akan lebih mengetahui secara mendetail gambaran hari kiamat melalui sebuah ilustrasi tayangan video atau film-film yang berkaitan dengan tema tersebut. Guru pun dalam hal ini memiliki tanggung jawab besar untuk menyediakan sarana dan prasarana serta media untuk memfasilitasi anak-anak didiknya.

Sekilas, anak-anak didik akan dibawa kedalam suasana dimana ia sebenarnya sedang belajar. Betul-betul menghayati, meresapi, mengambil pelajaran dari setiap petikan pembelajaran yang diberikan oleh gurunya melalui berbagai variasi metode tersebut. Rumpun mata pelajaran pendidikan agama Islam, terdapat beberapa cabang ilmu pokok di dalamnya. Yaitu, cabang ilmu ibadah (Fiqih), Tarikh (Sejarah Islam), Al-Qur'an, Akhlak dan Ketauhidan.

Pengaplikasian dari berbagai cabang ilmu agama Islam itu dapat menggunakan metode yang bervariasi pula. Misalnya dalam buku Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati dijelaskan bahwa metode penerapan pembelajaran edutainment mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat berupa langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tujuan

Melatih audio-visual siswa, dapat memiliki pemahaman dan mampu mempresentasikan apa yang telah dilihat

b. Alat yang diperlukan

Lcd, laptop, dan film kartun yang durasi pendek sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, contohnya bab tahara

c. Cara bermainnya

(1). Guru membentuk tiga kelompok dan menyediakan kertas kosong untuk menulis nama kelompok dan tugasnya

(2). Guru menuliskan tugas pada lipatan pesawat kertas, kemudian melemparkannya di kelas. Siapa yang dapat maka kelompoknya membaca tugas tersebut

(3). Setiap kelompok mempresentasikan hasil yang telah didapat melalui film kartun

(4). Setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok rival disesuaikan dengan tugas yang didapat dari Guru

(5). Jika tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka satu kelompok harus dihukum. Misalnya, bernyanyi, pantomim, berjalan layaknya hewan, dan lain sebagainya hukuman diberikan kesepakatan kelas.

3. Evaluasi pembelajaran edutainment pada Mata pelajaran PAI di MA Nurul Islam dan MA Sumber Duko Pamekasan. Adapun cara

mengevaluasi dan mengatasi hambatan dari Sumber daya manusia dengan pembinaan yang dilakukan Kepala Sekolah, mengikuti workshop, seminar studi banding, siswa cenderung bermainnya dengan memberikan motivasi dan manfaat belajar yang akan dilaksanakan, bahan pembelajaran yang belum ada acuannya dapat mencotok bahan pembelajaran kurikulum 2016, waktu yang minim dapat dimaksimalkan dengan persiapan yang matang dan manajemen waktu. Sarana dan prasarana terbatas guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam mesinergikan metode dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, lingkungan belajar yang kurang mendukung dapat dengan melakukan pembelajaran diluar kelas, baik di alam terbuka atau dimushola sekolah.

B. Implikasi Penelitian

Implikasi dari temuan penelitian mengenai Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment (Edukasi Dan Entertainment) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (StudiMulti Situs Di MA Nurul Islam Pamekasan Dan MA Sumber Duko Pamekasan) ini terdapat dua macam yaitu: implikasi teoritis dan implikasi praktis:

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat dikatakan bahwa Penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran Multi situs di MA Nurul Islam dan MA Sumber Duko dilakukan melalui tahap perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan penyusunan program tahunan yang

mengacu pada kurikulum dari Dinas Pendidikan Nasional. Program tahunan kemudian dijabarkan menjadi program semester, program mingguan, dan rencana kegiatan harian (RKH). Rencana kegiatan harian memfokuskan pada tema, indikator, gambaran umum kegiatan yang akan dilakukan, format penilaian atau evaluasi edutainment, dan alat serta sumber belajar. Perencanaan pembelajaran kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran edutainment yaitu perencanaan yang meliputi pengelolaan guru, pengelolaan lingkungan, dan pengelolaan waktu. Meskipun perencanaan pembelajaran kurang sesuai dengan teori perencanaan edutainment, pelaksanaan pembelajaran tetap berkonsep edutainment yaitu dengan memberikan materi pembelajaran melalui permainan-permainan yang menyenangkan.

2. Implikasi Praktis

Guru-guru mengembangkan kreatifitasnya untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Guru-guru mengembangkan permainan, strategi, media, dan alat pembelajaran dengan memaksimalkan segala fasilitas yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Guru-guru melaksanakan pembelajaran dengan sepenuh hati, memberikan pembelajaran yang fleksibel, santai, dan menyenangkan sehingga terwujud pembelajaran yang edutainment. Faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep edutainment dalam pembelajaran sebagai berikut yang pertama faktor penghambat 1) perbedaan tingkat kreatifitas yang dimiliki masing-masing guru, 2) Adanya sebagian orang

tua salah persepsi dan menganggap edutainment hanya kegiatan bermain. Faktor pendukung yaitu 1) gairah, antusias, dan keceriaan anak dalam mengikuti segala aktivitas pembelajaran, 2) kreatifitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, 3) tersedianya alat permainan edukatif dan fasilitas yang lengkap.

C. Saran

Berdasarkan hasil kajian teori dan penelitian di lapangan, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan menyangkut penelitian yang penulis lakukan, yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah Kepala Sekolah dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya diharapkan dapat meningkatkan fungsi pengawasan, pembinaan, koordinasi dan penataan terhadap seluruh jajaran sekolah dari atas hingga akar rumput, dari guru hingga staff kebersihan. Kepala sekolah juga menjadi figur keteladanan yang baik (*uswatunhasanah*) kepada seluruh sistem dan jaringan didalamnya termasuk guru dan murid-murid.
2. Bagi guru-guru PAI diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya, meningkatkan kreativitas dan profesionalitas pedagogis melalui cara pelatihan-pelatihan guru, loka karya, seminar, studi banding, serta meningkatkan ilmu pengetahuan dari perkembangan teknologi dan informasi kekinian. Guru diharapkan lebih kreatif, inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran pada pemanfaatan media, sumber dan

alat pembelajaran untuk menerapkan strategi pembelajaran edutainment untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Yayasan Sekolah MA Nurul Islam dan Sumber Duko diharapkan lebih dapat bersinergi terhadap perkembangan dan kebutuhan sekolah serta pemenuhan segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran termasuk sarana dan prasarana penunjang pembelajaran.