

Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Semangat Siswa Mata Pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo

Odhian Wisnu Pratama

Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

pratamaodhie29@gmail.com

Rifqi Muntaqo

Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo Jawa Tengah

rifqimuntaqo@gmail.com

Ali Imron

Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo Jawa Tengah

aliimron564879@gmail.com

Abstract: *The use of learning methods used today is still an obstacle, causing various impacts. Often found is that the material presented uses a simple method in the form of lectures plus teaching materials in the form of printed books or LKS only. Research method with qualitative field. The objectives of this study. 1) To find out the concept of edutainment methods and the spirit of learning. 2) The application of edutainment learning methods in increasing students' enthusiasm for learning in SKI subjects. 3) To find out the analysis of the factors of edutainment learning methods in increasing students' enthusiasm for learning in SKI subjects. The findings show that: 1) The concept of edutainment is a step to unify the way of teaching and learning in a classroom that has a conducive and pleasant atmosphere and the spirit of learning refers to emotions and behavior to achieve learning goals and leads to passion in a learner who shows a form of seriousness and earnestness in learning. 2) The application of edutainment methods in increasing the spirit of learning in SKI subjects is based on the decline in enthusiasm for learning due to boredom and boredom. 3) Analysis of the factors of the edutainment method in increasing the enthusiasm of students learning SKI subjects examines in terms of factors in the individual himself and the beginning of educators in teaching who use simple methods.*

Keywords: *Edutainment Method, Learning Spirit, SKI*

Abstrak: Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih menjadi kendala sehingga menimbulkan dampak yang beragam. Sering dijumpai adalah pada materi yang disajikan memakai metode yang sederhana berupa ceramah ditambah bahan ajar berupa buku cetak atau LKS saja. Metode penelitian dengan kualitatif lapangan. Tujuan dari penelitian ini. 1) Untuk mengetahui konsep metode *edutainment* dan semangat belajar. 2) Penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. 3) Untuk mengetahui analisis dari faktor metode pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Hasil temuan menunjukkan bahwa: 1) Konsep *edutainment* merupakan langkah penyatuan cara mengajar dan pembelajaran di kelas yang memiliki suasana kondusif dan menyenangkan dan semangat belajar merujuk pada emosional dan perilaku untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengarah pada gairah dalam diri seseorang pelajar yang menunjukkan rupa keseriusan dan sungguh-sungguh dalam belajar. 2) Penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar pada mata pelajaran SKI didasarkan menurunnya antusias mengikuti pembelajaran akibat kebosanan dan kejenuhan. 3) Analisis faktor dari metode *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa mata pelajaran SKI mengkaji dari sisi faktor pada diri individu itu sendiri dan awal mula pendidik dalam mengajar yang menggunakan metode sederhana.

Kata kunci: Metode *Edutainment*, Semangat Belajar, SKI

LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan tidak lepas dari hakikat pendidikan dan istilah kata pembelajaran. Keduanya memiliki definisi yang berbeda namun keduanya berjalan. Menurut penuturan dari Abd Rahman bahwa hakikat pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara urutan atau terstruktur demi terciptanya suasana dan proses belajar mengajar yang membuat siswa mampu mengembangkan potensi, kelebihan, dan kemampuan dalam hal keagamaan, budi pekerti, kecerdasan, pendisiplinan diri, meningkatkan akhlak mulia serta keterampilan pada dirinya yang suatu saat diperlukan dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran juga tidak terlepas dalam hal *transfer knowlead* terutama di dalam pendidikan formal ataupun nonformal. Peneliti merasa pembelajaran dikelas masih menjadi momok yang menyeramkan bagi sedikit siswa, sepiantas ketika anak tidak suka akan mata pelajaran tersebut diakibatkan karena beberapa faktor. Namun peranan guru sesuai penuturan Hasyim bahwa peran guru yang profesional adalah guru mewariskan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang diperoleh kepada peserta didik. Selain sisi faktor dari pendidik, masalah yang sering dijumpai pada materi yang disajikan memakai metode yang sederhana berupa ceramah. Kebanyakan di lapangan guru mengajar dengan serius dan dengan metode yang sederhana, yaitu dengan metode ceramah dan bahan ajar berupa buku. Terutama topik materi yang berkaitan dengan cakupan materi yang banyak seperti sejarah kebudayaan Islam. Secara umum sejarah berbicara tentang peristiwa-peristiwa di masa lampau, tujuan mata pelajaran ini supaya kita bisa mengambil hikmahnya dan dikemudian hari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemecahan masalah adalah dengan menerapkan suatu metode tambahan kedalam metode lama dengan catatan, metode tersebut dapat menggugah siswa dalam aktivitas belajar dikelas agar siswa terkesan. Pengangkatan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam disini karena pada saat guru menyampaikan materi hanya berbasis metode pembelajaran yang sederhana berupa ceramah dan terkesan monoton sehingga menimbulkan suasana tegang, bosan, dan kelelahan. Hal ini bisa diselesaikan dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*. Dengan adanya penggabungan antara pendidikan dan hiburan dapat memacu semangat siswa lebih meningkat dalam hal antusias semangat mengikuti pembelajaran di kelas. Mengacu pada M. Fadillah (2014:3-4) dari pendapat Hamruni bahwa *edutainment* adalah proses pembelajaran yang dirancang antara pendidikan dan rekreasi yang berdampak pembelajaran menjadi menyenangkan. bahwa pendidikan adalah kegiatan belajar yang mengutamakan kesenangan dan kegairahan dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat diartikan belajar itu menyenangkan, tidak membosankan dan

dipaksakan. Dengan kesimpulan bahwa metode pembelajaran ini untuk menjembatani proses belajar mengajar dan menempatkan siswa sebagai pusat sekaligus subjek dengan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Metode ini diterapkan secara sederhananya menyisipkan indikator-indikator *edutainment*. Sudah sepatutnya seorang pendidik dapat mengubah pandangan tentang pembelajaran yang dipikirkan oleh peserta didik yang awalnya bernuansa menekan dan tegang dengan mengubah ke arah yang lebih baik yaitu yang bersifat kegembiraan. Apabila tidak segera diatasi akan timbul dampak pada psikis peserta didik, waktu, dan kondisi kegiatan belajar mengajar menjadi tidak produktif bahkan berpengaruh pada tingkat semangat dan antusias pada diri siswa menurun.

Besar harapan dengan adanya metode *edutainment* dapat mempermudah proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu dapat bermanfaat bagi guru dapat menjadi bahan evaluasi dan perencanaan yang berguna demi kemajuan dan melatih keprofesionalan seorang guru. Hasil penelitian ini dapat mendorong siswa semakin semangat dalam belajar dan secara tidak langsung mendorong dan memacu siswa agar lebih aktif pada saat proses belajar mengajar dikelas serta hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan demikian peneliti memilih judul penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa mata pelajaran SKI di MTs An-Nuur Kalierang Wonosobo.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu. Dalam penelitian Laila Badriyah dengan judul penerapan metode *edutainment* dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian siswa di MTs Darul Ulum Waru ada yang termotivasi, aktif dan tertarik untuk belajar SKI dan ada juga yang kurang aktif dalam belajar. Faktor yang mempengaruhi kinerja siswa adalah pribadi, guru, dan keluarga. Oleh karena itu, kendala yang dialami siswa disebabkan oleh faktor eksternal yaitu waktu belajar yang terlalu singkat, siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, guru tidak menggunakan bahan ajar. Kemudian mengacu pada penelitian Hasan Maftuh dengan judul implementasi konsep *edutainment* pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Boyolali. Dijelaskan didalamnya bahwa dalam pembelajaran *edutainment* ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta pada bagaimana hubungan antara guru dan murid dapat terjalin. Dalam pembelajaran PAI di SMPN 1

Boyolali para siswa tidak takut dan tidak sungkan untuk menanyakan perihal yang ingin diketahuinya, guru berfungsi sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengarahkan siswa. Dengan demikian interaksi antara guru dan murid dalam hal ini adalah berkomunikasi yang harmonis, sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana para siswa ataupun dari sisi guru menganggap seperti layaknya teman sendiri.

Berdasarkan ulasan tersebut menjadi dasar peneliti untuk mengkaji penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam kaitanya meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs An-Nuur Kalierang Wonosobo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Dengan mempertimbangkan pemilihan judul berupa penerapan metode pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa mata pelajaran SKI di MTs An-Nuur Kalierang Wonosobo. Maka peneliti perlu terjun langsung ke lokasi untuk mengamati subjek dan objek dari penelitian yang akan diteliti. Agar data yang diperoleh maksimal maka penentuan model penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif lapangan. Penggalan informasi terkait dengan penelitian dengan mengambil subjek kepala sekolah, guru mata pelajaran SKI, dan beberapa siswa. Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengambilan data melalui *interview*, observasi, dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis model interaktif *Miles & Huberman*, dalam penelitian kualitatif lapangan yaitu melalui beberapa langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Tim Penyusun, 2021:54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep *edutainment* memiliki prinsip. Pertama, konsep *edutainment* merupakan rangkaian pendekatan dalam pembelajaran yang menjembatani antara pembelajaran dan cara mengajar dengan mengharapkan hasil belajar yang meningkat. Kedua, konsep *edutainment* seperti konsep belajar akselerasi berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dengan suasana kondusif dan menyenangkan yaitu dengan adanya perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu dan apabila setiap anak didik dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Ketiga, konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang

efisien meliputi anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Keempat, konsep *edutainment* adalah proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan melainkan wujudnya humanis dan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Hal ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan kunci utama suksesnya suatu pembelajaran (Hamruni, 2008:199).

Disatu sisi pengertian semangat belajar juga sering disamakan dengan motivasi belajar, didasarkan pada teori sebagaimana mengutip Muhammad Nawir dan Darmawati (2022:12-13) dalam bukunya, bahwa motivasi merupakan perubahan energi yang menunjukkan efek emosional dan perilaku untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar memiliki daya terbesar yaitu motivasi internal dan tubuh tempat siswa belajar perubahan perilaku mereka. Mengacu pada Putu Sanjaya (2021: 101-110) dalam jurnalnya, motivasi belajar merupakan faktor intrinsik atau intrinsik manusia yang disebabkan oleh kebutuhan atau keinginan untuk belajar, harapan dan cita-cita. Hal tersebut karena adanya kebutuhan dalam diri individu menyebabkan yang bersangkutan bertindak dan berusaha. Memiliki pengetahuan tentang kemajuan diri sendiri, menyadari hasil pencapaian diri sendiri, apakah ada kemajuan atau tidak, mendorong peminat untuk belajar lebih giat dan tekun. Memiliki impian atau cita-cita serta memiliki citra memotivasi seseorang untuk terus belajar mewujudkan cita-citanya. Peneliti juga sepakat bahwa konsep *edutainment* merupakan sebuah gagasan terobosan bagi dunia pendidikan khususnya bagi tenaga pendidik dalam menjalankan profesinya di dalam kelas yaitu mengajar, mengingat sangat banyak metode pembelajaran, dapat dipilih sesuai dengan kemampuan guru tersebut dan karakter dari guru. Tentu konsep *edutainment* sangat mudah untuk diterapkan terutama di dalam kelas namun yang menjadi catatan adalah konsep ini tidak hanya sekedar memberikan hiburan melainkan menjadi penyeimbang atau menjadi solusi bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan isi mata pelajaran agar suasana situasi kondisi di dalam kelas menjadi nyaman menyenangkan berjalan efektif dan efisien.

Selain itu istilah semangat belajar mengacu Hamalik (2005:45) memiliki dampak pada keaktifan belajar. Keaktifan belajar juga ditopang oleh prinsip-prinsip yaitu prinsip motivasi, prinsip latar, prinsip keterarahan, prinsip belajar sambil kerja, prinsip menemukan, dan prinsip pemecahan masalah. Dengan uraian tersebut ketika membangun aktivitas dalam diri peserta didik hendaknya guru memperhatikan dan menerapkan beberapa prinsip tersebut. Namun tidak semua perubahan perilaku disebut belajar. Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran tetapi juga penguasaan,

kebiasaan persepsi, kesenangan, minat, menyesuaikan sosial, ketrampilan, dan cita-cita. Chalijah Hasan (2004:34) menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi dalam belajar bersifat secara relatif konstan dan berbekas dalam kaitan ini maka antara proses belajar dengan perubahan adalah dua gejala yang saling berkaitan, yakni belajar sebagai belajar dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang diproses.

Pada bagian ini peneliti juga sepakat bahwa semangat belajar juga ditopang dengan adanya hal-hal yang menyenangkan untuk diberikan kepada peserta didik terutama di dalam kelas. Dengan adanya hal-hal yang menyenangkan dan menggembirakan secara tidak langsung membuat anak lebih mudah dalam menangkap isi mata pelajaran maupun memberikan kemampuan terbaiknya dalam pembelajaran di kelas. Semangat belajar lebih ke arah dorongan gairah dalam diri seseorang pelajar untuk bertindak, dalam hal ini kemampuan serius atau sungguh-sungguh dalam belajar. Perlu diingat bahwa motivasi belajar itu sendiri merupakan dorongan baik secara internal atau eksternal mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Penerapan *edutainment* pada pembelajaran sebagaimana mengutip dari Ulil Albab (2018:51-62) dalam jurnalnya, bahwa *edutainment* disebut model atau metode pengajaran, maka fokus metode ini adalah pemahaman pembelajaran dalam konteks praktis yang dinikmati siswa. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila terdapat suasana santai, tidak tertekan, aman dan menyenangkan dalam ruangan yang mendorong rasa ingin tahu, partisipasi penuh, siswa fokus pada lingkungan belajar yang menyenangkan dan menggairahkan, kenikmatan, dengan perhatian lebih. Berdasarkan data penelitian ditemukan bahwa penerapan metode *edutainment* di MTs An-Nuur Kalierang menggunakan penyelipan candaan atau humor sebagai bentuk *refreshing* hati mengusir kebosanan dan kejenuhan, dan bagi guru sendiri juga memberikan waktu untuk rehat sejenak dan memberikan suasana baru untuk melanjutkan pembelajaran. Disisi lain juga tercipta suasana akrab antara guru dan siswa, namun dalam konteks *modern* saat ini penyelipan humor mengarah ke istilah *ice breaker*.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran SKI

Perlu dicatat berdasarkan pelaksanaannya dalam agama islam dengan mengutip dari Imam Nawawi (Hadits:356) mengenai humor yang dilarang adalah humor yang keterlaluan karena hal ini dapat mengeraskan hati dan lupa mengingat Allah. Sedangkan humor-humor yang selain itu boleh saja karena Rasulullah saw juga pernah melakukan hal demikian untuk kebaikan *mukhatab* dan supaya lebih terkesan familiar. Hal itu merupakan sunnah dan sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh guru ketika memberikan materi kepada anak didiknya. Sepintas kegiatan pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan adalah sangat penting karena belajar yang menyenangkan merupakan konsep utama bagi individu agar dapat memaksimalkan hasil yang akan diperoleh dalam proses pembelajaran. Dari acuan Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (1992:8) mengatakan hal tersebut sebagai falsafah dasar yang harus dikembangkan dalam pembelajaran. Suatu pembelajaran akan efektif apabila proses dan pelaksanaannya dilakukan dengan menyenangkan. Dengan pernyataan tersebut selaras dengan falsafah Al-Syaibany (1979:319), memandang bahwa sangat penting membuat aktivitas pendidikan menjadi suatu proses yang menggembirakan dan menciptakan kesan baik pada diri pelajar. Selain itu perlu ditopang strategi dalam menjalankan metode ini, mengingat metode ini menggabungkan pendidikan dan hiburan maka perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan mengubah pandangan siswa bahwa belajar itu menyenangkan. Mengacu pada Badruz Zaman (2016:130-133) dalam jurnalnya diperlukan juga cara menarik minat siswa dengan guru menjelaskan alasan-alasan mengapa perlu belajar sungguh-sungguh, dan perlu menyiapkan serta menyajikan materi yang relevan agar metode ini bisa berjalan dengan baik.

Peneliti saat observasi menemukan guru mengajar dikelas menggunakan penyelipan humor. Seorang pemikir muslim, Muntasir (1985:35) menegaskan bahwa dalam penyampaian materi pelajaran hendaknya seorang guru menghindari ketegangan dan suasana yang menakutkan pada anak didik berikan mereka latihan-

latihan yang intensif contoh dan tingkah laku yang baik serta tumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Peneliti sepakat dengan pernyataan diatas dan memang tidak bisa dipungkiri apabila untuk mencapai tujuan belajar dengan mudah maka semua komponen yang membangunnya berupa lingkungan kelas yang mendukung dan lingkungan yang kondusif. Hal ini berpengaruh positif dalam mempengaruhi siswa dalam belajar karena lingkungan belajar yang kondusif dapat menumbuhkan motivasi atau lebih diartikan oleh peneliti sebagai semangat dalam belajar dan untuk penyajian bahan pelajaran disuguhkan dengan penuh makna serta memberikan kesan tersendiri kepada siswa. Hal ini selaras dengan prinsip dari tujuan dari konsep *edutainment* adalah untuk menciptakan pendidikan yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Mengacu dari Aip Saripudin dan Isnaeni Yuningsih Faujiah (2020:108-109) ada tiga alasan konsep *edutainment*, yaitu:

- a) Emosi positif mempercepat pembelajaran, sebaliknya akan membuat pembelajaran terhambat maka belajar itu harus menyenangkan
- b) Penggunaan nalar dan emosi yang akurat dapat meningkatkan prestasi akademik dengan cara yang tidak pernah diantisipasi.
- c) Ketika semua siswa termotivasi dan diajar dengan baik. Dengan cara ini, setiap orang bisa mendapatkan hasil belajar yang terbaik.

Tujuannya adalah agar siswa dapat berpartisipasi dan menikmati proses pembelajaran dalam lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik. Dalam konteks ini, kita dapat memahami prinsip-prinsip berdasarkan pengajaran bahwa pendidikan harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan menarik bagi siswa.

Hal-hal seperti inilah yang menjadi tumpuan metode *edutainment* agar dapat berjalan dengan lancar. Hal ini dibuktikan berdasarkan dokumentasi di MTS An-Nuur Kalierang menunjukkan hasil-hasil belajar siswa yang memuaskan terlihat masih belajar yang dilakukan oleh guru tersebut menggunakan tes tulis dan penilaian akhir pada setiap bab.

DAFTAR NILAI PENGETAHUAN MTs AN-NUR KALIERANG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

NO URUT	NAMA SISWA	KOMPETENSI PERILAKU SKI										DESKRIPSI
		11.1.1		11.1.2		11.1.3		11.1.4		11.1.5		
1	Muhammad Fauzan	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
2	Amalia Nur	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
3	Fajar Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
4	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
5	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
6	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
7	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
8	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
9	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
10	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
11	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
12	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
13	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
14	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
15	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
16	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
17	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
18	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
19	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
20	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
21	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
22	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
23	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
24	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
25	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
26	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
27	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
28	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
29	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
30	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
31	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
32	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
33	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
34	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
35	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
36	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
37	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
38	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
39	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
40	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
41	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
42	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
43	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
44	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
45	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
46	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
47	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
48	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
49	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	
50	Farhan Nur Hafidha	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	

Gambar 2. Hasil Pembelajaran SKI

Hal ini menunjukkan bahwa peranan metode *edutainment* yang disajikan oleh guru tersebut memang terkesan sederhana namun memberikan dampak yang baik bagi diri siswa itu sendiri maupun bagi tenaga pendidik karena mampu menjalankan metode tersebut dengan baik. Mengutip pendapat dari Sanaki (2009:38) disatu sisi akan lebih baik jika dalam media pembelajaran yang digunakan dalam metode *edutainment* diantaranya alat-alat *audio-visual* seperti proyektor, media non-proyeksi berupa papan tulis, dan benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, peta, *globe*, pameran dan museum. Karena keterbatasan fasilitas maka penggunaan media dalam penyampain materi hanya bermodal papan tulis dan bahan ajar berupa LKS dan buku cetak. Hal ini tidak menjadi penghalang yang serius dalam menerapkan metode pembelajaran yang berbasis *edutainment*, sejatinya indikator yang ada dalam *edutainment* dapat dipilih sesuai dengan situasi dan kondisi ruang kelas, serta mengukur dari kemampuan guru dalam menyelenggarakan dikelas.

3. Pada bagian analisis faktor metode pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa mata pelajaran SKI di MTS An-Nur Kalierang Wonosobo, dijumpai bahwa analisis faktor ini muncul atas dasar problematika mengapa metode tersebut digunakan. Dalam hal penerapan metode pembelajaran *edutainment* terlihat faktor yang menjadi alasan atau solusi bagi tenaga pendidik mengharuskan metode tersebut digunakan seperti faktor internal, faktor eksternal, faktor kemampuan belajar, dan faktor menggunakan metode ceramah. Faktor intrinsik adalah sesuatu yang menarik minat siswa, yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Faktor internal yang berkontribusi terhadap kesulitan belajar antara lain minat belajar dan motivasi, sedangkan faktor eksternal yang berkontribusi terhadap kesulitan belajar dorongan orang tua serta pendekatan guru.(Darmawati, 2022:12-13).

Peneliti secara keseluruhan menganalisis faktor dari teori di atas berupa faktor usia anak itu sendiri, faktor kemampuan belajar, faktor kemampuan dalam menangkap pembelajaran, faktor sisi eksternal di luar pembelajaran berupa kegiatan pesantren. Faktor usia anak mengingat anak-anak tersebut masih dalam usia remaja di mana masih senang-senangnya dalam hal hiburan maupun permainan maka penggunaan metode *edutainment* lebih tepat digunakan untuk merangsang anak supaya semangat dalam mengikuti pembelajaran, untuk faktor kemampuan anak baik dalam menangkap pembelajaran maupun kemampuan belajar memang setiap anak berbeda-beda maka dicobalah metode *edutainment* ini sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan anak dalam belajar terkhusus mata pelajaran SKI atau sejarah kebudayaan Islam. Secara umum ketika anak mendengar sebuah sejarah maka yang terlintas di benaknya adalah hal-hal yang berbaur dengan tulisan yang banyak dan sulit untuk dipahami apabila siswa tersebut belajar sendiri.

Peneliti menarik teori dari Sumadi Suryabrata dan Syahputra sebagaimana yang dikutip oleh Darmawati, berdasarkan hasil penelitian bahwa memang tidak bisa dipungkiri faktor utama adalah pada kelelahan. Kelelahan yang dapat menyebabkan rasa malas, rasa kantuk, letih dalam melakukan aktivitas. Sedangkan untuk faktor eksternal di luar pembelajaran sekolah khususnya kegiatan pesantren hal ini juga menjadi hal yang perlu dianalisis kembali mengingat kegiatan pendidikan secara formal dan non formal dalam hal pelaksanaan dalam perbedaan waktu akan tetapi bagaimana dari anak itu sendiri untuk bisa mengatur waktu kegiatan akademik formal dan non formal agar bisa berjalan beriringan dengan baik. Walaupun dari sisi pengurus yayasan dan sekolah sudah bekerjasama namun tetap kembali lagi kepada sisi anak tersebut untuk bisa lebih baik lagi mengatur waktu belajarnya. Seperti yang diungkapkan narasumber, kepala madrasah MTs An-Nuur Kalierang masalah tersebut dikembalikan kembali dengan koordinasi dengan pihak yayasan dengan merancang waktu jam pembelajaran disusun dengan situasi dan kondisi sekolah.

Terkait hal lain yang menjadi problematika penerapan metode *edutainment* untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di MTs An-Nuur Kalierang. Mengacu pada Ismail Nasar dan Margareta Saiman (2021:28) sering dijumpai baik disekolah pada umumnya adalah masalah metode yang digunakan guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah, sehingga dapat menurunkan minat dan semangat belajar peserta didik. Menjelaskan metode pembelajaran dengan cara bercerita ceramah sehingga siswa bosan untuk belajar, hal tersebut menjadi

masalah pembelajaran untuk mendongkrak semangat siswa. Metode ceramah menurut Armai Arif mengkomunikasikan informasi kepada siswa atau masyarakat melalui presentasi lisan. Pemahaman ini mendorong peran pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui komunikasi lisan dan komunikatif. Tes lisan digunakan sebagai metode pengajaran utama bagi siswa. (Syahraini, 2014:377)

Peneliti menjumpai saat observasi dikelas bahwa penggunaan metode yang disampaikan oleh Armai Arif bisa diatasi menggunakan bantuan metode *edutainment*. Sebuah kebosanan akibat metode ceramah akan pecah dan melahirkan suasana yang rilek dan menyenangkan. Secara tidak langsung tenaga pendidik mengatur dan menggabungkan kedua metode tersebut demi terwujudnya tujuan akhir pembelajaran yang maksimal. Hal ini terbukti dalam dokumentasi dalam kelas, terlihat antusias anak-anak ketika guru tersebut mengajar dengan gayanya dan menggabungkan metode *edutainment*. Suasana kelas kembali hidup dan masalah terselesaikan. Proses Penerapan metode *edutainment* di MTS An Nur kalierang.

Hasil observasi menunjukkan guru mengajar di dalam kelas dengan menyisipkan metode pembelajaran *edutainment* untuk merangsang dan meningkatkan semangat belajar siswa. Ekspresi siswa dan tingkah dikelas sangat aktif, pada dasarnya anak usia remaja masih aktif sekali. Bertujuan lain bahwa maksud dari penggunaan metode tersebut untuk membuka pandangan siswa bahwasanya semua pembelajaran terutama mata pelajaran SKI tidak lagi terkesan menyeramkan ataupun membosankan. Seacara umum setiap metode pembelajaran memiliki ranah pembelajaran yang paling menonjol, meskipun juga memiliki ranah pembelajaran yang lain. Ranah pembelajaran ada 3 macam, yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Ali, Mudlofir dan Evi, Fatimatur, Rusydiyah, 2016:105). Terkhusus mata pelajaran SKI sendiri sangat penting untuk dimengerti, dipahami, dan diambil hikmah dari setiap isi materi di dalamnya. Selain guru sebagai penyampai materi, siswa juga dituntut untuk jeli dan benar-benar harus tahu akan sumber ilmu yang didapat hal ini sebagai bentuk kewaspadaan pada zaman *modern* saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Konsep *edutainment* berprinsip menjembatani cara mengajar dan pembelajaran di kelas yang memiliki suasana kondusif dan menyenangkan, menawarkan sesuatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan efisien, dan tidak timbul lagi pandangan pembelajaran yang menyeringkan. Semangat belajar kaitannya sama dengan motivasi belajar. namun untuk semangat belajar arahnya adalah gairah dalam diri seseorang pelajar rupa keseriusan dan sungguh-sungguh dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa mata pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo dengan menyelipkan candaan humor sebagai usaha atau upaya dalam mencairkan suasana yang tegang menimbulkan suasana yang menyenangkan dan membuat hati gembira peserta didik.

Dari sisi analisis faktor metode *edutainment* dalam meningkatkan semangat belajar siswa mata pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo meliputi faktor internal yaitu pada diri siswa berupa faktor kesehatan, faktor minat, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal dijumpai di luar kondisi dari siswa berupa kegiatan pondok pesantren, dan metode guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah yang kemudian perlu ditopang dengan masuknya metode *edutainment* sebagai penyeimbangannya dalam mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

Bagi guru harus berusaha untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menyajikan bahan ajar praktik mengajar dan dalam manajemen kelas karena kualitas proses pembelajaran meningkatkan kemampuan untuk menambah pengetahuan. Guru harus bisa terampil untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan positif. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya lebih mengembangkan penelitian melalui metode *edutainment* dengan mata pelajaran yang sama atau berbeda kemudian dipadukan dalam jenis metode pembelajaran baru lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Albab, Ulil, Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran.
- Ali, Mudlofir & Evi, Fatimatur, Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori*
- Al-Syaibany, Omar Mohammad Al-Toumy, Falsafah Pendidikan Islam, terj. Hasan Langgulung (Jakarta: Bulan Bintang, 1979).
- Darmawati (2022), *Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. hal. 21.
- De Porter, Bobbi & Hernacki, Mike, Quantum Learning: Unleashing The Genius In You (New York: Dell Publishing, 1992).
- Fadillah, M, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan (Jakarta: Kencana, 2014).
- Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Al Gensido, 2005).
- Hamruni, Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam,(Yogyakarta: 2009).
- Hasan, Chalijah, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhlash, 2004).
- Leonangung Edu, Ismail Nasar Ambros & Saiman, Margareta, Guru Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- M, Saleh Muntasir, Mencari Evidensi Islam (Jakarta: Rajawali I, 1985).
- Mubarkufuri, Tuhfatul Ahwadzy, Syarah Jami At-Tirmidzi, terj. Hadits No. 356.
- Nawir, Muhammad dan Darmawati, *Model Pembelajaran Discovery Learning Di*
- Pangastuti, Ratna, Edutainment PAUD, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).
- Penyusun, Tim, Paduan Penulisan Skripsi FITK UNSIQ, (Lembaga Penelitian, Penerbitan, dan Pengabdian Masyarakat: UNSIQ Press, 2021).
- Purwanto, Setyoadi, Menggali Prinsip Edutainment dalam Teori Quantum Learning, <http://adikitana.com/article/150504/prinsip-edutainment.html>.
- Sanaki. Hujair AH, *Tujuh Kompetensi yang Menyenangkan dan Profesional*, Yogyakarta: Power Book, 2009.
- Sanjaya, Putu, Pentingnya Motivasi Intrinsik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.
- Saripudin, Aip & Yuningsih Faujiah, Isnaeni, *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2020).
- Tambak, Syahraini, Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Zaman, Badruz, Edutainment Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Jurnal Kajian Pendidikan Islam, vol. 8 no 1 (Juni 2016), hal. 130-133. <http://media.neliti.com/media/publications/154484-ID-edutainment-dalam-mata-pelajaran-pendidikan-agama-islam.pdf>