

STRATEGI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Inayah¹
Email: inayah197703@gmail.com

Abstrak

Dalam proses pendidikan Islam, strategi pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Bahkan strategi pembelajaran sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dianggap lebih signifikan dibandingkan dengan materi itu sendiri. Pembelajaran tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya interaksi antara komponen pembelajaran, maka diantara jenis komponen pembelajaran tersebut haruslah saling bekerja sama sehingga tercipta pembelajaran yang efisien. Penerapan pembelajaran yang menimbulkan partisipasi dan interaksi multi arah, baik dari guru kepada siswa, siswa kepada guru, maupun siswa kepada siswa lainnya diperlukan agar siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif itu banyak dan bervariatif, salah satunya yaitu pembelajaran berbasis edutainment. Edutainment menjadi jalan untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna bagi anak melalui pengalaman, pembelajaran menyenangkan (rileks) dengan entertainment yang diasimilasi dalam proses pendidikan serta proses yang memberikan kebebasan pada peserta didik dalam belajar dan memecahkan masalah secara kreatif dengan harapan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran berbasis edutainment dalam pelajaran PAI. Melalui strategi tersebut diharapkan keaktifan siswa dalam pembelajaran akan berkembang.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran PAI, Edutainment, Keaktifan Belajar*

A. Pendahuluan

Pelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali dipandang sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga kurang diminati oleh banyak siswa. Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diperoleh siswa selalu monoton dan disajikan kurang menarik oleh guru. Pembelajaran mata pelajaran PAI yang berlangsung dan dilakukan selama ini cenderung tidak menghargai harkat anak didik sebagai manusia seutuhnya. Proses belajar-mengajar lebih menekankan pada kinerja jasmaniah dan mengabaikan kinerja batiniah. Padahal, seperti yang sudah dijelaskan al-Qur'an dalam penciptaan manusia, setiap orang, termasuk anak didik tidak hanya terdiri dari tubuh fisik, tetapi juga psikis.

¹ MTs YMI Wonopringgo Kab. Pekalongan

Dengan pendekatan yang bersifat memaksa menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stres. Kondisi yang tidak kondusif sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal, bahkan sebaliknya bisa menggagalkannya. Belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan.²

Penggunaan metode atau pendekatan yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam menyampaikan materi kepada siswa sangat berpengaruh kepada keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam pembelajaran haruslah tepat agar hasil pembelajaran membawa keberhasilan yang maksimal. Sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan agama Islam dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Pembelajaran *edutainment* dapat dilakukan dengan menyisipkan humor, permainan, bermain peran (role play), demonstrasi, multimedia dan sebagainya ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ceria dan menenangkan yang membuat situasi pembelajaran siswa dalam kondisi ceria dan senang perlu diberikan pada peserta didik agar materi yang diberikan bisa masuk. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam keadaan ceria adalah pembelajaran tanpa tekanan dan rasa takut.³

Strategi Pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan model pembelajaran yang berisi serangkaian teori pembelajaran yang mengajak peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Artinya teori-teori tersebut menekankan pada pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran berbasis edutainment dalam pelajaran PAI. Melalui strategi tersebut diharapkan keaktifan siswa dalam pembelajaran akan berkembang.

B. Metode

Kajian ini menggunakan metode atau pendekatan studi literatur atau kepustakaan (library research). Peneliti akan mengkaji teori-teori relevan berkaitan dengan topik kajian. Dalam metode ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan pengambilan data di pustaka, dengan membaca, mencatat dan mengolah sumber tersebut sebagai bahan penelitian dengan sebuah strategi dalam bentuk metodologi. Jenis data yang digunakan

² Andrioza, Badrus Zaman, *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Mudarisa, Jurnal Kajian Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 1, 2016), hlm. 121.

³ Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 1.

adalah data sekunder yang dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran PAI berbasis edutainment untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan mengkaji, mencatat dan mengolah buku, artikel dan jurnal-jurnal yang relevan. Data-data tersebut dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk memperoleh informasi yang relevan. Teknik analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah teknik analisis isi (content analysis). Data yang diperoleh dikompilasi, dianalisis secara mendalam dan disampaikan sehingga mendapatkan jawaban dan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep *Edutainment*

Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*, dimana *education* berarti pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan, jadi menurut tinjauan arti bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menyenangkan.⁴ Sedangkan secara terminology, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*, maksudnya adalah *edutainment* merupakan proses pembelajaran yang di design dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.

Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur.⁵

Menurut Kokom Komariah, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.⁶ Metode ini merupakan pengembangan dari metode pembelajaran aktif. Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan

⁴ Juli Maini Sitepu, *Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*, The Progressive dan Fun Education Seminar, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2016), hlm. 305.

⁵ M. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, (Jogyakarta: Diva Press, 2011) hlm. 18.

⁶ Kokom Komariah, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: UNY, 2010), hlm. 2.

oleh seseorang/sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon. Metode *edutainment* bisa dikatakan berhasil jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.

Berkaitan dengan pembelajaran menyenangkan Hamruni membaginya menjadi sembilan bagian yang disandarkan pada Rasulullah yakni: memberikan kemudahan dan suasana gembira, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman sukses, merayakan hasil.⁷

Konsep *edutainment*, menawarkan suatu strategi atau sistem pembelajaran yang dirancang dengan suatu jalinan yang meliputi peserta didik, pendidik (guru), proses pembelajaran (metode) dan lingkungan pembelajaran. Konsep *edutainment*, menempatkan pembelajar sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Dalam *edutainment* proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Konsep dasar *edutainment*, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi menjadi landasan dalam pelaksanaan pembelajaran *edutainment*. *Pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. Sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan (yakni pendidikan dan hiburan). *Kedua*, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode yang tepat, siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. *Ketiga*, apabila setiap peserta didik dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang

⁷ Hasan Maftuh, *Implementasi Konsep Edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Boyolali*, (Jurnal Inspirasi, Vol. 1 No.1, 2017), hlm. 125.

optimal.⁸

Menurut Thoyibah, dkk beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *Edutainment* yaitu:⁹

- a. Konsep *Edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- b. Konsep dasar *Edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Konsep *Edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.
- d. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang “menakutkan”, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Secara ringkas karakteristik *edutainment* adalah adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran agar gembira dan menyenangkan, materi pelajaran yang relevan dan bermakna, memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi, pembelajaran hendaknya bersifat sosial, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar, belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus, serta isi dan rancangan hendaknya dapat mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki perbedaan serta karakteristik peserta didik.¹⁰

Mengacu beberapa konsep atau suasana dari pembelajaran menggunakan *edutainment* tersebut, tujuan pembelajaran tetaplah harus diperhatikan. Hamruni dalam bukunya, sekalipun beliau memberikan gambaran *edutainment* dengan memadukan antara pendidikan dan hiburan, namun beliau juga menyampaikan beberapa hal penting yang tidak boleh lepas dalam konsep *edutainment* dengan mengacu pada asumsi dasar yang beliau tuliskan.¹¹ Kesimpulannya, bahwa strategi *edutainment* yang

⁸ Hamruni, *Op.cit*, hlm. 8-9.

⁹ Nur Alfyfadhilah Rusydi, *Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar*, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2017), hlm. 29.

¹⁰ Hamruni, *Op.cit*, hlm. 202.

¹¹ *Ibid*, hlm. 126.

diterapkan memanglah harus menjadikan peserta didik nyaman dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran juga harus interaktif, dan selanjutnya memberikan dampak pemahaman pada peserta didik.

2. Strategi Pembelajaran PAI berbasis *Edutainment*

Strategi adalah alat untuk mencapai sebuah tujuan dengan sukses, strategi mempunyai tahapan-tahapan yang penting untuk mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan diartikan sebagai sebuah proses perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang telah di desain dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mengartikan kata strategi dan metode, terkadang orang menganggap sama. Padahal, makna dan implementasinya berbeda. Karena, strategi merujuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi.¹²

Pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Choirul Fuad Yusuf, pembelajaran adalah proses kompleks yang mencakup di dalamnya kegiatan belajar mengajar.¹³

Strategi pembelajaran pada hakikatnya terkait dengan perencanaan atau kebijakan yang dirancang di dalam pengelola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Strategi pembelajaran ini erat hubungannya dengan teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai sebuah proses perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang telah di desain dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mengartikan kata strategi dan metode, terkadang orang menganggap sama. Padahal makna dan implementasinya berbeda. Karena, strategi merujuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi. Secara umum, strategi pembelajaran merupakan cara melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.¹⁴ Dengan kata lain, strategi pembelajaran adalah prosedur yang dipilih untuk membantu peserta didik mencapai tujuan atau menginternalisasi konten.

¹² Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid* (Jogjakarta: Diva Press, 2014), hlm. 43-44.

¹³ Choirul Fuad Yusuf, *Pendidikan Agama Islam Berwawasan Multikultural*, (Jakarta: Gramedia, 2007), hlm. 4.

¹⁴ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2018), hlm.

Ada dua hal yang harus dicermati dari strategi pembelajaran. *Pertama*; strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk pengguna metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Penyusunan suatu strategi ini baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua*; strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.¹⁵

Strategi yang bisa digunakan untuk mengaktifkan siswa sejak awal pembelajaran, yaitu:

a. Strategi pembentukan tim

Strategi ini terdiri dari berbagai strategi yang akan membantu siswa untuk lebih mengenal dan untuk membangun semangat tim dengan sebuah kelompok yang sudah kenal satu sama lain. Strategi ini banyak menyemarakkan lingkungan belajar aktif dengan memberi siswa kesempatan untuk bergerak secara fisik, berbagi pendapat dan perasaan secara terbuka dan mencapai sesuatu yang bisa mereka banggakan. Strategi ini diantaranya yaitu: *Trading Place, Group Resume* dan *TV Commercial*.

b. Strategi penilaian secara cepat

Strategi ini digunakan secara bersamaan dengan strategi pembentukan tim. Ini dirancang untuk membantu guru menilai mata pelajaran dan pada saat yang sama dapat melibatkan peserta didik sejak awal. Strategi ini diantaranya yaitu: *Assessment Search, Question Student Have, dan Class Concern*.

c. Strategi pelibatan belajar secara langsung

Strategi ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung ke dalam pelajaran untuk membangun perhatian dan minat, memunculkan keingintahuan mereka, dan merangsang mereka untuk berpikir. Strategi ini diantaranya: *Active Knowledge Sharing, Go to Your Post, Buying Into the Course*.

Beberapa strategi tersebut dapat membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif. Strategi tersebut bisa digunakan ketika sedang mengajarkan inti dari pelajaran. Strategi tersebut menekankan siswa untuk memikirkan, merasakan dan menerapkannya. Alternatif strategi pembelajaran lain, diantaranya:

a) Proses belajar satu kelas penuh: pengajaran yang dipimpin oleh guru yang

59.

¹⁵ Hamruni, *Op.cit*, hlm. 3.

menstimulasi seluruh siswa.

- b) Diskusi kelas: dialog dan debat tentang persoalan-persoalan utama
- c) Pengajuan pertanyaan: siswa meminta penjelasan
- d) Kegiatan belajar kolaboratif: tugas dikerjakan secara bersama dalam kelompok kecil
- e) Pengajaran oleh teman sekelas: pengajaran yang dilakukan oleh teman sendiri
- f) Kegiatan belajar mandiri: aktifitas belajar yang dilakukan secara perseorangan
- g) Kegiatan belajar aktif: kegiatan yang membantu siswa memahami perasaan nilai-nilai dan sikap mereka
- h) Pengembangan ketrampilan: mempelajari dan mempraktekkan ketrampilan, baik teknis maupun non teknis

Dalam mempraktekkan konsep *edutainment* dalam pembelajaran ini sebaiknya melihat pada materi pembelajaran. Sebab lain materi lain pula strategi yang digunakan. Ada banyak strategi belajar menyenangkan yang berbasis permainan atau hiburan yaitu:

- 1) *Picture and Picture*, yaitu Strategi ini adalah strategi dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi dan menanamkan pesan yang ada dalam materi tersebut.
- 2) *Numbered Head Together*. Dalam strategi ini, hal yang ingin disampaikan adalah bagaimana siswa mampu menerima berbagai pendapat yang diterima dan disampaikan oleh orang atau kelompok lain, kemudian bersama, sehingga memunculkan pendapat yang paling ideal, atau bahkan tidak mendapatkan pendapat yang paling ideal.
- 3) *Cooperative Script*, yaitu sebuah strategi yang menarik bagi para siswa, karena siswa akan berbicara dengan lawan bicara secara langsung dan akan mendapatkan respons langsung dari lawannya.
- 4) *Jigsaw*, yaitu strategi pembelajaran yang berupaya untuk mendalami sebuah materi dengan memberikan sudut pandang yang bervariasi dari setiap siswa. Hal ini sangat menarik dan membutuhkan peran aktif maupun pemahaman yang baik terhadap materi yang akan dibahas.
- 5) *Course Review Horray*, yaitu strategi yang menyenangkan, karena siswa diajak untuk bermain sambil belajar untuk menjawab berbagai pertanyaan yang disampaikan secara menarik dari guru.

Mengajarkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, dikemas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), di sekolah umum maupun madrasah atau

lembaga pendidikan lainnya. Sosok pendidik menjadi aktor penting di kelas sebagai fasilitator dalam mengontrol peserta didiknya.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat beberapa cabang yaitu Fikih, Sejarah kebudayaan Islam, al-Qur'an Hadits, dan akidah akhlak. Aplikasi konsep edutainment dalam berbagai cabang ilmu agama Islam tersebut bervariasi. Misalnya metode penerapan pembelajaran edutainment mata pelajaran PAI dapat berupa langkah-langkah sebagai berikut: Tujuan: melatih audio-visual siswa, dapat memiliki pemahaman dan mampu mepresentasikan apa yang telah dilihat. Alat yang diperlukan: LCD, laptop, dan film kartun yang durasi pendek sesuai dengan materi pembelajaran yang akandilaksanakan, contohnya bab taharah. Cara bermainnya: guru membentuk tiga kelompok dan menyediakan kertas kosong untuk menulis nama kelompok dan tugasnya. Guru menuliskan tugas pada lipatan pesawat kertas, kemudian melemparkannya di kelas. Siapa yang dapat maka kelompoknya membaca tugas tersebut. Setiap kelompok mempresentasikan hasil yang telah didapat melalui film kartun. Setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok rival disesuaikan dengan tugas dari guru.¹⁶

Strategi pembelajaran *edutainment* sangat menarik apabila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur akan memberikan sesuatu hal yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, karena inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas, karena *edutainment* merupakan sebuah konsep yang mana tujuannya adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Kata keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat atau sibuk. Kata keaktifan sama artinya dengan kegiatan dan kesibukan. Aktif menurut Hornby adalah “*in the habit of doing things, energetic*” artinya terbiasa berbuat segala hal dengan menggunakan segala daya. Aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya,

¹⁶ Hasan Maftuh, *Op.cit*, hlm. 129.

membagun gagasan dan melakukan kegiatan yang memberikan pengalaman langsung sehingga belajar merupakan proses yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.¹⁷

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.¹⁸ Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Banyak manfaat positif yang diperoleh apabila menerapkan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif menjadi dasar dari *bio edutainment* karena dalam pembelajaran tersebut melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran mencerminkan bahwa mereka memiliki motivasi. Hal tersebut sangat memungkinkan guna penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan.¹⁹ Diantara keuntungan yang didapatnya, secara rinci sebagai berikut:²⁰

- 1) Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence* dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersamasama melalui eksplorasi yang aktif dalam belajar.
- 2) Setiap siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat memberikan penilaian terhadap siswa, sehingga terdapat *individual accountability*.
- 3) Agar proses pembelajaran aktif dapat berjalan dengan efektif, diperlukan tingkat kerjasama yang baik sehingga akan memupuk *social skills*.

Pada penerapan pembelajaran edutainment, siswa dituntut untuk melakukan respon, yaitu proses yang akan membawa mereka kepada suatu tingkat pemahaman yang lebih mantap dan lebih dalam terhadap materi yang diajarkan.

¹⁷ Juli Maini Sitepu, *Op.cit*, hlm. 309.

¹⁸ Sardiman, A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja. Grafindo Persada, 2001), hlm. 98.

¹⁹ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2017), hlm. 57.

²⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 51.

Pada pembelajaran edutainment sangat dituntut diskusi dan kerja sama. Bekerja sama dapat memberikan motivasi dan memperbanyak peluang untuk bertukar pengalaman dan juga keterampilan sosial. Hal ini didukung teori Humanistik dimana pendekatan ini menekankan bahwa tingkah laku individu pada mulanya ditentukan bagaimana mereka merasakan dirinya sendiri dan dunia sekitarnya. Hal ini juga didukung oleh teori belajar Vigotsky yang menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Hubungan teori ini dengan metode edutainment adalah interaksi sosial bahwa siswa diperkenankan melakukan pembelajaran dengan merangsang siswa untuk aktif berdiskusi.

Menurut Roqib menjelaskan bahwa desain pembelajaran yang berperspektif edutainment berdampak pada: (1) membuat peserta didik merasa senang dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah, (2) mendesain pembelajaran dengan selipan humor atau mendesain humor dan permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman materi, (3) terjalin komunikasi yang efektif dan penuh keakraban, (4) penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan peserta didik, (5) menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat, (6) menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik, dan (7) memberikan pujian dan hadiah sebagai motivasi agar peserta didik dapat lebih berprestasi. Meski demikian, pada kasus tertentu, pendidik dapat memberikan sanksi atau hukuman jika secara edukatif diperlukan. Hal ini diperlukan karena demi terciptanya kedisiplinan. Al-Qur'an juga sangat menganjurkan pembelajaran yang menyenangkan serta menciptakan pola kedisiplinan. Sehingga, tatanan *reward* itu penting dan *punishment* disini memang adakalanya diperlukan.²¹

Berbagai bentuk strategi *edutainment* sebagaimana dijelaskan diatas diharapkan dapat mengedukasi peserta didik mampu memberikan perubahan yang lebih aktif, responsif dan kreatif. Sebagai guru yang menggunakan pendekatan *edutainment* harus menyiapkan jenis-jenis strategi yang tepat yang akan diterapkan kepada peserta didik agar materi Pendidikan Agama Islam tersebut dapat diterima dengan baik. Di sisi lain, Peserta didik pun merasa bahwa pembelajaran PAI yang diberikan dengan cara yang berbeda tersebut dapat membuat ingatan yang menyenangkan dan materi yang diajarkan pun akan sangatlah mudah untuk diterapkan baik kepada diri sendiri maupun kepada masyarakat sekitarnya. Dengan adanya tujuan yang lebih baik yang mampu memberikan hasil yang lebih baik pula, maka pendekatan

²¹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: LKis, 2009), 107-108.

edutainment tersebut sangatlah cocok digunakan dalam memberikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Penutup

Strategi *Edutainment* ini hendaknya dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam siswa agar dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyentuh tidak hanya pada segi kognitif namun ranah afektif pada anak karena disajikan dengan proses yang memperhatikan perkembangan kognitif, perkembangan psikologis, serta perkembangan sosial siswa melalui proses yang humanis. Pembelajaran Edutainment merupakan inovasi atas perkembangan teori pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Edutainment menjadikan siswa sebagai subjek bukan lagi sebagai objek penerima. Mereka diberi kebebasan untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki, dengan pembelajaran penuh hiburan sehingga menciptakan keaktifan siswa. *Edutainment* menjadi jalan untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna bagi anak melalui pengalaman, pembelajaran menyenangkan (rileks) dengan *entertainment* yang diasimilasi dalam proses pendidikan serta proses yang memberikan kebebasan pada peserta didik dalam belajar dan memecahkan masalah secara kreatif dengan harapan meningkatkan hasil belajarnya terkhusus pada mata pelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrioza, Badrus Zaman, 2016, *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Mudarisa, Jurnal Kajian Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 1.
- Hamid, Moh. Sholeh, 2011, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamruni, 2009, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Hartono, Rudi, 2014, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, Jogjakarta: Diva Press.
- Komariah, Kokom, 2010, *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: UNY.
- Maftuh, Hasan, 2017, *Implementasi Konsep Edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Boyolali*, Jurnal Inspirasi, Vol. 1 No.1 Juli 2017.
- Roqib, Moh., 2009, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, Yogyakarta: LKis.

- Rusydi, Nur Alfayfadhilah, 2017, *Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I Kecamatan Mamajang Kota Makassar*, Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Sardiman, A.M, 2001, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja. Grafindo Persada.
- Sitepu, Juli Maini, 2016, *Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*, Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Widiasworo, Erwin, 2017, *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*, Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Yaumi, Muhammad, 2018, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Yusuf, Choirul Fuad, 2007, *Pendidikan Agama Islam Berwawasan Multikultural*, Jakarta: Gramedia.