

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori Dan Konsep**

##### **1. Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam sebagai suatu rangkaian proses pengembangan potensi kreatifitas peserta didik, dalam pengertiannya tidaklah jauh berbeda dengan pengertian pendidikan secara umum yang telah kita kenal karena Islam memandang pendidikan itu sebagai wujud proses yang dapat membantu pertumbuhan, seluruh unsur kepribadian manusia secara seimbang kearah yang positif, maka pendidikan islam itu adalah sistem pendidikan dapat memberikan kemampuan seseorang untuk memimpin kehidupannya yang sesuai dengan cita-cita Islam. Karena nilai-nilai keislaman telah menjiwai dan mewarnai corak kepribadiannya.

Sebagaimana telah disebutkan bahwa pengertian pendidikan Islam tidaklah jauh berbeda dengan pengertian pendidikan itu sendiri, akan tetapi dalam penerapannya pendidikan Islam mengorientasikan dirinya sesuai dengan tujuan diturunkannya agama Islam yang tidak lain adalah untuk menjadi rahmat alam semesta. Oleh karena itu esensi pendidikan agama Islam itu sendiri adalah esensi dari pada potensi dinamis dalam setiap diri manusia itu yang terletak pada keimanannya, keyakinan, ilmu pengetahuan, akhlak (moralitas), dan pengamalannya. Bilamana pendidikan kita artikan sebagai latihan mental, moral dan fisik

(jasmaniah), yang menghasilkan manusia berbudaya tinggi untuk melaksanakan tugas, kewajiban, maka pendidikan berarti menumbuhkan kepribadian serta menanamkan rasa tanggung jawab. Pendidikan Islam dengan sendirinya adalah suatu sistem kependidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah oleh karena Islam mempedomani seluruh aspek kehidupan manusia muslim baik duniawi maupun ukhrawi.<sup>1</sup>

#### **a. Pengertian Pendidikan Islam**

Untuk membahas pengertian pendidikan agama Islam, kita perlu mengerti tentang pengertian pendidikan. Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat.<sup>2</sup> Menurut UU No.20 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.<sup>3</sup>

Sedang pengertian pendidikan agama Islam terdapat beberapa pendapat para ahli diantaranya sebagai berikut:

- (1) Pendidikan agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik atau murid agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran

---

<sup>1</sup> <file:///E:/Teori%20Pendidikan%20Islam%20%20Dewasastra.htm>, diakses pada tanggal 9 juni 2016, pada jam 15.00 WIB

<sup>2</sup> Ngalm Purwanto, *Pendidikan Toritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1987), 10.

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, (akarta: Puskur Dit PTKSD, 2003), 2.

islam serta menjadikannya sebagai *way of live* (jalan kehidupannya).<sup>4</sup>

- (2) Di dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) menyebutkan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana menghayati hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlaq mulia dalam mengamalkan agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al Qur'an dan hadits. Melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>5</sup>
- (3) Menurut Zakiyah Daradjat pendidikan agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran Islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya (*way of life*) demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.<sup>6</sup>
- (4) Tayar Yusuf dalam buku mengartikan agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalirkan pengalaman, pengetahuan,

---

<sup>4</sup> ABD.Rachman Shaleh, Shaleh, *Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. Petunjuk Pelaksanaan Kurikulum*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), 13.

<sup>5</sup>*Ibid.*,

<sup>6</sup> Zakiyah Daradjat Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996),86.

kecakapan dan ketrampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertaqwa kepada Allah SWT.<sup>7</sup>

- (5) Pengertian lain pendidikan agama Islam adalah usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik supaya mereka hidup dengan ajaran Islam.<sup>8</sup>

Dengan memperhatikan beberapa pengertian pendidikan agama Islam tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dari seseorang pendidik dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlaq mulia sehingga dapat mengamalkan ajaran Islam di dalam perilaku kehidupan sehari-hari, juga dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan berdasar utamanya kitab Al Qur'an dan Al Hadits melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan serta pengalaman pengalamannya.

#### **b. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Secara umum, pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlaq mulia dalam

---

<sup>7</sup> Abdul Majid Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 130.

<sup>8</sup>Zhairini, dkk, *Metode khusus Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hlm. 27.

kehidupan pribadi, bermasyarakat dan bangsa dan Negara. (GBPP, PAI 1994) dalam buku Muhaimin. Tujuan pendidikan agama Islam adalah:<sup>9</sup>

- (1) Agar anak didik dapat memahami ajaran Islam secara elementer (sederhana) dan bersifat menyeluruh sehingga dapat digunakan sebagai pedoman hidup dan amalan perbuatannya, baik dalam hubungan dirinya dengan Allah SWT, hubungan dirinya dengan masyarakat maupun hubungan dirinya dengan alam sekitar.
- (2) Membentuk pribadi yang berakhlak mulia, sesuai dengan ajaran agama Islam ABD Rachman Shaleh menyebutkan tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>10</sup>

Dengan memperhatikan dari dua pengertian tujuan pendidikan agama Islam dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan agama Islam khususnya pendidikan agama Islam di SD adalah agar anak didik dapat memahami ajaran agama Islam secara sederhana dalam rangka untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pembinaan dan

---

<sup>9</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 78.

<sup>10</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, (akarta: Puskur Dit PTKSD, 2003), 2.

pemupukan berbagai ilmu pengetahuan, sehingga dapat berkembang dalam hal keimanannya serta berakhlak mulia. Selanjutnya dapat tercerminkan dalam bentuk tingkah laku kepribadiannya.

### c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Majid menyebut ada tujuh fungsi pendidikan agama Islam yaitu:<sup>11</sup>

- (1) Pengembangan yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya yang pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketaqwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga.
- (2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- (3) Penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- (4) Perbaikan yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- (5) Pencegahan yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dan lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan

---

<sup>11</sup> Abdul Majid, dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 134.

dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

- (6) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- (7) Penyaluran yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

#### **d. Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam**

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah mempunyai dasar-dasar yang kuat. Dasar tersebut menurut Zuharini ditinjau dari berbagai segi, yaitu:<sup>12</sup>

##### (1) Dasar Yuridis atau Hukum

Dasar ideal yakni falsafah Negara yaitu Pancasila; dengan sila pertamanya, Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung pengertian bahwa bangsa Indonesia memiliki kepercayaan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan untuk merealisasikan hal tersebut maka diperlukan pendidikan agama, karena tanpa pelaksanaan pendidikan tersebut ketakwaan kepada Tuhan sulit untuk terwujud.

Disamping itu dasar pelaksanaan pendidikan Islam di Indonesia adalah UUD 1945 pasal 29 ayat (1) dan (2), berbunyi: Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa dan Negara menjamin

---

<sup>12</sup>*Ibid.*,. 132-133.

kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu. Oleh karenanya dalam hal ini pendidikan agama adalah hal yang urgent untuk diselenggarakan dalam rangka melaksanakan ibadah dan kewajiban agama lainnya.

Selanjutnya dijelaskan pula dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN), bab 1 pasal 11 ayat 7, bahwa pendidikan keagamaan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan khusus tentang ajaran agama bersangkutan. Pada bagian lain, bab IX pasal 39 ditegaskan bahwa isi kurikulum stiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat: (a) Pendidikan Pancasila, (b) Pendidikan Agama, dan (c) Pendidikan Kewarganegaraan. Dan dalam bab penjelasan pasal 39 ayat 2 dinyatakan bahwa pendidikan agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan gama yang dianut oleh pesert didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasioal.

## (2) Segi Religius

Yang dimaksud dengan dasar religious disini adalah dasar-dasar yang bersumber pada al-Qur'an dan al-Hadist tentang perintah



pelaksanaan pendidikan yang merupakan perintah dari Allah dan sekaligus merupakan ibadah kepada-Nya. Diantaranya tertera dalam surat al-Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَاهِلُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ  
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.<sup>13</sup>

Surat Al-Imran ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ  
عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُتَّقُونَ ١٠٤

Artinya: Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.<sup>14</sup>

وَدَّ يَكْفُلُ لَوْلَا عَلَى النَّظْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يَنْصُرَانِهِ أَوْ يمجسانه  
(رواه البيهقي)

Artinya: “Tiap-tiap anak itu dalam keadaan suci (fitrah) maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan mereka Yahudi, Nasrani dan Majusi.” (HR.Baihaqi)

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Urusan Agama An Pembinaan Islam, 2007), 383.

<sup>14</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Urusan Agama An Pembinaan Islam, 2007), 79

### (3) Aspek Psikologis

Semua manusia di dalam hidupnya selalu membutuhkan adanya pegangan hidup yang disebut agama, yakni adanya perasaan yang mengakui adanya Dzat Yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan mohon pertolongan-Nya. Oleh karenanya manusia berusaha untuk mendekatkan diri pada Tuhan dalam rangka mengabdikan pada-Nya. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat al-Ra'd ayat 28:

الَّذِينَ ءَامَدُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ ۚ ٢٨

Artinya: orang-orang yang beriman dan hati mereka manjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram.<sup>15</sup>

Dalam hal ini umat muslim membutuhkan pendidikan agar dapat mengarahkan fitrahnya kepada jalan yang benar, sehingga mereka dapat mengabdikan dan beribadah secara benar menurut ajaran Islam.<sup>16</sup>

## 2. *Edutainment*

### a. *Pengertian Edutainment*

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, jadi pembelajaran dapat didefinisikan proses atau cara atau perbuatan untuk menjadikan orang atau makhluk hidup belajar untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan berurusan edutainment didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan

<sup>15</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Urusan Agama An Pembinaan Islam, 2007), 341.

<sup>16</sup> Abuddin Nata (ED.), *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, Bandung: Angkasa

secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam dunia pendidikan yakni saat munculnya konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara dua aktivitas "pendidikan" dan "hiburan". Konsep menurut bahasa yakni pendapat, rancangan, gagasan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Sesuai dengan pengertian konsep di atas maka konsep *edutainment* yang dimaksudkan disini adalah sejumlah gagasan, pandangan, ide-ide, pemikiran tentang *edutainment* yang terdapat dalam teori-teori belajar quantum. Memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.<sup>17</sup>

Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. *Edutainment* dari segi bahasa memiliki arti yaitu pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan hiburan.

Sedangkan perencanaan berwawasan *edutainment* adalah fungsi yang pokok dalam merancang suatu lingkungan pendidikan yang

---

<sup>17</sup>Hamruni. *Edutainment ....*, hlm. 50.

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.<sup>18</sup> 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.<sup>19</sup>

Dengan demikian, yang dimaksud dengan perencanaan adalah keputusan yang diambil untuk melakukan tindakan selama waktu tertentu (sesuai dengan jangka waktu perencanaan) agar penyelenggaraan sistem 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

---

<sup>18</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005), 16

<sup>19</sup>Djumberansyah, *Perencanaan Pendidikan*, (Surabaya : Karya Abditama, 1995), 8

dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Jadi perencanaan pembelajaran berwawasan *edutainment* 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 berhubungan 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:

- (1) Memberi pemahaman yang lebih luas kepada Guru tentang tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan itu.
- (2) Membuat guru memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian pendidikan.
- (3) Menambah keyakinan guru atas nilai-nilai pengajaran yang diberikan dan prosedur yang digunakan.
- (4) Membantu guru dalam rangka mengenal kebutuhan-kebutuhan murid, minat-minat murid, dan mendorong motivasi belajar.

- (5) Mengurangi kegiatan yang bersifat *trial* dan *eroe* dalam mengajar dengan adanya organisasi kurikuler yang lebih baik.
- (6) Memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk memajukan pribadinya dan perkembangan profesionalnya.
- (7) Membantu guru memiliki perasaan percaya diri pada diri sendiri dan jaminan atas diri sendiri.

Melalui fungsi perencanaan diatas, 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.

Pengertian Metode *Edutainment* adalah metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian“cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu”. Istilah metode sering kali disamakan dengan istilah pendekatan, strategi, dan teknik sehingga dalam penggunaannya juga sering saling bergantian yang pada intinya adalah suatu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan atau cara yang tepat dan cepat untuk meraih tujuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>20</sup> *Edutainment* adalah akronim dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan.

---

<sup>20</sup>Moh.Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta : LkiS Printing Cemerlang, 2009), 90.

Dengan demikian *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan secara terminology, *edutainment as a form ofentertainment that is designed to be educational*. Juga bisa diartikan bahwa *edutainment allows children to learn through play*.Sedangkan secara epistemologis *edutainment* dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.<sup>21</sup>

Metode *Edutainment* sebagai suatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur dapat mengfungsikan kedua belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Karena secara anatomis, otak kanan dan otak kiri memiliki perbedaan yang berakibat pada perbedaan fungsi dan cara kerja diantara keduanya.

Media Pembelajaran dalam Metode *Edutainment* Menurut Oemar Hamalik sebagaimana yang dikatakan oleh Bovee dalam bukunya Hujair AH. Sanaki bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam metode *Edutainment* antara lain:<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Moh.Roqib, *op.cit* ,107.

<sup>22</sup>Hujair AH.Sanaki, *Media Pembelajaran* , ( Yogyakarta : Safiria Insania Press,2009), 3.

- (1) Alat-alat audio – visual , alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini,yaitu: media proyeksi (*overhead* projector, slide, film dan LCD), media non - proyeksi (papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan planel,komik, bagan, diagram, gambar, grafik dan lain-lain), benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, peta, globe, pameran dan museum.
- (2) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, internet, dan komputer.
- (3) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam, contoh dan kelakuan pengajar dimaksud adalah memberi uswatun khasanah kepada pembelajar. Langkah-langkah Pembelajaran dengan metode Edutainment Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode Edutainment adalah sebagai berikut :
  - (a) Guru menyiapkan alat-alat audio Visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
  - (b) Kelas didisain yang bagus sehingga peserta didik merasa nyaman.
  - (c) Guru memutar film untuk peserta didik serta memberikan penjelasan tentang film tersebut.



- (d) Setelah selesai pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskripsikan tentang film yang telah ditayangkan dengan diiringi musik .
- (e) Nama kelompok dibuat sesuai dengan materi yang terkait, misalnya tokoh yang ada dalam film yang ditayangkan.
- (f) Demonstrasi, siswa diajak bermain misalnya dengan Snowball Throwing (Melempar bola salju) dengan cara setiap kelompok menyiapkan satu pertanyaan yang ditulis dalam kertas kosong, lalu kertas tersebut digulung dimasukkan ke dalam bola yang berwarna -warni yang di belah kemudian di tutup dengan isolatif. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk melempar bola tersebut ke kelompok lain dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Kelompok lain berusaha menangkap bola tersebut. Siswa yang terakhir memegang bola mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari bola tersebut. Atau boleh juga dilaksanakan dengan permainan lainnya seperti Role Play, Card Sort, debat berantai atau lainnya. Karena pada dasarnya metode Edutainment merupakan bentuk nyata dari model PAIKEM.
- (g) Dengan bimbingan guru masing-masing kelompok merangkum materi.

## b. Munculnya Konsep *Edutainment*

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran tetapi bisa juga dengan cara yang lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*roleplay*), demonstrasi dan multimedia.

Tujuannya adalah agar pembelajar (murid) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencedaskan. Ada tiga kualitas belajar yang harus dikembangkan dalam diri murid guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, yakni:

- (1) Belajar untuk menjadi (*Learning to Be*) akan menghasilkan pribadi yang mandiri.
- (2) Belajar untuk belajar (*Learning to Learn*) dengan terus-menerus secara aktif.<sup>23</sup>

Dalam konsep *edutainment* setiap proses pembelajaran harus menyenangkan. Oleh sebab itulah, konsep *edutainment* menjadi salah satu terobosan dalam proses pembelajaran yang selama ini hanya

---

<sup>23</sup>Tohirin MS, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 77-78.

dipahami sebagai proses belajar-mengajar di dalam kelas padahal proses belajar di luar kelas dapat memacu kreativitas anak didik.<sup>24</sup> Pada musim gugur 1981, Eric Jensen, Greg Simons dan Bobbi De Porter berinisiatif untuk menciptakan program 10 hari yang menerapkan prinsip-prinsip belajar quantum, yakni dengan mengkombinasikan rasa percaya diri, keterampilan belajar dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan.

Pada musim panas 1982, kelompok pertama yang terdiri 68 remaja tiba di perkemahan, yang mereka sebut dengan *super camp*. Pada awalnya, sebagian besar murid-murid itu merasa enggan, curiga dan tidak mau bekerja sama. Muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini tetapi setelah beberapa saat berjalan mulai terlihat trobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut menuju kearah yang tepat. Akhirnya, program ini berhasil bahkan melebihi dari yang diharapkan dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para remaja yang mengikutinya.<sup>25</sup>

### c. Karakteristik *Edutainment*

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment*, yakni:

- (1) Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan

---

<sup>24</sup>Arief Rahman, Guru besar UNJ dalam seminar "*Edutainment sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Berbasis Kompetensi*" pada tanggal 27 Mei 2009. diambil dari [www.kompas.com](http://www.kompas.com) [www.thelearningweb.net](http://www.thelearningweb.net).

<sup>25</sup>Bobby De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2002), 4-5.

antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.<sup>26</sup>

(2) Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni:

(a) Perasaan Gembira

Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah.<sup>27</sup> Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep *edutainment* mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.

Seorang ibu mengeluh bahwa anaknya yang baru taman kanak-kanak sudah dapat mengungkapkan bahwa dirinya stres. Jika dipikir-pikir, anak-anak mendapatkan banyak tekanan, baik dari guru-guru di sekolah maupun orangtua dengan harapan-harapan yang terkadang kurang realistis demi terpenuhinya cita-

---

<sup>26</sup>Hamruni.*Edutainment ....*, 42-43.

<sup>27</sup>[www.batikyogya.wordpress.com](http://www.batikyogya.wordpress.com) oleh Noor Fitrihana pada tanggal 13 Agustus 2008.

cita orangtua yang dulu tidak berhasil dicapai. Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stres. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stres bagi anak, penting bagi orangtua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut anak melebihi kemampuannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tuntutan dari orangtua dengan budaya yang berbeda. Orangtua dari budaya Jepang dan Cina menetapkan standar yang lebih tinggi terhadap prestasi anak, mengevaluasi dengan ketat hasil yang diperoleh, dan mendorong anak untuk bekerja lebih keras. Sedangkan orangtua Amerika lebih menekankan kemampuan dasar (IQ) anak daripada kerja keras dalam mencapai prestasi akademik.<sup>28</sup> Sebenarnya perlu bagi orangtua untuk merefleksi diri dan menjawab dengan jujur pertanyaan; “Apakah yang saya lakukan ini adalah untuk kepentingan anak saya atau untuk kepentingan diri saya sendiri”

#### (b) Mengembangkan Emosi Positif Anak

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orangtua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat

---

<sup>28</sup>[www.beeparenting.wordpress.com](http://www.beeparenting.wordpress.com). Artikel *Belajar yang Menyenangkan* pada tanggal 23 Februari diakses tanggal 24 Maret 2016.

menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain. Emosi positif dapat meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan dan kekuatan diri. Kegembiraan merupakan ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan. Anak yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

(c) Optimalisasi Potensi Nalar Anak Secara Jitu Akan Mampu  
Membuat Loncatan Prestasi Belajar Secara Berlipat Ganda

Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera-melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman konkret yang aktif. Untuk memahami konsep 'bulat' yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba benda bulat atau dengan cara menggelindingkan bola.

Menurut Vernon A. Magnesen dalam *Quantum Teaching*, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50% dari apa yang dilihat

dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan; dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan.<sup>29</sup>

(d) Anak Didik Yang Dimotivasi Dengan Tepat Dan Diajar Dengan Cara Yang Benar (Cara Yang Menghargai Gaya Atau *Style* Dan Keinginan Mereka) Maka Mereka Semua Dapat Mencapai Suatu Hasil Belajar Yang Optimal.

Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing-masing. Menurut Nasution mengajar dikatakan berhasil jika anak-anak belajar sebagai akibat usaha itu.<sup>30</sup> Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar anak didik dapat belajar. Agar murid mau belajar perlu diciptakan situasi belajar yang kondusif.

(3) Konsep *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subyek pendidikan.

Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti

---

<sup>29</sup> Ibid.,

<sup>30</sup> [www.batikyogya.wordpress.com](http://www.batikyogya.wordpress.com) oleh Noor Fitrihana di akses pada tanggal 13 Agustus 2008.

kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang benar agar anak bisa berkembang sesuai dengan potensi mereka seutuhnya.

- (4) Konsep *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.

Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu maka ia akan membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal. Dengan demikian, seorang pendidik sebelum memberikan model pembelajaran kepada anak hendaknya lebih memahami bagaimana cara agar belajar itu bisa nyaman dan menyenangkan adalah sebagai berikut:

- (a) Menciptakan lingkungan belajar tanpa stress (rileks), lingkungan yang nyaman dan aman, harapan untuk sukses tinggi menjulang.



- (b) Menjamin bahwa sejak pelajaran adalah relevan karena harus dipahami bahwa belajar akan berjalan dengan efektif jika yang bersangkutan paham dan pentingnya pelajaran tersebut.
- (c) Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran baik yang terdapat dalam otak kanan dan kiri.
- (d) Menantang otak untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin.
- (e) Menggabungkan semua bahan yang dipelajari dengan tetap tenang dan nyaman.<sup>31</sup>
- (f) Materi pelajaran yang relevan dan bermakna
- (g) Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara murid)
- (h) Hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar
- (i) Belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus
- (j) Isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.

---

<sup>31</sup> Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl, *Accelerated Learning for the 21th Century: Cara Belajar Cepat Abad 21*, terj. Dedy Ahimsa (Bandung: Nuansa, 2002), 93.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment

#### a. Perencanaan Berwawasan *Edutainment*

Perencanaan 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.<sup>32</sup>

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.<sup>33</sup> Dengan demikian, yang dimaksud dengan perencanaan adalah keputusan yang diambil untuk melakukan tindakan selama waktu tertentu (sesuai dengan jangka waktu perencanaan) agar

---

<sup>32</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005), 16.

<sup>33</sup>Djumberansyah, *Perencanaan Pendidikan*, (Surabaya : Karya Abditama, 1995), 8.

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 berhubungan 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:

- (1) Memberi pemahaman yang lebih luas kepada Guru tentang tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan itu.

- (2) Membuat guru memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian pendidikan.
- (3) Menambah keyakinan guru atas nilai- nilai pengajaran yang diberikan dan prosedur yang digunakan
- (4) Membantu guru dalam rangka mengenal kebutuhan- kebutuhan murid, minat- minat murid, dan mendorong motivasi belajar.
- (5) Mengurangi kegiatan yang bersifat trial dan eroe dalam mengajar dengan adanya organisasi kurikuler yang lebih baik.
- (6) Memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk memajukan pribadinya dan perkembangan profesionalnya.
- (7) Membantu guru memiliki perasaan percaya diri pada diri sendiri dan jaminan atas diri sendiri.

Melalui fungsi perencanaan diatas, 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.

#### **b. Pelaksanaan Berwawasan *Edutainment***

Gagasan tentang pembelajaran berbasis *edutainment* ini menjadi sebuah gagasan yang tidak hanya terbatas pada konsep dan teori, namun juga dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran menggunakan metode dan aplikasi tertentu. Metode ini tentunya memiliki variasi tersendiri serta memiliki keunikan dalam

praktiknya. Metode tersebut dibuat dan didesain sedemikian rupa menariknya untuk dapat merangsang tumbuh kembang pengetahuan serta pemahaman anak.

Aplikasi atau 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:

(1) Tujuan

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

(2) Alat yang diperlukan

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

(3) Cara bermainnya

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

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

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

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

(e) 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.

Konsep dasar edutainment berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif yaitu suasana yang memperhatikan kondisi dan keadaan anak serta menyenangkan. Ada tiga unsur yang menjadi landasannya, yakni:

(1) Perasaan gembira

Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah. Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep edutainment mencoba memadukan pendidikan dan hiburan. Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stres. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stres bagi anak, penting bagi orangtua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut anak melebihi kemampuannya.<sup>34</sup>

(2) Mengembangkan emosi positif anak

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orangtua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain. Emosi positif dapat meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan dan kekuatan diri. Kegembiraan merupakan

---

<sup>34</sup> Suyadi. *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yogyakarta: P.T. Pustaka Insan Madani, 2010, 228

ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan. Anak yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

(3) Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda

Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera -melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman konkret yang aktif. Untuk memahami konsep 'bulat' yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba benda bulat atau dengan cara menggelindingkan bola. Vernon A. Magnesen dalam *Quantum Teaching*, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50% dari apa yang dilihat dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan; dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan.<sup>35</sup>

### c. **Evaluasi Berwawasan *Edutainment***

Evaluasi adalah Substansi dari mengelola, sedangkan mengelola berarti suatu tindakan yang di mulai dari penyusunan data, merencana, mengorganisasikan, melaksanakan sampai dengan

---

<sup>35</sup> Ibid., 230



pengawasan dan penilaian. Dijelaskan selanjutnya bahwa pengelolaan menghasilkan sesuatu dan sesuatu itu dapat merupakan sumber penyempurnaan dan peningkatan pengelolaan selanjutnya. Tujuan yang diniatkan dalam setiap kegiatan belajar mengajar, baik sifatnya intruksional maupun tujuan pengiring akan dapat dicapai secara optimal apabila dapat menciptakan dan mempertahankan kondisi yang menguntungkan bagi peserta didik.<sup>36</sup>

Perlu disadari pula bahwa bekerja dalam dunia pendidikan khususnya dalam kaitannya dengan pengelolaan, kita tidak bias bertindak seperti seorang juru masak dengan resep buku masakannya. Suatu masalah yang timbul mungkin dapat berhasil diatasi dengan cara tertentu pada saat tertentu dan pada seorang atau sekelompok peserta didik tertentu. Akan tetapi cara tersebut tidak dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang sama, pada waktu berbeda, terhadap sekelompok peserta didik yang lain. Dengan mengkaji konsep dasar pengelolaan dan mencobanya dalam berbagai situasi kemudian dianalisis, akibatnya secara sistematis diharapkan agar setiap guru akan dapat mengelola proses belajar mengajar secara lebih baik.<sup>37</sup>

Pengelolaan disini ada dua yaitu pengelolaan pembelajaran dan pengelolaan kelas, yang mana keduanya ini adalah suatu kegiatan yang sangat erat hubungannya namun dapat dan harus dibedakan satu sama lain karena disini mempunyai tujuan yang berbeda. Kalau

---

<sup>36</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta : PT Rineka cipta, 2004), 122.

<sup>37</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2010), 26.

pembelajaran mencakup semua kegiatan yang secara langsung dimaksudkan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (menentukan peserta didik, menyusun rencana pembelajaran, menentukan media dan strategi kemudian menganalisis hasil belajar mengajar). Maka pengelolaan kelas menunjuk kepada kegiatan-kegiatan yang menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar (pembinaan “raport”, penghentian tingkah laku peserta didik yang menyelewengkan perhatian di kelas dan sebagainya). Dengan perkataan lain, di dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat di bedakan adanya dua kelompok masalah yaitu masalah dalam pembelajaran dan masalah pengelolaan kelas.<sup>38</sup>

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Menurut Degeng pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan

---

<sup>38</sup> Ibid., 123

mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.<sup>39</sup>

Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Sering terjadi dalam suatu peristiwa mengajar dan belajar, antara guru dan siswa tidak berhubungan. Guru asyik menjelaskan materi pelajaran di depan kelas. Sementara di bangku siswa juga asyik dengan kegiatannya sendiri, melamun, ngobrol bahkan juga mengantuk. Dalam peristiwa semacam ini tidak terjadi proses pembelajaran, karena dua komponen penting dalam sistem pembelajaran tidak terjadi kerja sama. Dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar dikatakan terjadi suatu pembelajaran, manakala guru dan siswa secara sadar bersama-sama mengarah pada tujuan yang sama. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa dalam suatu proses pembelajaran selamanya memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk keberhasilan belajar.

Pada hakikatnya tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pengembangan perilaku dalam bidang kognitif secara sederhana adalah pengembangan kemampuan intelektual siswa, misalnya kemampuan penambahan wawasan dan penambahan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik. Pengembangan dalam

---

<sup>39</sup>Hamzah.B. uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), 134.

bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa baik pengembangan sikap dalam arti sempit maupun dalam arti luas dan pengembangan keterampilan adalah pengembangan kemampuan motorik baik motorik kasar (keterampilan menggunakan otot) maupun motorik halus (keterampilan menggunakan potensi otak). Oleh karena itu tujuan pembelajaran berbeda, maka selanjutnya memerlukan desain pembelajaran yang berbeda juga.<sup>40</sup>

Di jelaskan pula oleh Wina Sanjaya bahwa tujuan mengajar adalah membelajarkan siswa, dan sebab itu kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang berorientasi kepada siswa, maka proses pembelajaran itu terjadi dimana saja, siswa dapat memanfaatkan berbagai tempat belajar sesuai dengan kebutuhannya tidak hanya di ruang kelas saja.

Setelah kita tahu pengertian dari pengelolaan dan pembelajaran maka dapat di simpulkan bahwa pengelolaan pembelajaran adalah suatu tindakan yang dimulai dari penyusunan, perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri

---

<sup>40</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain*.....28.

seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam pengelolaan pembelajaran diperlukan konsep perencanaan dan konsep pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.

#### **4. Motivasi Belajar**

##### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar adalah motivasi belajar peserta didik. Istilah motivasi berasal dari motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. mengajarkan manusia tentang agama (Islam), *ahli hikmah*.<sup>41</sup> Pengertian motivasi menurut para ahli adalah:

- (1) Menurut Tan Oon Seng mengutip dari Baron, *motivation is the force that energizes and directs a behaviour towards a*

---

<sup>41</sup> Hendi Burahman, “Strategi Pembelajaran LSQ (Learning Start With a Question) dan IS (Information Search) Di Sekolah”, dalam <http://alone-education.blogspot.com/2009/07/strategipembelajaran-lsq-learning.html>, diakses 29 Oktober 2010.

*goal*.<sup>42</sup> Motivasi adalah kekuatan yang berasal dari energi dan kelakuan yang langsung untuk mencapai suatu tujuan.

(2) Dalam kitab *Psikologiyatun Attarbiyah*, Syaikh Kamil Muhammad Muhammad Uwaidloh, menjelaskan bahwa motivasi adalah “Motivasi adalah suatu kekuatan yang mendorong atau tenaga penggerak bagi makhluk hidup, yaitu sesuatu yang mendorong kita dalam bekerja dan beraktifitas, yang mengontrol perbuatan kita dan mengarahkan kita untuk memilih cara yang tepat.”<sup>43</sup>

(3) Menurut Mc. Donald yang dikutip Oemar Hamalik mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>44</sup> Di dalam perumusan ini kita dapat lihat, bahwa ada tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut:

(a) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu dalam sistem neuropisiologis dalam organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar.

---

<sup>42</sup> Tan Oon Seng, *et. al.*, *Educational Psychology: A Practitioner Researcher Approach ( An Asian Edition)*, (Singapore: 2003, Seng Lee Press), 276.

<sup>43</sup> Syaikh Kamil Muhammad Muhammad „Uwaidloh, *Psikologiyatun Attarbiyah*, (Libanon: Dar al- Kotob al- Ilmiah, 1996), 200.

<sup>44</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT: Bumi Aksara, 2007), 158.

(b) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi.

(c) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan.<sup>45</sup>

Belajar dapat diartikan sebagai upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, pengalaman dan sikap yang dilakukan dengan mengoptimalkan seluruh potensi fisiologis, psikologis, jasmani dan rohani manusia dengan bersumber dari berbagai bahan baik yang berupa manusia, bahan bacaan, bahan informasi, alam jagat raya dan sebagainya.<sup>46</sup> Belajar merupakan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dan menjadi lebih baik yang peroleh dari latihan dan pengalaman.

Motivasi belajar menurut Martinis Yamin merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman.<sup>47</sup> Motivasi mendorong dan mengarahkan minat belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Jadi motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik atau yang berasal dari lingkungannya yang membuatnya untuk melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan

---

<sup>45</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 159.

<sup>46</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), 205.

<sup>47</sup> Martiinis Yamin, *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2008), 158.

pembelajaran. Visser dan Keller mengklasifikasikan motivasi belajar menjadi empat variabel, yaitu:

- (1) Perhatian (*attention*), dengan cara membangkitkan dan mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran, pendidik juga perlu memperhatikan penataan lingkungan kelas karena dapat mempengaruhi perhatian peserta didik.
- (2) Relevansi (*relevance*), dengan mengaitkan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Ketika menjelaskan pelajaran dihubungkan dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- (3) Keyakinan (*confidence*), menumbuhkan rasa yakin diri peserta didik dengan memberikan kesempatan untuk berhasil. Dalam menjelaskan pelajaran dimulai dari hal-hal yang sifatnya mudah ke sulit, serta jangan langsung berkata salah ketika peserta didik menjawab salah karena hal itu hanya akan membuat peserta didik minder di depan teman-temannya.
- (4) Kepuasan (*satisfaction*), membangkitkan rasa puas dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk menggunakan pengetahuan atau keterampilan yang baru dikuasainya dalam situasi nyata.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 34.



Menurut Idris, cara-cara yang dapat menimbulkan motivasi belajar pada peserta didik antara lain:

(1) Bersemangat dan antusias

Pendidik yang kelihatan tidak bersemangat dalam menyampaikan pelajaran akan mempengaruhi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik hendaknya bersikap ramah, antusias dan penuh semangat agar dapat menimbulkan reaksi dalam diri peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

(2) Menimbulkan rasa ingin tahu

Pendidik dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik dengan cara menimbulkan rasa ingin tahu dan keheranan peserta didik.

(3) Mengemukakan ide yang tampaknya bertentangan

Ketika pendidik menjelaskan pelajaran yang tampaknya bertentangan dengan pemahaman yang dimiliki peserta didik maka akan timbul pertanyaan dalam diri peserta didik kenapa terjadi yang seperti itu, sehingga peserta didik akan lebih bersemangat mendengarkan penjelasan dari pendidik.

(4) Memperhatikan dan memanfaatkan hal-hal yang menjadi perhatian

peserta didik.

Membuka pelajaran dengan mengungkapkan hal-hal yang sedang actual dan relevan dengan materi yang akan dibahas, akan bisa memancing perhatian peserta didik. Untuk itu pendidik dituntut untuk jeli, menguasai persoalan dalam kaitannya dengan materi pelajaran,

serta mampu memahami situasi yang menarik perhatian peserta didik.<sup>49</sup>

## **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya motivasi “*Motivation is essential condition of learning*”. Hasil belajar akan menjadi optimal, bila ada motivasi. Makin tepat motivasi diberikan, akan semakin berhasil pula pengajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Sehubungan dengan ada tiga hal fungsi motivasi yang dapat mempengaruhi kegiatan siswa.<sup>50</sup>

- (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagian penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak bagi setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- (2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- (3) Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan sehingga mencapai tujuan. dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak berguna bagi tujuan tersebut. seorang siswa akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain.

---

<sup>49</sup>Marno dan Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, hlm. 85-87.

<sup>50</sup> Suderman, *Interaksi...*, h.82

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, seseorang melakukan usaha karena motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan kata lain bahwa dengan adanya motivasi, maka seseorang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar.

### c. **Macam-Macam Motivasi Belajar**

Macam-macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Adapun macam-macam motivasi adalah sebagai berikut:

(1) Menurut sifatnya motivasi dibedakan atas tiga macam, yaitu:

- (a) Motivasi takut atau *fear motivation*, individu melakukan sesuatu perbuatan karena takut terhadap sesuatu. Peserta didik mengerjakan tugas bukan karena sadar terhadap kewajiban tetapi karena takut mendapat teguran dari pendidik. Orang yang biasa berjalan pelan akan berlari karena takut ada anjing yang mengejarnya.
- (b) Motivasi intensif atau *intencive motivation*, individu melakukan sesuatu perbuatan untuk mendapatkan suatu intensif. Bentuk intensif ini bermacam-macam, seperti: mendapat honorarium, bonus, hadiah, penghargaan, piagam, tanda jasa, kenaikan pangkat, kenaikan gaji, promosi jabatan, dan lain-lain. Peserta didik belajar giat agar sukses dalam ujian dan mendapat nilai yang baik.

(c) Sikap atau *attitude motivation* atau *self motivation*. Motivasi ini lebih bersifat instrinsik, muncul dari dalam diri individu, berbeda dari kedua motivasi sebelumnya yang lebih bersifat ekstrinsik dan datang dari luar diri individu. Sikap merupakan suatu motivasi karena menunjukkan ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap suatu objek. Seorang yang mempunyai sikap positif terhadap sesuatu akan menunjukkan motivasi yang besar terhadap hal itu. Motivasi ini datang dari dirinya sendiri karena adanya rasa senang atau suka serta faktor-faktor subjektif lainnya. Misalnya saja peserta didik yang menyukai mata pelajaran tertentu akan giat belajar walaupun mata pelajaran itu dianggap sulit bagi temantemannya.<sup>51</sup>

(2) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

- (a) Motif-motif bawaan. Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motif itu ada tanpa dipelajari. Seperti dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, untuk istirahat serta dorongan yang lainnya.
- (b) Motif-motif yang dipelajari. Motif ini timbul karena dipelajari. Misalnya dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu

---

<sup>51</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 63-64

pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat.<sup>52</sup>

### (3) Motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik

(a) Motivasi instrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik. Misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan-keterampilan tertentu, mengembangkan sikap untuk berhasil, dan sebagainya.

(b) Motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar.<sup>53</sup>

Antara motivasi instrinsik dan ekstrinsik itu saling mendukung, tetapi menurut para pakar pendidikan motivasi yang paling mempengaruhi peserta didik adalah motivasi instrinsik. Hal ini disebabkan karena motivasi instrinsik itu berasal dari diri peserta didik yang sudah melekat dengan pribadinya sehingga susah untuk hilang. Seorang peserta didik yang memiliki motivasi instrinsik dalam belajar maka ia pun akan belajar dengan sungguh-sungguh. Para pendidik lebih banyak memberikan penguatan motivasi ekstrinsik kepada peserta didiknya. Karena peserta didik yang mempunyai motivasi instrinsik semangat belajarnya sudah sangat kuat, sehingga hanya membutuhkan sedikit saja dorongan dari luar.<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 2011), hlm. 86

<sup>53</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, hlm. 162.

<sup>54</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, Rineka Cipta: 2008), hlm. 153.

#### d. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Ada banyak bentuk – bentuk motivasi yang dapat digunakan guru untuk memotivasi siswanya agar giat dalam belajar. Namun, tidak semua motivasi itu sama baiknya, tetapi pemberian motivasi yang berlebihan juga akan merusak. Bentuk-bentuk motivasi antara lain :

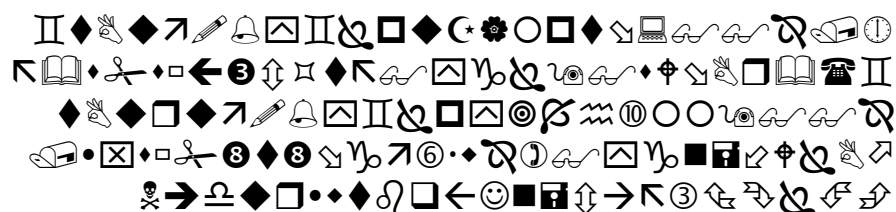
Ada banyak bentuk-bentuk motivasi yang dapat digunakan guru untuk memotivasi siswanya agar giat dalam belajar. Namun tidak semua motivasi itu sama baiknya, tetapi pemberian motivasi yang berlebihan juga akan merusak. Bentuk-bentuk motivasi antara lain:

##### (1) Memberi angka

Banyak murid belajar untuk mencapai angka baik dan untuk itu berusaha dengan segenap tenaga untuk mendapatkannya. Angka ini bagi mereka merupakan motivasi yang kuat. Angka itu harus benar-benar menggambarkan hasil belajar anak. Namun belajar semata-mata untuk mencapai angka tidak akan memberi hasil belajar yang sejati, dan tidak mendorong seseorang belajar sepanjang umur.

##### (2) Hadiah

Dalam surat al an'am ayat 160 Allah SWT berfirman:



Artinya: Barangsiapa membawa amal yang baik, Maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya; dan Barangsiapa yang membawa perbuatan jahat Maka Dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan).

Namun demikian pemberian hadiah tersebut harus benar-benar sesuai dengan keinginan anak, sebab bila hadiah tidak sesuai dengan keinginan anak maka tidak akan membangkitkan motivasi belajar anak .

### (3) Saingan

Dalam surat al-ankabut ayat 14 Allah SWT berfirman :

وَلَقَدْ آتَيْنَا نُوحًا مِّنْ قَبْلِهِ إِذْ قَالَ لِقَوْمِهِ إِنَّكُم مِّنْ عِبَادِي فَأَلْهَمْتُ الْوَجْهَ الْغَائِبَ لِيُخْرِجَهُمْ مِّنْ دَارِهِمْ وَيَأْتِيَهُمْ مِّنْ قِبَلِي الْوَعْدَ الْغَائِبَ وَأَعْتَدْنَا لَهُمُ الْجَهَنَّمَ لِيُحْمَلَ ذُنُوبُهُمْ أَجْرًا غَائِبًا لِّمَا كَانُوا فَعَالِينَ

Artinya: dan Sesungguhnya Kami telah mengutus Nuh kepada kaumnya, Maka ia tinggal di antara mereka seribu tahun kurang lima puluh tahun. Maka mereka ditimpa banjir besar, dan mereka adalah orang-orang yang zalim.

Ayat tersebut diturunkan kepada Muhammad saw untuk memberikan motivasi kepada Nabi Muhammad saw, pada saat Muhammad mendapat cemooh dari kaum kafir Quraisy, dimana Nabi Nuh dalam jangka waktu 950 tahun hanya mendapatkan 1 perahu sedangkan Nabi Muhammad saw dalam jangka waktu 23 tahun (sepuluh tahun di mekkah dan 13 tahun di madinah) umat Islam telah berkembang hampir seluruh dunia .

Saingan sering digunakan sebagai alat untuk menmcapai prestasi yang lebih tinggi, persaingan sering mempertinggi hasil belajar, baik persaingan individu maupun persaingan antar kelompok. Persaingan dapat merusak bila yang tampil hanya anak-anak yang baik saja dengan merendahkan haraga diri anak-anak lain.

Dalam persaingan setiap peserta diancam oleh rasa takut akan kegagalan.

(4) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar ada dasar unsure kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

(5) Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran pada diri siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup tinggi.

(6) Memberi Ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar bila mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, member ulangan juga merupakan sarana motivasi, tetapi jangan terlalu sering member ulangan karena bisa membosankan. Guru juga harus terbuka, bila akan member ulangan siswa harus diberi tahu terlebih dahulu.

(7) Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apa lagi bila terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka akan timbul



motivasi pada diri siswa untuk belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

(8) Pujian

Apabila ada siswa yang sukses menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberi pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini menjadikan motivasi, pujian harus diberikan secara tepat. Dengan pujian yang tepat maka akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

(9) Hukuman

Hukuman adalah *reinforcement* yang negative, tetapi bila diberikan secara tepat dan bijaksana akan menjadi motivasi bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

(10) Minat

Minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat siswa. Minat ini bisa bangkit dengan cara-cara berikut:

- (a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- (b) Menghubungkan dengan persoalan yang lampau.
- (c) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- (d) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

(11) Tujuan yang diakui

Anak-anak harus merasa aman dan senang dalam kelas sebagai anggota yang dihargai dan dihormati.<sup>55</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah berupaya melaksanakan penelusuran terhadap berbagai sumber atau referensi yang memiliki kesamaan topik atau relevansi materi dengan pokok masalah di dalam penelitian ini. Hal ini dimaksudkan agar arah dan fokus penelitian ini tidak merupakan pengulangan dari penelitian, penelitian sebelumnya melainkan untuk mencari sisi lain yang signifikan untuk diteliti.

Sebagai penelitian awal, penulis telah mengajukan penelitian kepustakaan atau membaca sebagai literature penelitian untuk membantu pelaksanaan penelitian lapangan nanti. Adapun beberapa penelitian terdahulu seperti:

1. Tesis Siti Rohmawati, yang berjudul "*Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (PTK pada siswa kelas V SD Negeri Malangjwang 01 Colomadu), tahun 2009 Universitas Muhammadiyah Surakarta*".<sup>56</sup>

Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan metode Edutainment dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan respon

---

<sup>55</sup> Nasution, MA, *Didaktif Asas-asas...*, h. 82

<sup>56</sup> Tesis Siti Rohmawati, 2009, "*Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (PTK pada siswa kelas V SD Negeri Malangjwang 01 Colomadu)*", Universitas Muhammadiyah Surakarta, 12

belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari : 1) kemampuan siswa mengerjakan soal matematika sebelum diadakan tindakan sebesar 11,66% dan sesudah tindakan mencapai 56,86 %. 2) kemampuan siswa memberikan tanggapan sebelum adanya tindakan sebesar 19,33 % dan sesudah tindakan mencapai 62,74 % . 3) kemampuan siswa dalam mengajukan ide/tanggapan sebelum tindakan sebesar 20,33 % dan sesudah tindakan mencapai 68,63 %. 4) kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan materi sebelum tindakan sebesar 23,33 % dan sesudah tindakan mencapai 80,39 %. 5) kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada sebelum tindakan mencapai 15 % dan sesudah tindakan mencapai 72,54 %.

Adapun persamaan dalam penelitian di atas dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang metode pembelajaran edutainment, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu di atas adalah fokus pada metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam berwawasan edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Nurul Islam Pamekasan Madura dan MA Sumber Duko Pamekasan. Di mana peneliti tidak mengklaim bahwa penelitian terbaru lebih sempurna dengan penelitian sebelumnya.

2. Tesis Taufik Dwi Santoso yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan/ Servis Engine Dan Komponen-Komponennya Melalui Metode Pembelajaran Edutainment Pada Siswa

Tingkat X Smk Negeri 4 Kendal”. Tahun 2013, Universitas Negeri Semarang<sup>57</sup>

Hasil penelitiannya adalah menunjukkan ada peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa pada kompetensi pemeliharaan/ servis engine dan komponen-komponennya. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa pada siklus I sebesar (48,14%), siklus II sebesar (85,18%). Hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari rata-rata nilai siswa pada siklus I (71,32) dan siklus II sebesar (84,38), ketuntasan secara klasikal pada siklus I sebesar (47,05%) dan siklus II sebesar (76,47%). Simpulan dari penelitian ini bahwa melalui metode pembelajaran edutainment dapat meningkatkan aktivitas siswa sebesar (37,04%) , hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai sebesar (13,06) dan ketuntasan secara klasikal sebesar (29,42)

Adapun persamaan dalam penelitian di atas dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang metode pembelajaran edutainment, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu di atas adalah fokus pada metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam berwawasan edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Nurul Islam Pamekasan Madura dan MA Sumber Duko Pamekasan. Di mana peneliti tidak mengklaim bahwa penelitian terbaru lebih sempurna dengan penelitian sebelumnya.

---

<sup>57</sup>Tesis Taufik Dwi Santoso, 2013, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan/ Servis Engine Dan Komponen-Komponennya Melalui Metode Pembelajaran Edutainment Pada Siswa Tingkat X Smk Negeri 4 Kendal*, Universitas Negeri Semarang,14

3. Tesis Kamilah Ilmi, yang berjudul “Penerapan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana” Tahun 2013 Universitas Pendidikan Indonesia.<sup>58</sup>

Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran ipa. Hal ini dapat dilihat (1) mengungkapkan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan edutainment untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana. (2) mengungkapkan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan edutainment pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana. (3) Mengungkapkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan edutainment pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadaptasi model Kemmis & Mc. Taggart dengan tiga siklus, dimana pada setiap siklusnya dilakukan satu tindakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V semester II SDN Barunagri Lembang Kabupaten Bandung Barat yang berjumlah 47 siswa. Hasil penelitian dengan menerapkan pendekatan edutainment pada pembelajaran IPA materi pesawat sederhana menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dalam proses pembelajaran, terlihat siswa senang dalam menerima materi pembelajaran, demikian pula perolehan nilai siswa dalam

---

<sup>58</sup>Tesis Kamilah Ilmi,2013, “*Penerapan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana*” ,Universitas Pendidikan Indonesia,15

pembelajaran IPA materi pesawat sederhana mengalami peningkatan. Pada siklus pertama, kedua dan ketiga masing-masing mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 63,19; 71,82 dan 76,76. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan pendekatan edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri Kabupaten Bandung Barat dalam mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ada beberapa saran yang hendak disampaikan, antara lain: (1) Guru diharapkan dapat menyusun langkah-langkah pembelajaran yang sistematis sesuai dengan susunan materi pembelajaran. (2) Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa pengadaan fasilitas.

Adapun persamaan dalam penelitian di atas dengan peneliti adalah bsama-sama membahas tentang metode pembelajaran edutainment, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu di atas adalah focus pada metode pembelajaran pai berwawasan edutainment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Nurul Islam dan MA Sumber Duko Pamekasan Madura.

### **C. Paradigma Penelitian**

Pembelajaran *Edutainment* pada Matapelajaran PAI di MA Nurul Islam Ragang dan MA Sumber Duko antara lain: Sumber Daya Manusia dalam Menjalankan metode pembelajaran yang tidak membosankan sangat minim, dengan demikian maka dari MA Nurul

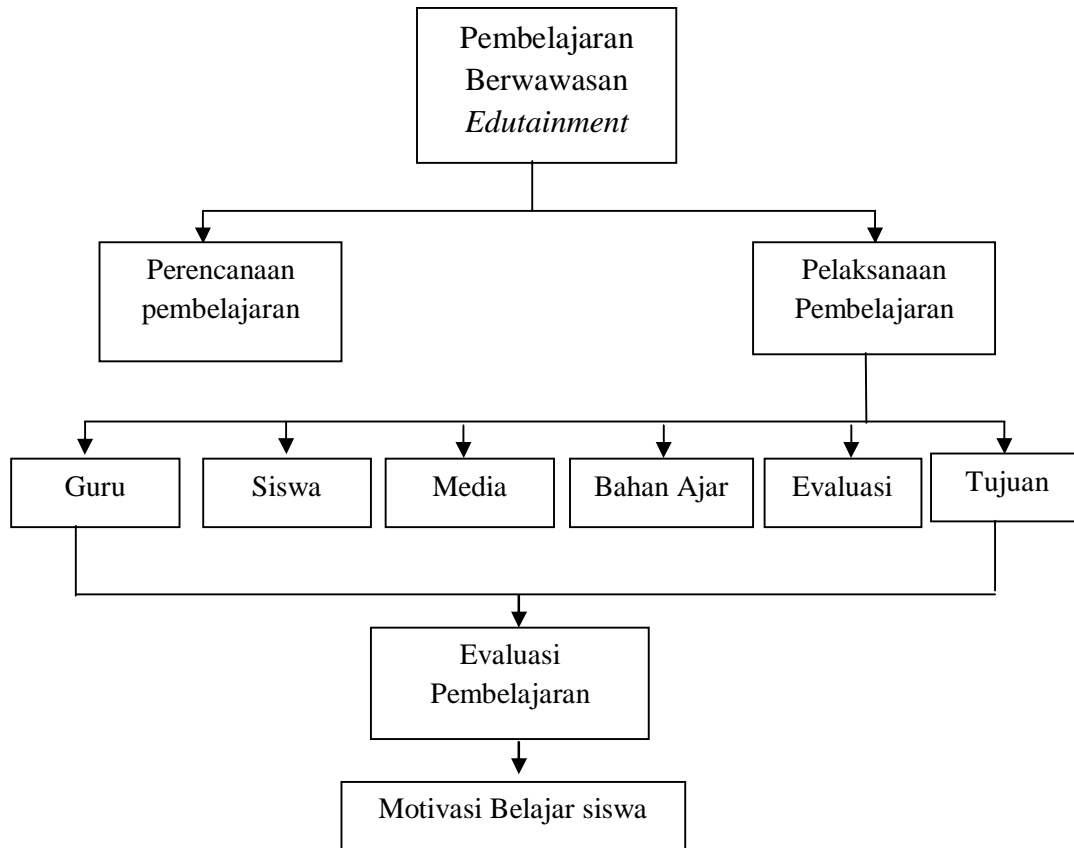
Islam dan MA Sumber Duko membuat metode yang cocok dengan lingkungan atau karakter dari peserta didik. Di mana strategi pembelajaran *edutainment*, Peserta Didik Cenderung bermain hingga melupakan esensi pembelajaran, Bahan Pembelajaran, Waktu Pembelajaran yang Minim, Sarana dan Prasarana yang terbatas, Lingkungan Belajar yang kurang mendukung dalam penerapan Pembelajaran *Edutainment*.

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 mencontoh bahan pembelajaran kurikulum, 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 di mushola sekolah.

Dari uraian di atas maka penelitian ini ditekankan pada:

1. Perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berwawasan *edutainment* (edukasi dan *entertainment*) dengan fokus penelitian pada: tujuan, pembelajaran, materi yang disampaikan, kesiapan siswa, waktu, serta kesiapan guru.
2. Pelaksanaan yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berwawasan *edutainment* (edukasi dan *entertainment*).

3. Evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berwawasan *edutainment* (edukasi dan *entertainment*).



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian