

TESIS

PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN

AKIDAH AKHLAK DI MA IBROHIMIYYAH BRUMBUNG

MRANGGEN DEMAK



Muhammad Shodiq Luthfil Hakim

21502300141

PROGAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2025/2026

PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MA IBROHIMIYYAH BRUMBUNG MRANGGEN

DEMAK

TESIS

Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam

Dalam Progam Studi S2 Pendidikan Agama Islam

Universitas Islam Sultan Agung

Oleh :

Muhammad Shodiq Luthfil Hakim

21502300141

PROGAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
DI MA IBROHIMIYYAH BRUMBUNG MRANGGEN DEMAK

Oleh :

Muhammad Shodiq Luthfil Hakim

21502300141

Pada tanggal telah disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hidayatus Sholohah, S.Pd.I., M.Pd.,
M.Ed



Dr. Sugeng Hariyadi, Lc. MA

Mengetahui

PROGAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNISSULA
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
جامعته سلطان ابوبوع الاسلاميه
Ketua,



Dr. Agus Irfan, M.PI

NIK. 210513020

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI MA IBROHIMIYAH BRUMBUNG MRANGGEN DEMAK

Oleh:

Muhammad Shodiq Luthfil Hakim

21502300141

Tesis ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Progam Magister Pendidikan Agama
Islam Unissula Semarang

Tanggal: 03 Februari 2026

Pengui I

Dr. Samsudin Salim., M.Ag

Penguji II

Dr. Sugeng Hariyadi, Lc.MA

Penguji III

Dr. Mohammad Fahsin, MSL

Mengetahui

Progam Magister Pendidikan Agama Islam

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Ketua

Dr. Agus Irfan. M.PI

NIK. 210513020

ABSTRAK

Muhammad Shodiq Luthfil Hakim, Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak serta menganalisis implikasinya terhadap pengembangan aktivitas belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas kepala madrasah, guru Akidah Akhlak, dan murid. Fokus penelitian meliputi dua aspek utama, yaitu: (1) penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambatnya; dan (2) implikasi penerapan metode *edutainment* terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dilaksanakan melalui pengintegrasian unsur pendidikan dan hiburan, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, simulasi, dan pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi. Penerapan metode tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan partisipatif. Metode *edutainment* berimplikasi positif terhadap peningkatan keaktifan, antusiasme belajar, keberanian mengemukakan pendapat, serta pemahaman materi Akidah Akhlak. Namun demikian, penerapannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu pembelajaran dan ketersediaan sarana pendukung. Secara keseluruhan, metode *edutainment* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Akidah Akhlak dan mengembangkan aktivitas belajar murid.

Kata kunci: *Edutainment*, Pembelajaran Akidah Akhlak, Aktivitas belajar, Madrasah Aliyah

ABSTRACT

Muhammad Shodiq Luthfil Hakim, The Implementation of the Edutainment Method in Akidah Akhlak Learning at MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak

This study aims to describe the implementation of the edutainment method in Akidah Akhlak learning at MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak and to analyze its implications for the development of students' learning activities. This research employed a qualitative approach with a descriptive design. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The research subjects included the madrasah principal, Akidah Akhlak teacher, and students. The focus of this study covers two main aspects: (1) the implementation of the edutainment method in Akidah Akhlak learning, including planning, implementation, evaluation, as well as supporting and inhibiting factors; and (2) the implications of the edutainment method for students' learning processes and outcomes. The findings indicate that the edutainment method was implemented by integrating educational and entertainment elements, such as educational games, group discussions, simulations, and the use of varied learning media. This approach created an enjoyable, conducive, and participatory learning atmosphere. The edutainment method had positive implications for increasing students' learning activities, enthusiasm, confidence in expressing opinions, and understanding of Akidah Akhlak material. However, several obstacles were identified, including limited instructional time and inadequate supporting facilities. Overall, the edutainment method proved effective in improving the quality of the Akidah Akhlak learning process and fostering the development of students' learning activities.

Keywords: edutainment, Akidah Akhlak learning, learning activities, Madrasah Aliyah

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Bismillahirrahmanirrohim. Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

Tesis yang berjudul: “**Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Ma Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak**” beserta seluruh isinya adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, atau pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi, baik Tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demak, 2 Februari 2026

Yang membuat pernyataan

UNISSULA
جامعته سلطان أبجوج الإسلامية

Muhammad Shodiq Luthfil Hakim

NIM. 21502300141

KATA PENGANTAR

Ālḥāmdūlillāh Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allāh Swt atas segala limpahan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan tesis ini. Selawat berserta salam tak lupa kami haturkan kepada junjungan agung kita Nabi Muhammad Saw. Semoga kita semua menjadi barisan umat yang mendapat syafaat beliau didunia dan di akhirat. Aāmiin.

Tesis yang berjudul **“Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Ma Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak”** ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA).

Dalam terselesaikannya penyusunan Tesis ini, tak lupa kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya bapak Sugito & Ibu Masbakah dan mertua saya bapak Suwondo dan ibu Soqi Luthfah yang senantiasa mendoakan saya dan memberikan kasih sayangnya yang tak terhingga.
2. Istri saya tercinta Rifqi Syibyania Wanda yang tiada henti selalu menemani dan mensupport saya
3. Bpk. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., SE., Akt., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
4. Bpk. Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib selaku Dekan Fakultas Agama Islam UNISSULA
5. Bpk. Ahmad Muflihin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam (PAI) FAI UNISSULA
6. Bpk. Dr. Sugeng Hardiyadi, Lc. MA dan Ibu Dr. Hidaytaus Sholihah, M.Pd., M.Ed., selaku Dosen Tesis saya yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi selama penelitian berlangsung.
7. Segenap jajaran dosen serta staff prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam yang telah banyak membantu serta memotivasi peneliti
8. Bpk. Romadlon, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak yang kami tempati untuk pelaksanaan penelitian
9. Ibu Dzikrotun Nafisah, S.Pd.I selaku guru Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak
10. Dan segenap pihak-pihak yang telah membantu yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

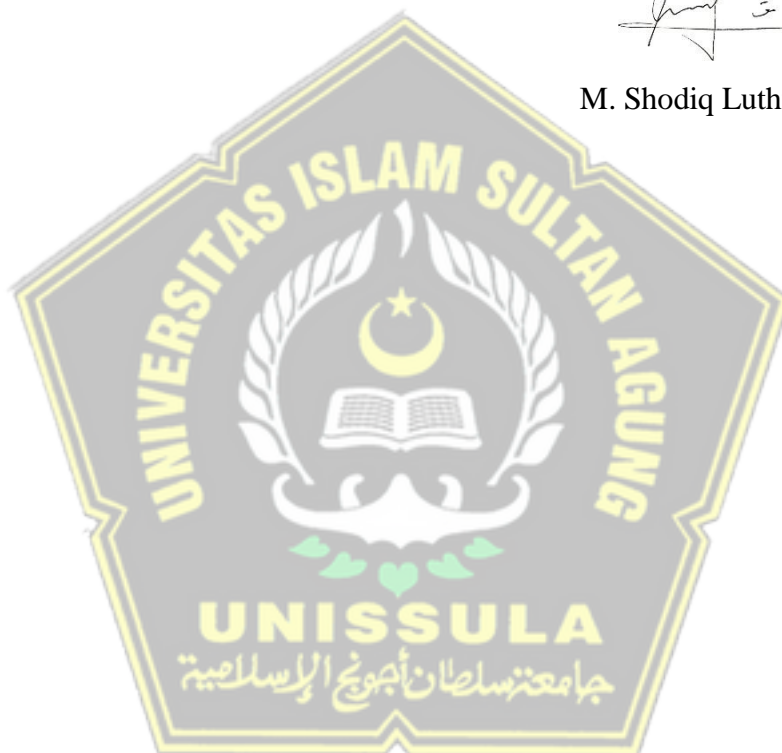
Penyusun menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini. Oleh karena itu, kami mohon maaf sebesar-besarnya. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Demak, 24 Januari 2026

Penulis



M. Shodiq Luthfil H



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSCTRACT	v
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.2 Kajian Hasil Penelitaian yang Relevan	41
2.3 Kerangka Konseptual (Kerangka Berfikir)	47
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Jenis Penelitian	48
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	49
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
3.5 Keabsahan Data	53
3.6 Teknik Analisis Data	54
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Deskripsi Data	58
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	59

BAB 5 PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Implikasi.....	83
5.3 Keterbatasan Penelitian	84
5.4 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	89



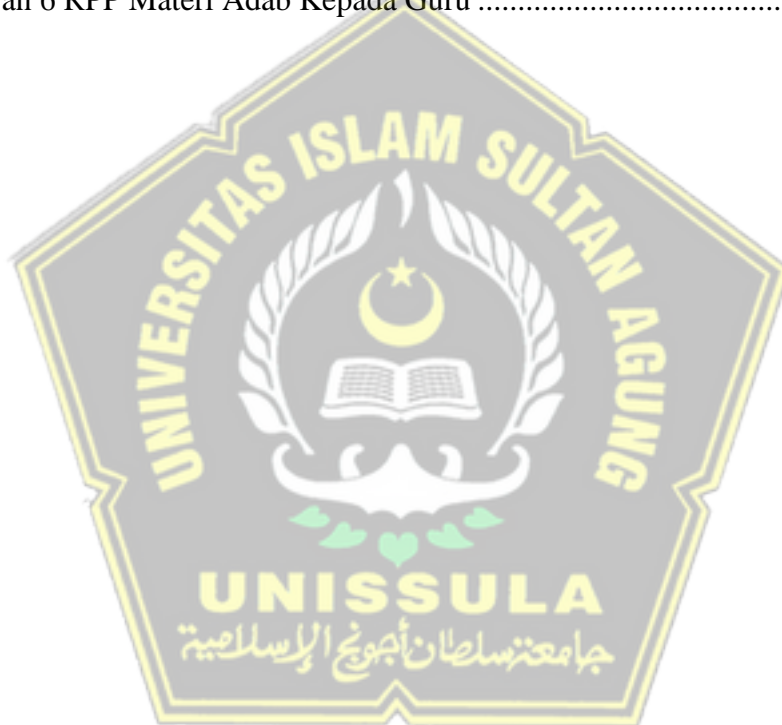
DAFTAR TABEL

Table 3.1 Proses Penelitian	49
Table 4.1 Daftar Guru	59
Table 4.2 Integrasi Data Lapangan	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara	89
Lampiran 2 Foto wawancara dengan kepala Madrasah Bapak Romadlon, S.Pd.I	94
Lampiran 3 Foto wawancara dengan Guru Aqidah Akhlak Ibu Dzikrotun Nafisah, S.Pd.I.....	94
Lampiran 4 Foto Wawancara dengan murid MA Ibrohiyyah.....	95
Lampiran 5 Foto Kegiatan Observasi	95
Lampiran 6 RPP Materi Adab Kepada Guru	98



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang bertujuan agar murid memiliki pengetahuan, penghayatan dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani oleh orang Islam, sehingga dalam kehidupan sehari-hari para peserta didik bersikap dan bertingkah laku berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis (Nursahrianti, 2022, hlm 86). Oleh karena itu, proses pembelajaran Akidah Akhlak harus diarahkan kepada proses keaktifan murid untuk mencapai tujuan tersebut.

Akidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran agama Islam yang dijadikan sumber hukum untuk mencapai kemajuan lahiriyah dan kebahagiaan rohaniyah. Pembelajaran akidah akhlak menekankan kepada tercapainya dua aspek penting, yaitu pemahaman (teoritis) dan praktik. Pelajaran akidah akhlak merupakan ruang lingkup dari Pendidikan Agama Islam yaitu upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan murid untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah serta merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bimbingan, pengajaran, latihan, dan penggunaan pengalaman. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa Pendidikan akidah akhlak merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan pada terciptanya perilaku lahir dan batin manusia sehingga menjadi manusia yang seimbang dalam arti terhadap dirinya maupun luar dirinya. (Anizar., 2023, p. 79)

Pembelajaran berbasis metode *edutainment* merupakan suatu metode pembelajaran yang berisi tentang kumpulan materi pembelajaran

yang mengajak murid melaksanakan kegiatan yang menarik serta tidak menjenuhkan bagi murid. Artinya, dimana teori ini memfokuskan pada pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan peran serta antusias murid dan pendidik/guru hanya sebagai fasilitator pendukung dalam pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran yang efektif dan inovatif bisa terlaksanakan dengan baik apabila suasana hati murid dalam keadaan yang baik, tidak merasa bosan dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga murid akan ikut serta berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. (Sholikh, 2021, p. 186)

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. (Agustia, 2019, p. 879)

Proses pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak selama ini menggunakan metode ceramah, mendikte dan tanya jawab. Hal ini dikarenakan sebagian besar muridnya berasal dari pesantren, sehingga menjadikan murid hanya menerima materi secara pasif. Guru lebih dominan, sementara murid kurang aktif, padahal tuntutan pembelajaran Akidah Akhlak sekarang murid lebih banyak diberi ruang dan kesempatan untuk aktif dalam mengembangkan kemampuannya dalam memahami materi, Di dalam kelas, selain mendengarkan, murid juga menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Akan tetapi, proses pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak ini belum cukup kondusif akibat peserta didik yang sulit dikondisikan.

Salah satu pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak dalam rangka untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar menggunakan metode *edutainment* agar kegiatan belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sebuah awalan dari masalah yang akan diteliti yang belum terpecahkan. Ada beberapa hal yang mendorong peneliti dalam melakukan penelitian ini, yaitu

1. Metode pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional.
2. Guru lebih dominan dibandingkan dengan murid.
3. Hasil pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan perubahan sikap dan perilaku murid.
4. Kurangnya variasi strategi yang bersifat menarik dan menyenangkan bagi murid.

1.3 Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan Rumusan masalah di atas peneliti membatasi permasalahan dan fokus penelitian hanya pada

1. Penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak beserta faktor pendukung dan penghambatnya.
2. Implikasi penerapan metode *edutainment* terhadap proses dan hasil belajar murid MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak?
2. Bagaimana implikasi penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi pengembangan aktivitas belajar peserta didik di MA Ibrohimiyyah?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai adalah

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak.
2. Untuk menganalisis implikasi penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi pengembangan aktivitas belajar peserta didik di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak.

1.6 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini bisa memperkaya wawasan keilmuan, khususnya kajian pendidikan dan memberikan satu pandangan atau warna baru mengenai pendekatan yang efektif dalam sebuah proses pembelajaran
 - b. Penelitian ini bisa menjadi acuan bagi para pendidik dalam menggunakan satu strategi dan pendekatan yang efektif dalam proses belajar mengajar Akidah Akhlak.
 - c. Sebagai sumbangan pikiran dalam rangka peningkatan mutu Pendidikan Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak.

2. Secara Praktis

a. Pihak Sekolah

Pendekatan *edutainment* dapat menjadi kajian pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

b. Guru

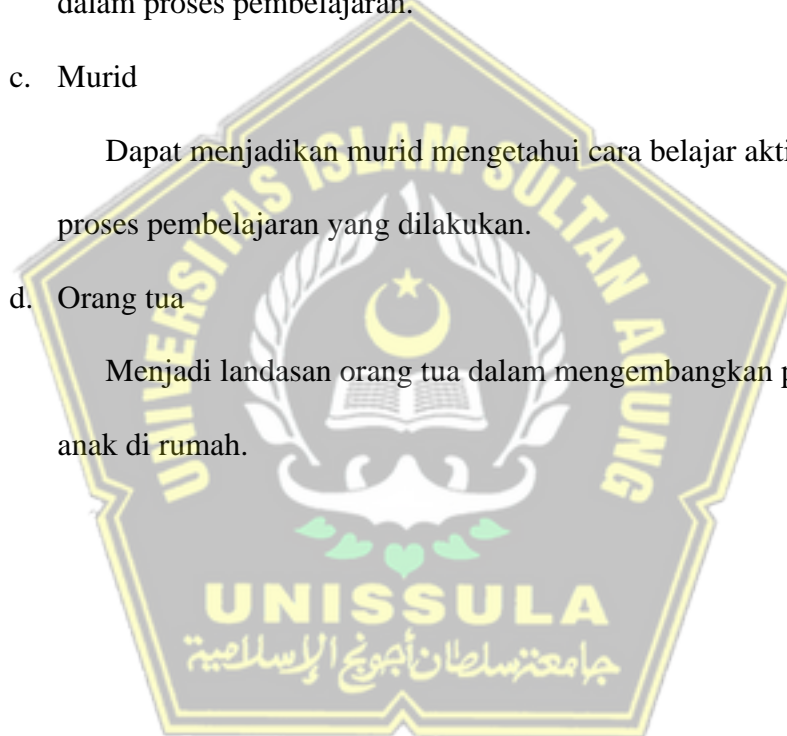
Menjadi pedoman bagi guru dalam meningkatkan keaktifan murid dalam proses pembelajaran.

c. Murid

Dapat menjadikan murid mengetahui cara belajar aktif dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

d. Orang tua

Menjadi landasan orang tua dalam mengembangkan pola belajar anak di rumah.



BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Metode *Edutainment*

a. Pengertian

Istilah *edutainment* berasal dari penggabungan kata *education* dan *entertainment* yang merujuk pada pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan. Secara terminologis, *edutainment* mulai banyak dibahas dalam kajian pendidikan modern pada akhir abad ke-20 dan berkembang pesat pada abad ke-21 seiring perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menuju *student-centered* learning. DePorter dan Hernacki menjelaskan bahwa *edutainment* berangkat dari asumsi psikopedagogis bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik berada dalam suasana yang menyenangkan dan bebas dari tekanan emosional, sehingga otak lebih reseptif terhadap informasi (DePorter & Hernacki, 2015). Sejak tahun 2015, istilah *edutainment* semakin banyak digunakan dalam penelitian pendidikan sebagai metode inovatif yang menekankan keterlibatan emosi positif, kreativitas, dan pengalaman belajar bermakna (Aksakala, 2015).

Dalam konteks pendidikan Islam, istilah *edutainment* mulai digunakan secara akademik pada awal tahun 2000-an dan semakin berkembang setelah tahun 2010, terutama dalam kajian Pendidikan Agama Islam dan Akidah Akhlak. Para akademisi Muslim

memandang *edutainment* sebagai istilah modern yang secara substansial selaras dengan metode pendidikan Rasulullah SAW dan tradisi pendidikan Islam klasik, seperti penggunaan kisah, dialog, perumpamaan, dan pendekatan yang humanis. Dengan demikian, meskipun istilah *edutainment* berasal dari tradisi pendidikan Barat modern, substansinya memiliki kesesuaian dengan prinsip *taisir* (kemudahan), *targhib* (motivasi), dan *rahmah* (kasih sayang) dalam pendidikan Islam (Baharun, 2016).

Edutainment merupakan akronim dari dua kata bahasa Inggris, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jika dilihat dari dua kata tersebut, dapat dilihat bahwa *edutainment* berarti melakukan pembelajaran secara menyenangkan. Hamruni kemudian menyimpulkan bahwa *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. (Agustia, 2019)

Sutrisno dalam buku karya Moh Sholeh Hamid, menjelaskan bahwa *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan

bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dengan bermain humor, peran permainan (*role* dilakukan (*game*), *play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani pembelajaran dengan senang.(Shodiqin, 2016, p. 37)

Pembelajaran berbasis metode *edutainment* merupakan suatu metode pembelajaran yang berisi tentang kumpulan materi pembelajaran yang mengajak peserta didik melaksanakan kegiatan yang menarik serta tidak menjenuhkan bagi murid. Artinya, teori ini memfokuskan pada pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan peran serta antusias murid dan pendidik/guru hanya sebagai fasilitator pendukung dalam pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat terlaksana dengan baik apabila suasana hati murid dalam keadaan yang baik, tidak merasa bosan dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga murid akan ikut serta berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. (Sholikh, 2021)

Merujuk pengertian *edutainment* tersebut maka tujuan pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran tidak lain adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga murid merasa nyaman, aman, nyaman, santai dan kelas tidak terasa tegang, menakutkan, tidak nyaman, terancam, dan/atau tertekan.

Edutainment sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Konsep *edutainment* menawarkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Konsep dan metode *edutainment* ialah menciptakan suasana pembelajaran di mana murid dibuat nyaman mungkin dan senang terhadap apa yang diajarkan oleh sang guru (pengajar). (Santoso, 2018, p. 63)

Edutainment dimaknai sebagai pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif, rileks, menyenangkan, serta bebas dari tekanan, baik fisik maupun psikis.

Dalam penerapannya *Edutainment* dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan beberapa aspek berikut

- 1) Memberi kemudahan dan suasana gembira
- 2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
- 3) Menarik minat
- 4) Menyajikan materi yang relevan
- 5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran
- 6) Melibatkan semua indera dan pikiran
- 7) Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik
- 8) Memberi pengalaman sukses

9) Merayakan hasil (Alfyfadhilah, 2018, p. 140)

Konsep *Edutainment* membuat peserta didik merasa tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapatkan suatu pembelajaran. Seperti firman Allah dalam al-Qur'an surat al-Baqarah [2]: 185 yang berbunyi:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : “Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.” (QS. Al-Baqarah: 185).

Dalam pembelajaran, perintah dan anjuran untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira telah banyak diungkapkan dalam berbagai hal. Pada dasarnya ketika seseorang senang melakukan sesuatu, maka mereka cenderung mengingat dan mudah mengikuti terhadap apa yang disenangi, termasuk dalam belajar. murid yang merasa senang terhadap suatu mata pelajaran tertentu, mereka akan mudah menangkap materi yang diajarkan, selalu memperhatikan dan menghasilkan produk belajar yang berkualitas ke depannya. (Albab, 2018, pp. 54–55)

Dengan demikian, pembelajaran *Edutainment* merupakan inovasi dalam perkembangan teori pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. *Edutainment* menjadikan murid sebagai subjek bukan lagi sebagai objek penerima. Murid diberi kebebasan untuk mengeksplorasi potensi yang dimiliki melalui pembelajaran

yang bersifat menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan keaktifan dan kreativitas murid.

b. 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 antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.

Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan memanfaatkan 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, serta teknik belajar lainnya.

2) Konsep dasar *edutainment* melahirkan sebuah pembelajaran yang 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. Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka

konsep *edutainment* mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.

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 kreativitas guru dan orang tua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.

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.

d) murid yang dimotivasi dengan tepat dan diajarkan dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau gaya dan keinginan mereka) maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah murid akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing-masing. (Yanuardianto, 2020, p. 230–231)

c. Prinsip *Edutainment*

Prinsip belajar berbasis *edutainment* adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman, dan membangkitkan semangat murid. Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara. Kesenangan dan kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan murid. Pembelajaran yang menyenangkan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Menciptakan lingkungan tanpa stres (rileks), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tetap tinggi.

- 2) Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan. Anda ingin belajar ketika Anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar.
- 3) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda teratur serta dukungan antusias.
- 4) Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan kanan.
- 5) Menantang murid untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.
- 6) Mengkonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode yang rileks. (Nur'aini, 2022, p. 27–28)

Prinsip yang menjadi karakteristik dari pendekatan *edutainment*.

- 1) Konsep *edutainment* adalah salah satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar. Sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil dan proses belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara *holistik* dengan menggunakan pengetahuan

yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan cara bekerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi, gaya belajar dan teknik belajar lainnya.

2) Konsep dasar pendekatan *edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

3) Pendekatan *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi dari murid, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.

4) Pendekatan *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. (Hamruni, 2018, hlm. 200–201)

d. Tujuan *Edutainment*

Pembelajaran di era digital saat ini menuntut inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah model pembelajaran *edutainment*, yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Konsep *edutainment* bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi murid, sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran

merupakan pola perencanaan yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Model pembelajaran direncanakan sebagai suatu inovasi dalam metode pembelajaran abad ke 21, yang menyesuaikan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. (Diawati, 2023, p. 2)

e. Teori Belajar Berbasis *Edutainment*

Teori belajar berbasis edutainment adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa teori ini adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan kekuatan akal. (Shodiqin, 2016)

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak teori yang telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan maupun psikologi. Teori ini berkaitan dengan memperlakukan murid dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan baik. Di antara satu teori dengan teori yang lain memiliki perbedaan masing-masing, namun semuanya saling mengisi dan saling melengkapi. Melalui teori yang ada, seseorang dapat memilih teori mana yang tepat untuk pembelajaran, serta mampu mengarahkan dan menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Adapun untuk teori pembelajaran berbasis *edutainment* dijelaskan sebagai berikut.

1) Teori Belajar Kooperatif

Menurut Johnson dalam B. Santoso *Cooperative Learning* adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, murid belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok. Sedangkan Nurhadi mengartikan *Cooperative Learning* sebagai pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permasalahan.

Metode *Cooperative Learning* diterapkan melalui kelompok kecil pada semua mata pelajaran dan tingkat umur disesuaikan dengan kondisi dan situasi pembelajaran. Keanggotaan kelompok terdiri dari murid yang berbeda (heterogen) baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin dan etnis, latar belakang sosial dan ekonomi. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran *Cooperative Learning* biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu yang lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang. *Cooperative Learning* bertujuan untuk komunikasi antarmurid dalam belajar, menghindari sikap persaingan dan rasa sikap individualistis murid, khususnya bagi murid yang berprestasi rendah dan tinggi. (Ali, 2021, p. 252–253)

2) Teori Otak Triune

Konsep tiga otak dalam satu kepala (otak triune) dicetuskan oleh Paul Maclean. Perkembangan pengetahuan mengenai cara kerja otak saat ini telah berkembang sangat pesat. Paul Maclean sendiri telah mengembangkan teori otak triune ke level yang jauh lebih kompleks dan mendalam. Namun analogi yang kita gunakan di sini sangat membantu untuk memberikan pemahaman cara kerja otak dalam hubungannya dengan kesiapan belajar

Ketiga bagian otak di atas adalah satu kesatuan. Artinya salah satu otak akan berfungsi dengan baik. Oleh karenanya, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat menyenangkan, sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan maksimal. Apabila rangkaian otak tersebut dapat bekerja dengan baik, murid akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Jadi inilah salah satu pentingnya menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan. (Shodiqin, 2016)

3) Teori Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan belajar dari pengalaman dan ilmu untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Tolak ukur kecerdasan tidak hanya dinilai dari kecakapan logikanya, tetapi juga bisa dari kemampuan lainnya yang disebut kecerdasan majemuk.

Kecerdasan majemuk merupakan bentuk-bentuk kecerdasan yang bisa dimiliki oleh setiap orang. Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner, seorang pemimpin Project Zero Harvard University pada tahun 1983. Dalam teori dikemukakan bahwa kecerdasan jumlahnya sangat banyak, tidak hanya dibatasi dengan kecerdasan logika matematika. Kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu. Selain sebagai kemampuan memecahkan masalah, bagi Gardner sebagaimana dikutip Yuliani memberikan penjelasan tentang kecerdasan yakni:

- a) Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
- b) Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan masalah hidupnya.
- c) Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah yang melibatkan pemahaman baru. (Mariani, Putri, 2023, pp. 202–203)

f. Ragam Teori dan Bentuk Penerapan Metode *Edutainment*

Pada dasarnya, *edutainment* bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab, dalam perjalanannya, *edutainment*

sudah bertransformasi dalam berbagai bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *discovery inquiry*, *quantum learning* dan lain sebagainya. Dalam kesempatan kali ini, kita akan membahas tentang teori dan bentuk terapan dari *edutainment*, sehingga kita bisa memahami dan menggunakannya dalam proses pembelajaran di antaranya:

1) *Humanizing The Classroom*

Konsep *Humanizing The Classroom* awalnya dicetuskan oleh John P. Miller yang menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu terfokus pada pengembangan model pendidikan afektif. Dalam kosakata Indonesia sering disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. Pendapatnya ini bertumpu pada dorongan siswa untuk menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang, mencari konsep dan identitas diri serta memadukan kesadaran hati dan pikiran.

Humanizing The Classroom adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani, secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik yang lain. Oleh karena itu, pendidikan yang humanis ini mensyaratkan adanya kaitan antara potensi jasmani dan rohani yang seimbang. Potensi jasmani adalah potensi kasar

mata yang bisa dilihat dari luar, sedangkan potensi rohani merupakan nilai-nilai ketuhanan yang terinternalisasi dalam diri setiap manusia. (Shodiqin, 2016)

Pendidikan afektif atau pendidikan nilai inilah yang akan membuat murid menjadi senang dalam menjalani sebuah pendidikan. Inti dari *Humanizing The Classroom* adalah bagaimana murid menjadi manusia yang setara saat menjalani pembelajaran. Tidak ada atasan bawahan dan tidak ada yang diperintah maupun memerintah. Semua belajar bersama guna menumbuh kembangkan potensi murif, sehingga bisa menjadi sesuatu yang bisa bermanfaat untuk kehidupannya kelak. Tiga faktor yang sangat berpengaruh dan bertanggung jawab dalam mengarahkan murid ke dalam konsep *Humanizing The Classroom* keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Karakteristik Teori Humanistik menurut Suprayogi adalah sebagai berikut:

- a) Mementingkan manusia secara pribadi,
- b) Mementingkan kebulatan pribadi.
- c) Mementingkan peranan kognitif dan afektif.
- d) Mengutamakan terjadinya aktualisasi diri dan *self concept*.
- e) Mementingkan perseptual subjektif yang dimiliki tiap individu.

f) Mementingkan kemampuan menentukan bentuk tingkah laku sendiri.

g) Mengutamakan *insight* (pengetahuan/pemahaman)

.(Hidayanti, 2016, p. 14)

2) *Quantum Learning*

Model Pembelajaran *Quantum Learning* pertama kali diterapkan di sebuah lembaga pembelajaran yang terletak di Kirkwood Meadows, Negara bagian California Amerika Serikat. Pada awal penerapan dilakukan pada tahun 1982 oleh Bobby DePorter di sekolah Supercamp. Di Supercamp ini menggabungkan rasa percaya diri keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan.(Syauki, Ahmad Yanuar, 2021, p. 87)

Model *Quantum Learning* adalah perubahan bermacam-macam yang ada di dalam kelas atau tempat yang dapat dijadikan tempat belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang dapat mempengaruhi kesuksesan murid. Interaksi-interaksi ini dapat mengubah kemampuan dan bakat alamiah murid menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Quantum Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan oleh Bobbi

DePorter di Supercamp. Model ini digunakan untuk mengatasi masalah kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik dan dianggap menjadi sebuah model pembelajaran yang paling efektif digunakan di semua kalangan usia dengan fakta 68 % dapat meningkatkan motivasi, 73% dapat meningkatkan nilai belajar, 81 % dapat memperbesar keyakinan diri. (Nainggolan, Berdiwan, 2024, p. 2730)

Murid yang memiliki berbagai potensi diarahkan sesuai dengan karakter dan gaya belajarnya melalui langkah pembelajaran yang mengakomodasi seluruh gaya belajar, penyajian materi, dan pemanfaatan suasana lingkungan dengan baik sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. *Quantum Learning* juga memberikan unsur belajar efektif dalam aspek - aspeknya yang mampu mengubah kemampuan dan bakat alamiah murid menjadi kesuksesan dalam hasil belajar yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya. (Marzuki, 2021, p. 47)

Komponen model pembelajaran *Quantum Learning* hampir sama dengan sebuah simfoni. Unsur- unsur dalam *Quantum Learning* terdapat dalam dua kategori, yaitu Konteks dan isi. Guru sebagai konduktor dari murid yang sedang belajar, harus mengubah banyak bagian. Bagian konteks meliputi perubahan suasana, landasan, lingkungan

dan rancangan belajar. Sedangkan bagian Isi meliputi perubahan penyajian informasi / materi, keterampilan hidup

Dalam pembelajaran *Quantum Learning* ada Lima ciri spesifik yang berguna untuk meningkatkan otak untuk memahami suatu informasi yang diberikan, Ciri - ciri tersebut adalah : *Learning To Know* yang artinya belajar untuk mengetahui, *Learning To Do* yang artinya belajar untuk melakukan. *Learning To Be* yang artinya belajar untuk menjadi dirinya sendiri. *Learning To Live Together* yang artinya belajar untuk hidup bersama. (Syauki, Ahmad Yanuar, 2021)

Quantum Learning juga memiliki beberapa prinsip dasar yang menjadi landasan dalam pelaksanaan metode ini.

Prinsip dasar tersebut adalah:

- a) Keterlibatan Aktif (*Active Involvement*). Dalam metode *Quantum Learning*, murid didorong untuk menjadi aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya sebagai penerima informasi, namun juga harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Pemberian Makna (*Meaning*). Pada metode ini, murid tidak hanya mempelajari konsep-konsep secara mekanis, tetapi juga harus memberikan makna dan signifikansi terhadap informasi yang diberikan.

c) Pengalaman Pribadi (*Personal Experience*). Metode *Quantum Learning* mengutamakan pengalaman pribadi sebagai sumber belajar yang efektif. Dalam hal ini, murid akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi jika mereka mengalami atau mempraktikkan sendiri.

d) Kolaborasi (*Collaboration*). Kolaborasi antara peserta didik menjadi penting dalam metode *Quantum Learning*. Mereka diajarkan untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran

e) Pembelajaran Aktif (*Active Learning*). Pada metode ini, pembelajaran aktif menjadi fokus utama. Peserta didik akan terlibat dalam berbagai kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. (Saleh, Mukhlis, 2023, pp. 47–48)

3) *Active Learning*

Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris dengan arti kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat dan *learning* berasal dari kata *learn* yang berarti mempelajari. Dari kedua kata tersebut, yaitu *active* dan *learning* dapat pula dimaknai sebagai pembelajaran aktif.

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menuntut murid untuk mau terlibat penuh dalam pembelajaran seperti berpikir (*thinking*), berdiskusi

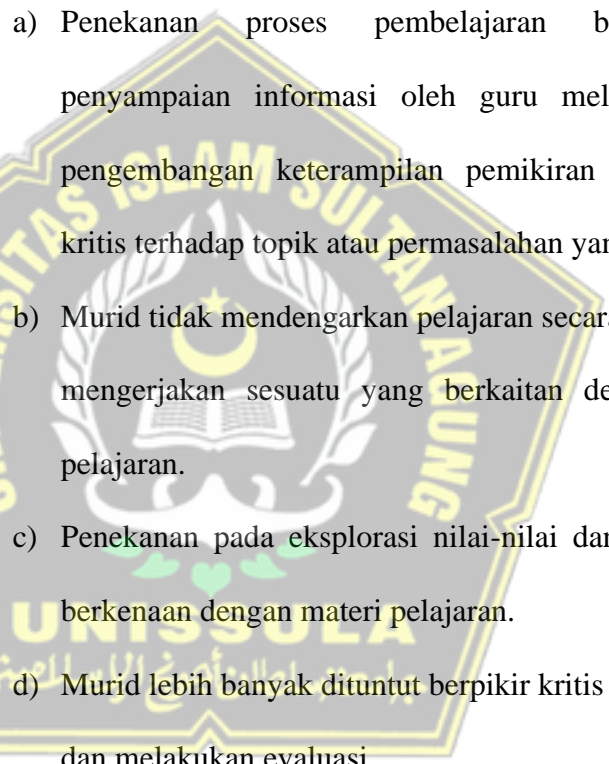
(*discussing*), menyelidiki (*investigating*) dan mencipta (*creating*).

Active learning pada dasarnya merupakan salah satu bentuk atau jenis dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas murid. Pembelajaran berorientasi pada aktivitas murid mengandung pengertian bahwa sistem pembelajaran menempatkan murid sebagai subjek murid yang aktif dan telah memiliki kesiapan untuk belajar. Dalam pandangan psikologi modern belajar bukanlah sekedar menghafalkan sejumlah fakta atau informasi, akan tetapi merupakan peristiwa mental dan proses berpengalaman. Oleh karena itu, setiap peristiwa pembelajaran menuntut keterlibatan intelektual-emosional murid melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (kognitif, motorik, dan sosial), penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

Jadi dapat disimpulkan metode *active learning* ialah upaya menciptakan gaya dan pola belajar mengajar atau pola pembelajaran yang dapat melibatkan interaksi yang tidak hanya searah antara pendidik dan murid, namun dapat terjalin secara keseluruhan. Pendidik tidak lagi sebagai transfer ilmu, melainkan sebagai kawan

(pengarah) kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga murid tidak hanya duduk tetapi bisa aktif dengan mau bertanya, mencari, mengomentari, bahkan menjelaskan menurut apa yang telah diketahui dan dipahami.(Qosim & Rouf, 2024, p. 45–46)

Menurut Bonwell dan Eison, *Active Learning* atau pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 
- a) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh guru melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
 - b) Murid tidak mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
 - c) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
 - d) Murid lebih banyak dituntut berpikir kritis menganalisis dan melakukan evaluasi.
 - e) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.(Aziz, 2018, p. 160)

Adapun beberapa metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran aktif antara lain:

- a) *Brainstorming* adalah penyerbuan dengan ide-ide sebanyak mungkin terhadap suatu masalah yang

dilaksanakan dalam satu pertemuan. Setiap murid dianjurkan mengajukan pendapat atau gagasan yang sebanyak mungkin.

- b) *Question student have*. Metode ini digunakan untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan murid sebagai dasar untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Metode ini menggunakan sebuah teknik untuk mendapatkan partisipasi murid melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh murid.

Metode ini merupakan cara yang mudah untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan murid. Cara ini menggunakan sebuah teknik mendapatkan partisipasi melalui tulisan dari pada lisan atau percakapan. Harapan murid ini bisa dilihat dari jumlah centangan yang ada pada sebuah pertanyaan.

- c) Metode diskusi *small group discussion* (diskusi kelompok kecil). Diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan murid pada suatu permasalahan.

- d) *Everyone is a teacher here* (setiap murid sebagai guru). Metode ini merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu.

- e) Metode tanya jawab. Tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi

langsung yang bersifat *two way traffic* karena pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan murid.

f) *Active debate* (Debat aktif). Ini adalah strategi untuk suatu perdebatan yang secara aktif melibatkan setiap murid dalam kelas bukan hanya orang-orang yang terlibat. (syarifuddin, 2016, p. 45–46)

4) *Discovery Inquiry*

Model discovery dan *inquiry* merupakan gabungan dari model *discovery learning* dan *inquiry*. *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri. Maka hasil yang diperoleh akan melekat dalam ingatan murid. Melalui belajar penemuan, siswa juga belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. (Lase, 2022, p. 43)

Langkah-langkah dalam pembelajaran *discovery learning* di antaranya

- 1). Stimulasi,
- 2) Perumusan masalah
- 3) Pengumpulan data
- 4) Mengolah data
- 5) Verifikasi,
- 6) Generalisasi.

Sedangkan *inquiry* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menentukan permasalahan yang sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan mereka, serta mengembangkan aktivitas investigasi, dan mencari untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman. (Alfarizi, 2022, p. 50)

Discovery-inquiry merupakan konsep pembelajaran berupa rangkaian kegiatan belajar menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Ini akan menciptakan keaktifan sebab dalam sintaks yang diterapkan, muridlah yang aktif menggali pengetahuannya. Selain itu, kemampuan bertanya jawab dapat dilatih dengan model *discovery-inquiry* pendapat orang lain dapat dihargai saat kegiatan berdiskusi kelompok. (Prathama, I W Gylank Okka, 2021, p. 353)

Model pembelajaran *discovery-inquiry* juga diajarkan di dalam Al-Qur'an, sebagaimana yang terdapat dalam Surah Ali Imran ayat 190-191, disebutkan:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي
الْأَلْبَابِ ۝ ١٩٠

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ
السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ ۝ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا ۖ سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ١٩١

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau

dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Maha Suci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka.”

Menurut M. Quraish Shihab bahwa ayat di atas menyatakan bahwa Allah menganjurkan kepada manusia untuk berpikir, karena sesungguhnya dalam penciptaan, yakni penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda kemahakuasaan Allah bagi ulul albâb, yakni orang-orang yang memiliki akal yang murni dan merenung tentang fenomena alam raya hingga dapat sampai kepada bukti yang sangat nyata tentang keesaan dan kekuasaan Allah Swt.

Allah menganjurkan kepada manusia untuk berpikir, yakni dengan mencari dan menemukan tanda-tanda kekuasaan-Nya. Hal ini senada dengan konsep pembelajaran *discovery-inquiry* yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah. (Wartini, 2017, pp. 152–

153)

2. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah adalah bentuk masdar dari kata “*aqoda, ya'qidu, 'aqdan, aqidaH*” yang berarti simpulan, ikatan, sangkutan perjanjian dan kokoh. Sedangkan secara teknis akidah adalah berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan. Tumbuhnya kepercayaan tentunya

dalam hati, sehingga yang dimaksud *akidah* adalah kepercayaan yang mendalam yang menghujam atau tersimpul dalam hati. (Eva Valentin, 2023, p. 2)

Akidah diibaratkan sebagai fondasi bangunan, sehingga akidah harus dibangun dengan kuat dan kokoh agar tidak mudah goyah yang akan menyebabkan bangunan menjadi runtuh. Bangunan yang dimaksud di sini adalah Islam yang benar, menyeluruh dan sempurna. Akidah merupakan misi yang ditugaskan Allah SWT, untuk semua Rasul-Nya dari pertama sampai terakhir. Akidah tidak dapat berubah karena pergantian nama, tempat atau karena perbedaan pendapat suatu golongan.

Akhlak adalah wujud realisasi dan aktualisasi diri dari akidah seseorang. Sebelumnya membahas lebih jauh diketahui pengertian makna dari akhlak. Akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu bentuk jamak dari kata *khuluqun* yang artinya tabiat, budi pekerti, *al-'adat* yang artinya kebiasaan, *al-mutuu'ah* yang artinya peradaban yang baik dan *al-din'i* yang artinya berarti agama.

Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang berakibat timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai pertimbangan. Akhlak dapat juga diartikan sebagai perangai yang menetap pada dirinya spontan tanpa adanya pemaksaan. Sedangkan menurut Al-Ghazali sebagai berikut: "*Khuluk* adalah tabiat atau sifat yang tertanam di dalam jiwa yang darinya lahir perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran

dan pertimbangan” perbuatan itu sendiri merupakan kemauan yang kuat tentang suatu perbuatan terkadang dilakukan sengaja ataupun tidak sengaja.

Adapun pengertian pembelajaran akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang bertujuan agar murid memiliki pengetahuan, penghayatan dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani oleh orang Islam, sehingga dalam kehidupan sehari-hari para murid bersikap dan bertingkah-laku berdasarkan Al-Qur’an dan Hadits. Di samping pengertian pembelajaran akidah akhlak adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk dapat menyiapkan murid agar beriman terhadap ke-Esaan Allah SWT., yang berupa pendidikan yang mengajarkan keimanan. (Nursahrianti, 2022, p. 82–83)

Akidah akhlak adalah pelajaran atau materi yang digunakan dalam pendidikan Islam. Di dalamnya dijelaskan tentang dasar-dasar keimanan dan nilai-nilai tauhid kepada Allah SWT. Pada materi akhlak diberikan penjelasan tentang konsep moralitas dan prinsip yang terkandung di dalamnya. Pelajaran akidah akhlaq ini penting bagi siswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang keimanan, dan bagaimana untuk mencapai nilai keimanan itu di dunia nyata dengan membentuk akhlak yang baik, jika tidak dikhawatirkan di masa depan terbentuk menjadi orang yang tidak baik ketika sudah dewasa dan sudah masuk di kalangan masyarakat. (Munawir et al., 2024, p. 1408)

Menurut Abdurrahman Badawi, seorang ahli filsafat agama dan akhlak, akidah akhlak adalah sebuah konsep yang mengintegrasikan dimensi agama dan moralitas. Dalam pandangannya, kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan menjadi dua bagian terpisah antara akidah dan akhlak. Ia menyatakan bahwa akidah yang benar akan menghasilkan akhlak yang baik, dan akhlak yang baik merupakan bukti keberhasilan aqidah seseorang. Sementara itu, Al-Ghazali, seorang sarjana muslim abad ke-11, mengungkapkan bahwa akidah dan akhlak adalah dua sisi mata uang yang tak terpisahkan. Ia berpendapat bahwa pandangan yang benar terhadap Tuhan akan menciptakan nilai-nilai moral yang tinggi. Dengan demikian, aqidah yang kuat akan mengarah pada perilaku yang luhur dan bertanggung jawab. Selanjutnya, Muhammad Quraish Shihab, seorang ulama ternama Indonesia, memandang aqidah akhlak sebagai konsep yang mencakup semua aspek kehidupan manusia. Ia menyatakan bahwa aqidah yang sejati akan tercermin dalam perilaku sehari-hari, termasuk dalam berinteraksi dengan sesama manusia, hewan, dan lingkungan sekitar. Akhlak yang baik adalah manifestasi nyata dari keimanan serta kepatuhan terhadap ajaran agama yang dianut. (Ahya, Clara Shantika, 2024, p. 93–94)

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Pendidikan Akidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan murid yang diwujudkan dalam

akhlakunya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan murid tentang Akidah dan Akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pembelajaran yang lebih tinggi. Akidah akhlak harus menjadi pedoman bagi setiap Muslim. Artinya setiap umat Islam harus meyakini pokok - pokok kandungan akidah akhlak tersebut. Adapun tujuan akidah akhlak menurut Daradjat adalah:

- 1) Membentuk keyakinan yang kuat kepada Allah SWT
- 2) Menanamkan nilai-nilai akhlak yang baik
- 3) Membimbing perilaku sesuai ajaran Islam
- 4) Akidah akhlak juga bertujuan membentuk pribadi muslim yang luhur dan mulia.
- 5) Menghindari diri dari pengaruh akal pikiran yang menyesatkan
- 6) Memperkuat hubungan sosial berdasarkan akhlak islami
- 7) Meningkatkan kesadaran sebagai hamba dan pemimpin di muka Bumi.
- 8) Menanamkan rasa tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain. (Damanik, 2025, p. 513–514)

c. Materi pokok akidah akhlak

Dalam pembelajaran AKidah Akhlak kelas 10 semester 1, murid diperkenalkan dengan konsep dasar Akidah, terutama

mengenai rukun iman yang menjadi landasan kepercayaan seorang Muslim. Keenam rukun iman, yaitu iman kepada Allah SWT, malaikat, kitab-kitab Allah SWT, rasul-rasul-Nya, hari kiamat, serta qada dan qadar, diajarkan dengan tujuan agar murid memiliki pemahaman yang kuat mengenai dasar-dasar keyakinan dalam Islam. Pemahaman terhadap sifat-sifat Allah juga menjadi bagian penting dalam materi akidah, murid diajak untuk mengenal Asmaul Husna dan bagaimana sifat-sifat Allah tersebut dapat menjadi pedoman dalam kehidupan mereka. Misalnya, memahami bahwa Allah Maha Pengasih dan Maha Penyayang akan menumbuhkan sikap kasih sayang dalam diri murid, baik terhadap sesama manusia maupun lingkungan sekitar.

Selain aqidah, aspek akhlak juga menjadi bagian yang sangat ditekankan dalam pembelajaran. Akhlak terpuji yang harus dimiliki oleh seorang muslim diajarkan secara mendalam agar siswa dapat meneladani sifat-sifat yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW. Sifat-sifat seperti jujur, amanah, sabar, rendah hati, dermawan, dan bertanggung jawab merupakan karakter yang harus ditanamkan sejak dini. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, nilai-nilai akhlak ini dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti bersikap jujur dalam berkata dan bertindak, menepati janji, menghormati orang tua dan guru, serta memiliki kepedulian terhadap sesama. Akhlak mulia yang dimiliki seseorang tidak hanya memberikan manfaat bagi dirinya sendiri, tetapi juga bagi masyarakat secara luas.

Pada semester 2, materi Aqidah Akhlak di kelas 10 lebih menekankan pada pembahasan mengenai akhlak tercela yang harus dihindari oleh setiap muslim. Beberapa akhlak buruk yang dibahas dalam materi ini antara lain sombong, iri hati, dengki, riya, dan ghibah. Murid diajak untuk memahami dampak negatif dari sikap-sikap tersebut serta bagaimana cara menghindarinya. Misalnya, sifat sombong atau *takabur* dapat menyebabkan seseorang meremehkan orang lain dan menjauhkan dirinya dari sikap rendah hati. Sifat iri hati dan dengki dapat merusak hubungan sosial dan menimbulkan kebencian di antara sesama. Oleh karena itu, dalam pendidikan Aqidah Akhlak, murid tidak hanya diajarkan untuk mengenali sifat-sifat tercela tersebut, tetapi juga diberikan pemahaman mengenai cara menghindarinya dan menggantinya dengan sikap-sikap yang lebih baik. (Rahman, Nisa Latifa, 2025, p. 12)

d. Metode pembelajaran yang relevan dengan pendidikan akhlak

Metode yang dilakukan dalam pembelajaran kontekstual Akidah Akhlak adalah ceramah, simulasi (suri teladan), diskusi, dan pembiasaan.

1) Metode Ceramah

Metode ceramah dapat dipandang sebagai suatu cara penyampaian pelajaran dengan melalui penuturan. Metode ceramah ini termasuk klasik. Namun penggunaannya sangat populer. Banyak guru memanfaatkan metode ceramah dalam

mengajar karena pelaksanaannya sangat sederhana, tidak memerlukan pengorganisasian yang rumit.

Ceramah digunakan ketika menjelaskan pelajaran yang tentunya diikuti oleh contoh realitas kehidupan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan, mulai dari peristiwanya, sebabnya serta akibat yang akan diterimanya kelak. Metode ini baik digunakan apabila disiapkan dengan baik, serta didukung dengan alat dan media. (Pratama, 2017, p. 77)

2) Metode Simulasi / Suri Tauladan / Modelisasi

Metode simulasi (contoh / suri teladan) adalah metode yang sangat tepat dalam pembelajaran Akidah Akhlak ini, karena walau bagaimanapun akhlak kita sebagai seorang pendidik akan menjadi contoh yang berarti untuk murid. Sebagaimana Rasul pun memberi contoh kepada umatnya dalam gerak-gerik kehidupan.

3) Metode Diskusi

Diskusi adalah percakapan ilmiah yang responsif berisikan pertukaran pendapat yang dijalih dengan pertanyaan problematik. Sedangkan dalam pendapat lain mengemukakan bahwa metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pengajaran dengan guru memberikan kesempatan kepada murid atau kelompok untuk mengadakan perbincangan ilmiah untuk mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa metode diskusi adalah percakapan ilmiah yang berisi pertukaran pendapat mengenai bahan pengajaran yang diberikan guru kepada murid untuk mengumpulkan pendapat serta membuat kesimpulan guna memecahkan suatu masalah. Metode diskusi ini dimaksudkan untuk menampung sejumlah pendapat kemudian memecahkan masalah yang sedang dihadapi dengan beberapa pendapat dari anggota kelompok diskusi.

4) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang sangat efektif, sebab membantu para murid untuk memperoleh jawaban dengan mengamati suatu proses atau peristiwa tertentu, selain itu pada metode ini guru memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu, keaktifan biasanya lebih banyak pada pihak guru. (Muzakki, 2022, p. 943)

5) Metode Latihan dan Pembiasaan

Metode latihan atau *drill* adalah metode pembelajaran dengan cara mengulang-ulang, metode ini pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan dan keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Jadi metode latihan atau *drill* merupakan penanaman kebiasaan-kebiasaan tertentu guna memperoleh keterampilan, ketangkasan, kecepatan serta ketepatan. Pada metode ini murid harus ikut serta dalam proses pembelajaran, karena proses keberhasilan pembelajaran dengan

menggunakan metode latihan akan mendapatkan hasil yang optimal sebab setiap latihan demi latihan yang dilakukan oleh murid akan semakin berkembang dari waktu ke waktu.

e. Indikator Akidah Akhlak

Dalam konteks akidah, indikator operasional tidak hanya menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep ketauhidan, rukun iman, dan dalil naqli maupun aqli, tetapi juga tercermin dalam sikap keyakinan yang mantap serta konsistensi perilaku religius dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran akidah harus bermuara pada pembentukan kesadaran iman yang bersifat reflektif dan aplikatif, bukan sekadar hafalan konsep teologis. (Majid, 2017)

Sementara itu, indikator operasional pada aspek akhlak difokuskan pada kemampuan peserta didik dalam menampilkan perilaku terpuji (akhlāq al-karīmah) seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan kepedulian sosial, serta menghindari perilaku tercela (akhlāq al-maẓmūmah). Indikator ini dirumuskan dalam bentuk perilaku yang dapat diamati dan diukur, misalnya melalui interaksi sosial di kelas, kepatuhan terhadap aturan madrasah, dan sikap santun terhadap guru serta teman sebaya. Pendekatan ini menegaskan bahwa pendidikan akhlak menuntut proses pembiasaan dan keteladanan yang berkelanjutan, sehingga indikator operasional harus dirancang berbasis perilaku nyata peserta didik (Nata, 2019)

Dalam implementasinya pada Kurikulum Merdeka, indikator operasional Akidah Akhlak juga dikaitkan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan lil ‘Alamin, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter religius dan moderat. Oleh karena itu, indikator dirumuskan secara kontekstual, relevan dengan kehidupan peserta didik, serta memungkinkan guru melakukan evaluasi autentik melalui observasi, penilaian sikap, dan refleksi peserta didik. Pendekatan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran Akidah Akhlak tercermin dari kesatuan antara pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. (Mulyasa, 2021)

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Emmil Murtiyani (2021), Skripsi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Ponorogo berjudul *Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit*, Hasil penelitian menunjukkan implementasi metode *edutainment* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas x Mipa 1 Sma Negeri 1 dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan dibuktikan pada siklus 2 dari 26 siswa terdapat 26 siswa yang minat belajarnya baik dengan presentase 69%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus kedua dari 26 siswa terdapat 26 siswa yang hasil belajarnya tuntas dengan presentase 100%.

Penelitian Emmi Murtiyani memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu *edutainment* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan saya mata pelajaran Akidah Akhlak, namun penelitian Emmi Murtiyani penerapannya dilakukan pada anak Sekolah Menengah Atas yang tentunya pola *edutaimennya* berbeda ketika diberikan kepada murid di Madrasah Aliyah.

2. Penelitian Jurnal Nabilah Amaliyah Iqbal (2022), Jurnal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Metode Edutainment Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wajo . Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan pembelajaran dengan konsep edutainment cukup baik hal ini dibuktikan dengan perencanaan aspek *Humanizing The Classroom*, pertama terjalannya komunikasi yang baik antara guru, siswa, dan sarana prasana untuk pengaturan ruangan kelas muali meja, kursi dan sebagainya. Kedua, perencanaan peningkatan kemampuan untuk mengelola kelas bagi para guru untuk meningkatkan kualiatas SDM yang baik. Kemudian perencanaan *Active Learning* meliputi penyusunan administrasi yang berupa RPP, kemudian perencanaan yang berupa kesehatan fisik dan psikis guru dan siswa. Sementara perencanaan aspek *quantum learning* dengan menjalin kerja sama dengan guru BK sebagai Teknik awal dalam pembagian kelas.

Penelitian Nabilah Amaliyah Iqbal memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan saya kaji yaitu Edutainment pada pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri sedangkan perbedaannya

penelitian nabilah berfokus pada strateginya sedangkan penelitian saya pada penerapannya.

3. Penelitian Muhammad Zainal Abidin (2021), Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya berjudul Implementasi Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Hasil penelitian bahwa kepala sekolah, guru dan peserta didik saling mendukung akan pendekatan edutainment diterapkan di SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Meski dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan, seperti harus menyalurkan media dengan materi yang akan disampaikan dan kurangnya fasilitas yang memadai serta kurangnya respon yang lebih fokus lagi dari peserta didiknya.

Penelitian Muhammad Zainal Abidin memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu edutainment pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan saya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, namun penelitian Muhammad Zainal Abidin penerapannya dilakukan pada anak dasar yang tentunya pola edutaimennya berbeda ketika diberikan kepada murid di Madrasah Aliyah.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Rizal Ramadhan (2020), Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam Universitas Negeri Malang, berjudul Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter dalam Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan

oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik mudah menerima dan memahami materi pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran *edutainment* dalam pendidikan agama Islam, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan daya serap peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan strategi-strategi pembelajaran yang lain.

Penelitian Mochammad Rizal Ramadhan memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu *edutainment* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan saya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, namun penelitian Mochammad Rizal Ramadhan lebih kearah pencarian konsep secara literatur dengan menekankan pada karakter, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan ke arah praktik langsung pada murid untuk mengembangkan aktivitas belajar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Alvin Dzikrya Sitta (2024) Skripsi Pendidikan Agama Islam IAIN Kudus yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts N 1 Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan model pembelajaran *edutainment* dalam mengembangkan motivasi belajar siswa menarik minat peserta didik dengan memberikan *ice breaking* , game seru sebelum memulai kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang kondusif dengan menggunakan penataan kelas yang berbentuk U , L , lingkaran. Kemudian pembelajaran aktif seperti bermain peran, diskusi, dengan semboyan terkenal “TANDUR”

(Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) digunakan acuan guna aspek *quantum teaching*.

Penelitian Alvin Dzikrya Sitta memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu edutainment pada Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak, namun penelitian Emmi Murtiyani penerapannya dilakukan pada anak Madrasah Tsanawiyah yang tentunya *pola edutaimennya* berbeda ketika diberikan kepada murid di Madrasah Aliyah.

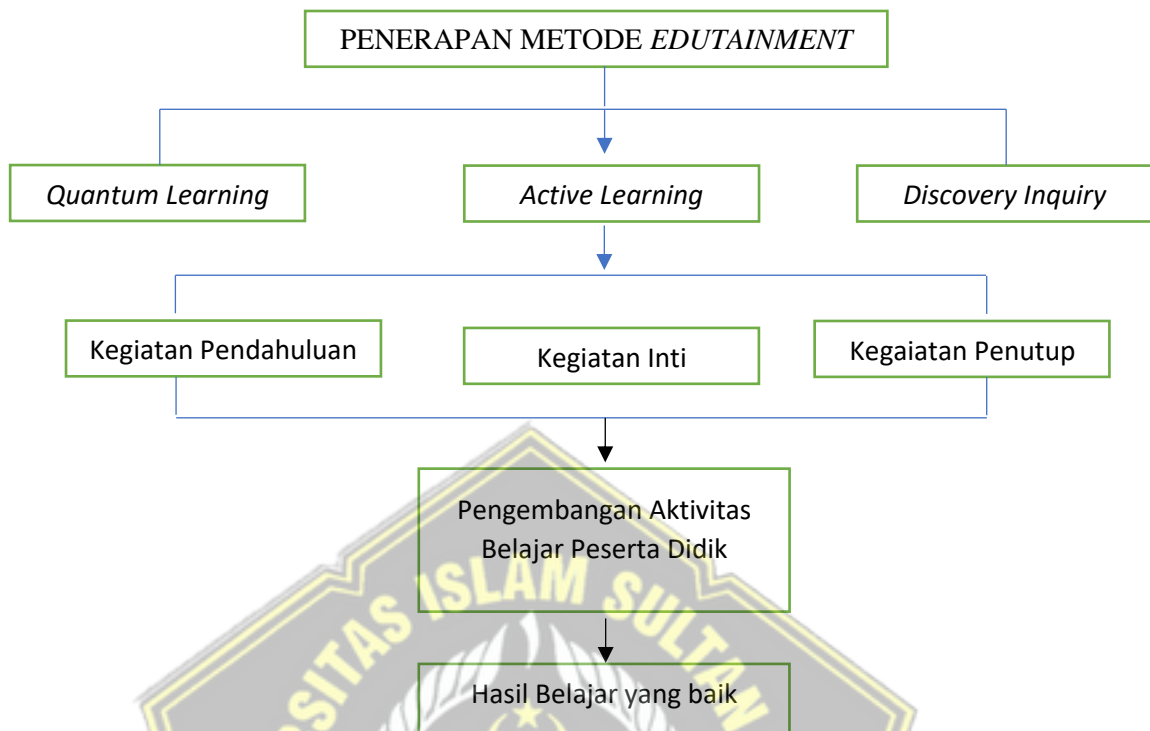
Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menitikberatkan pada penerapan metode edutainment secara langsung dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah berbasis pesantren, serta analisis implikasinya terhadap aktivitas belajar murid. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada minat belajar, hasil belajar kuantitatif, atau kajian konseptual, penelitian ini mengkaji proses pembelajaran secara kualitatif, mencakup perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta faktor pendukung dan pengambatnya.

Tabel Perbandingan dengan penelitian terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Skripsi/Jurnal	Fokus & Temuan Utama	Pembeda Spesifik dengan Penelitian Ini
1	Mochammad Rizal Ramadhan (2020)	<i>Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter dalam Pendidikan Agama Islam</i>	Kajian konseptual tentang strategi edutainment berbasis karakter dalam PAI	Penelitian ini bersifat literatur dan konseptual, sedangkan penelitian penulis bersifat empiris lapangan dan fokus pada penerapan langsung untuk

No	Peneliti & Tahun	Judul Skripsi/Jurnal	Fokus & Temuan Utama	Pembeda Spesifik dengan Penelitian Ini
				mengembangkan aktivitas belajar murid
2	Alvin Dzikrya Sitta (2024)	<i>Implementasi Model Pembelajaran Edutainment pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 1 Kudus</i>	Fokus pada perencanaan dan pelaksanaan edutainment untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MTs melalui ice breaking, game, dan Quantum Teaching (TANDUR)	Penelitian Alvin dilakukan di MTs dengan fokus pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah berbasis pesantren dan menitikberatkan pada pengembangan aktivitas belajar murid serta evaluasi proses, hasil, dan sikap
3	Emmi Murtiyani	<i>Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam</i>	Mengkaji penerapan edutainment pada pembelajaran PAI secara umum	Penelitian ini mengkaji PAI secara umum, sedangkan penelitian penulis fokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak secara spesifik
4	Nabilah Amaliyah Iqbal (2022)	<i>Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Metode Edutainment di MAN Wajo</i>	Menekankan strategi perencanaan pembelajaran edutainment (Humanizing the Classroom, Active Learning, Quantum Learning)	Penelitian Nabilah berfokus pada tahap perencanaan, sedangkan penelitian ini mengkaji penerapan nyata di kelas dan implikasinya terhadap aktivitas belajar murid
5	Muhammad Zainal Abidin (2021)	<i>Implementasi Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah 10 Surabaya</i>	Mengkaji implementasi edutainment pada pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar	Penelitian dilakukan pada jenjang SD, sementara penelitian ini dilakukan pada Madrasah Aliyah dengan karakteristik murid yang berbeda

2.3 Kerangka Konseptual (Kerangka Berfikir)



Kerangka berpikir pada tesis ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *edutainment* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar murid. Pendekatan *edutainment* menggabungkan unsur Pendidikan dan hiburan yang diterapkan melalui berbagai metode seperti *Quantum Learning*, *Active Learning*, dan *Discovery Inquiry*. Yang masing-masing mendasari tahapan kegiatan pembelajaran yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Melalui integrasi ketiga pendekatan ini, dirancang berbagai aktivitas belajar yang menarik dan bermakna bagi murid. Pengembangan aktivitas ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid, yang dapat berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang baik

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memiliki karakteristik bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan sebagaimana adanya (*natural setting*) dengan tidak mengubah dalam bentuk symbol atau bilangan sehingga peneliti dalam penelitian ini peneliti menggambarkan peristiwa yang ada di lapangan tanpa mengubahnya menjadi angka maupun simbol. Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan orang-orang serta perilaku yang dapat diamati dan dilakukan pada latar alamiah dan individu tersebut secara holistik (menyeluruh). (Hadari, 2016, 174) Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak yang beralamat di Jl. Brumbung Mranggen Demak, sedangkan waktu penelitian rencananya akan dilakukan pada bulan Maret 2025 sampai Oktober 2025.

Bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menggali data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Rincian waktu penelitian :

No	Kegiatan	Waktu Penelitian					
		Feb	Maret	Aprl	Okto	Feb	Feb
1	Menyusun Proposal	10					
2	Observasi		1				
3	Seminar Proposal		17				
4	Revisi Proposal		18-				
5	Menyusun Tesis			20			
6	Observasi, Wawancara, Dokumentasi				15-30		
7	Ujian Munaqosah					3	
8	Revisi Tesis						

Table 3.1 Proses Penelitian

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subyek Penelitian ini dilaksanakan di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak. Sedangkan, Objek Penelitian ini adalah Lembaga MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak, MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak sendiri terpilih beberapa orang sebagai informan utama, yang terdiri dari: Guru Akidah Akhlak yaitu Ibu Dzikrotun Nafisah, S.Pd.I, Kepala Sekolah yaitu bapak Romadlon, S.Pd.I dan murid

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, baik yang berhubungan dengan studi literatur maupun data yang dihasilkan dari data empiris. Dalam studi literatur peneliti menelaah buku-buku, karya tulis, karya ilmiah maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan tema penelitian untuk selanjutnya dijadikan sebagai acuan dan alat utama bagi praktek penelitian lapangan.

Adapun untuk data empirik, peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi, yaitu metode yang digunakan melalui pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan keseluruhan alat indera. (Arikunto, 2019, 149) Data yang dihimpun dengan teknik ini adalah
 - a. Perencanaan pembelajaran penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak
 - b. Pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak
 - c. Evaluasi penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak

Dalam hal ini peneliti berkedudukan sebagai non partisipan *observer*, yakni peneliti tidak turut aktif setiap hari berada di sekolah tersebut, hanya pada waktu penelitian.

2. Interview atau wawancara yaitu teknik pengumpulan data melalui berkomunikasi secara langsung antara pewawancara (*interviewer*) dengan responden (subyek yang diwawancarai atau *interviewed*). Dalam wawancara ini peneliti menggunakan pedoman wawancara semi *structured*, karena model wawancara ini tidak membuat peneliti kaku, melainkan lebih bebas dan luwes dalam melaksanakan wawancara. (Hadari, 2016, 23) Metode interview ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi terhadap data-data yang berkaitan dengan segala sesuatu tentang pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak baik mulai perencanaan, pelaksanaan,

evaluasi, media yang digunakan serta Faktor pendukung dan penghambat yang terdapat dalam pelaksanaan pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak.

Obyek yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah kepala sekolah MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak, guru Akidah Akhlak, guru lain dan murid MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak

Indikator Wawancara / Sumber teori dalam penelitian ini yaitu

a. Kepala sekolah

Berdasarkan Teori manajemen Pendidikan menurut Suharsimi Arikunto yaitu

- 1) Kebijakan dan dukungan sekolah terhadap inovasi pembelajaran
- 2) Fasilitas Guru (Pelatihan, sarana prasarana)
- 3) Evaluasi dan supervisi akademik terhadap metode pembelajaran
- 4) Dampak terhadap iklim sekolah dan murid
- 5) Kenedala upaya perbaikan(Arikunto, 2019. hlm 25)

b. Guru

Berdasarkan teori pembelajaran aktif dan menyenangkan menurut Sadirman yaitu

- 1) Pemahaman guru tentang konsep *edutainment*.
- 2) Perencanaan Pembelajaran (RPP, media, dan Strategi)
- 3) Pelaksanaan metode *edutainment* (video, game, role play, diskusi aktif)

- 4) Respon siswa terhadap pembelajaran pembelajaran
- 5) Hasil belajar dan perubahan sikap.
- 6) Kendala dan solusi.(Sardiman, 2018, hlm. 35)

c. Murid

Berdasarkan teori motivasi belajar dan pembelajaran yang menyenangkan menurut Mashudi yaitu

- 1) Persepsi murid terhadap cara guru mengajar.
 - 2) Minat dan motivasi siswa dalam belajar
 - 3) Keterlibatan dan keaktifan siswa dalam kelas.
 - 4) Pemahaman materi akidah akhlak.
 - 5) Dampak terhadap sikap dan akhlak murid.
 - 6) Kendala atau hal yang kurang disukai.(Mashudi, 2021, hlm. 107)
3. Dokumentasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mencari data-data otentik yang bersifat dokumentasi, baik data itu berupa catatan harian, memori atau catatan penting lainnya. Adapun yang dimaksud dengan dokumen di sini adalah data atau dokumen yang tertulis.(Supriatna & Dkk, 2024)

Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi terhadap data-data yang berkaitan dengan gambaran umum MA Ibrohimiyah Brumbung Mranggen Demak dan dokumen-dokumen yang terkait dengan gambaran umum dan pelaksanaan pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyah Brumbung Mranggen Demak.

3.5 Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Menurut Moleong triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Ada empat macam triangulasi yang digunakan sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori yaitu:

1. Triangulasi dengan sumber

Berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

2. Triangulasi dengan menggunakan metode

Terdapat dua strategi yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa data dengan metode yang sama.

3. Triangulasi penyidik

Triangulasi penyidik adalah dengan jalan memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali dengan derajat kepercayaan data.

4. Triangulasi dengan teori

Berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori.

Data triangulasi yang peneliti gunakan adalah triangulasi sumber yang berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan, suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda melalui metode kualitatif. Disamping itu agar penelitian ini tidak berat sebelah maka penulis menggunakan teknik *members check*. (Moleong, 2022, hlm. 179) Jadi maksud dari penggunaan pengelolaan data ini adalah peneliti mengecek beberapa data (*members check*) yang berasal dari peneliti juga mengecek data yang berasal dari kepala sekolah, guru akidah akhlak, dan murid di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan. Analisis data adalah mengatur urutan data. Mengorganisasikannya ke dalam satu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Sehingga dapat ditemukan tema dan dirumuskan hipotesis (ide) kerja seperti yang disarankan data. (Moleong, 2022, hlm. 103)

Langkah-langkah analisis data yang dimaksud sebagai berikut:

1. *Data Reduction*

Mereduksi data bisa berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Setelah data penelitian yang diperoleh di lapangan terkumpul, proses data reduction terus dilakukan dengan cara memisahkan catatan antara data yang sesuai dengan data yang tidak, berarti data itu dipilih-pilih. (Sugiyono, 2015)

Data yang peneliti pilih adalah data dari hasil pengumpulan data lewat metode observasi, metode wawancara dan metode dokumenter. Seperti data hasil observasi mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi pelaksanaan pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak yang dilakukan guru dan murid . Semua data itu dipilih-pilih sesuai dengan masalah penelitian yang peneliti pakai. Data yang peneliti wawancara di lapangan juga dipilih-pilih mana data yang berkaitan dengan masalah penelitian seperti hasil wawancara mengenai komponen-komponen pembelajaran mulai dari tujuan sampai evaluasi. Semua data wawancara itu dipilih-pilih yang sangat mendekati dengan masalah penelitian.

2. *Data Display*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past benn narrative text*” yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.(Sugiyono, 2019, hlm. 95)

Data yang peneliti sajikan adalah data dari pengumpulan data kemudian dipilih-pilih mana data yang berkaitan dengan masalah penelitian, selanjutnya data itu disajikan (penyajian data). Dari hasil pemilihan data maka data itu dapat disajikan seperti data tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pelaksanaan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak.

3. *Verification Data/Conclusion Drawing*

Menurut Miles dan Huberman sebagaimana dikutip oleh Sugiyono mengungkapkan *verification data/ conclusion drawing* yaitu upaya untuk mengartikan data yang ditampilkan dengan melibatkan pemahaman peneliti. Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Data yang didapat merupakan kesimpulan dari berbagai proses dalam penelitian kualitatif, seperti pengumpulan data kemudian dipilih-pilih data yang sesuai, kemudian di sajikan, setelah disajikan ada proses menyimpulkan, setelah menyimpulkan data ada hasil penelitian yaitu temuan baru berupa deskripsi, yang sebenarnya masih samar tapi setelah diadakan penelitian masalah tersebut menjadi jelas.(Sugiyono, 2019, hlm. 99)

Dalam hal ini didapatkan data implikasi penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi pengembangan aktivitas belajar murid di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak.



BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

1. Profil MA Ibrohimiyah

a. Sejarah Berdirinya

MA Ibrohimiyah terletak di desa Brumbung Mranggen. Berdiri sejak tahun 1973 menjadi Madrasah Aliyah pertama yang ada di daerah Mranggen. MA Ibrohimiyah berada di naungan Yayasan Pondok Pesantren Ibrohimiyah.

b. Visi dan Misi Lembaga

VISI: cerdas, terampil, berakhlaqul karimah dan tradisi pesantren

MISI:

- 1) Meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar (KBM)
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 3) Meningkatkan pencapaian prestasi akademik dan nonakademik melalui kegiatan intrakurikuler ataupun esktrakurikuler.
- 4) Tumbuh kembangkan sikap dan amal ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Meningkatkan kesadaran warga madrasah terhadap lingkungan melalui program 7k.
- 6) Meningkatkan sarana prasarana dan memberdayakan madrasah sebagai sumber belajar.

c. Struktur Orgasnisasi

Penasihat : KH. Imam Suyuti
Kepala Sekolah : Romadlon, S.Pd.I
Waka Kesiswaan : Zuli Malihatun, S.Pd.
Bendahara : Ismatun Chitoni, S.Ag.

d. Guru MA Ibrohimiyyah

No	Nama Lengkap	Kualifikasi Pendidikan
1	Romadlon, S.Pd.I	S1 Pendidikan Agama Islam
2	Mahfudh, S.Pd.I	S1 Pendidikan Agama Islam
3	Sarkowi	Belum tercantum gelar
4	M. Syarifudin, S.Kom	S1 Ilmu Komputer
5	Dzikrotun Nafisah, S.Pd.I	S1 Pendidikan Agama Islam
6	M. Mushoffa	Belum tercantum gelar
7	Zainul Haq	Belum tercantum gelar
8	Safrotun, S.Pd	S1 Pendidikan
9	Zuli Malihatun, S.Pd.	S1 Pendidikan
10	Ismatun Chitoni, S.Ag.	S1 Agama
11	Ahmad Watsiq, S.Pd.I, M.Pd.I	S1 & S2 Pendidikan Agama Islam
12	Maulida Nurul Badriyyah, S.Pd., M.Pd.	S1 & S2 Pendidikan
13	Rifqi Ainun Najib, S.Pd., M.Pd.	S1 & S2 Pendidikan
14	M. Zubaidi, S.Pd.I	S1 Pendidikan Agama Islam
15	M. Shodiq Luthfil Hakim, S.Pd.	S1 Pendidikan
16	Anggun Citra Oktaviani, S.E.	S1 Ekonomi
17	Sukiran, S.Pd.	S1 Pendidikan
18	M. Mahbub Yuwaffi, S.Pd.	S1 Pendidikan

Table 2 Daftar Guru

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Seorang pendidik dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien. Salah satu upaya yang dapat

dilakukan adalah dengan menguasai strategi penyajian materi dan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, model pembelajaran *edutainment* dipilih sebagai sarana untuk mengemas kegiatan belajar menjadi lebih menarik, nyaman, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk dipahami oleh guru, karena dapat membantu mengenali minat belajar murid sekaligus memengaruhi motivasi belajar murid. Guru memiliki kewenangan utama dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran di kelas sebagai dasar dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung. Materi yang telah direncanakan perlu diterapkan melalui kegiatan pembiasaan agar murid mampu menguasai materi tersebut dalam suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Bab ini menjelaskan hasil penelitian lapangan mengenai penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Brumbung Mranggen Demak. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan kepala Madrasah, guru Akidah Akhlak, dan murid, serta diperkuat dengan observasi dan dokumentasi pembelajaran. Penyajian hasil difokuskan pada:

1. Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak
 - a. Kebijakan dan Dukungan Madrasah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, kepala madrasah secara konsisten melakukan pemantauan terhadap proses

pembelajaran serta mendorong para guru untuk terus berinovasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Kepala Madrasah memberikan dukungan penuh kepada guru dalam penerapan metode *edutainment* sebagai model pembelajaran pendidikan agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Kepala MA Ibrohimiyyah, Bapak Romadhon, S.Pd.I., menyatakan bahwa kebijakan madrasah secara institusional mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif, termasuk metode *edutainment*. Pihak madrasah memberikan keleluasaan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan tidak monoton. Dukungan tersebut tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga diwujudkan secara konkret melalui penyelenggaraan workshop dan pelatihan internal sebagai sarana peningkatan kompetensi pedagogik guru, serta pemberian ruang inovasi dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (Wawancara dengan Bapak Romadhon, 20 Oktober 2025.)

Keberhasilan belajar murid sangat dipengaruhi oleh peran aktif guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar murid, sehingga model pembelajaran *edutainment* dipandang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif,

nyaman, dan kondusif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Romadhon, S.Pd.I mengungkapkan bahwa guru memiliki kewenangan yang besar dalam menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan. Keterlibatan guru dalam pengembangan model pembelajaran tersebut menjadi hal yang sangat penting, mengingat guru berfungsi sebagai penyampai informasi, fasilitator, sekaligus motivator. Dalam hal ini, guru diibaratkan sebagai penggerak utama karena memegang peranan utama dalam keseluruhan proses pembelajaran di kelas. (Wawancara dengan bapak Romadlon, 20 Oktober 2025.)

Kepala madrasah bapak Romadhon mengungkapkan bahwa penerapan metode *edutainment* memberikan dampak positif terhadap iklim pembelajaran. murid terlihat lebih antusias, aktif, dan senang mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa secara kelembagaan, madrasah telah berperan sebagai fasilitator dalam pengembangan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan, Kepala Madrasah bapak Romadhon, S.Pd.I secara berkelanjutan memberikan motivasi dan inspirasi kepada para guru Agama Islam dalam melaksanakan tugasnya untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan murid di MA Ibrohimiyah. Pemantauan terhadap perkembangan murid dan guru dalam menerapkan konsep pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak masa kini dilatarbelakangi oleh adanya penurunan

pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Upaya tersebut diwujudkan melalui penerapan teknik pembiasaan, seperti pembacaan doa bersama setiap pagi, pelaksanaan *istighasah*, serta pelaksanaan salat Dhuha dan Zuhur secara berjamaah. (Wawancara dengan bapak Romadlon, 20 Oktober 2025.)

Dalam rangka menyelenggarakan pendidikan yang optimal serta selaras dengan visi dan misi madrasah, yaitu menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki kecerdasan kognitif, emosional, dan spiritual, kebijakan ini senantiasa ditekankan kepada para guru dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya. Model pembelajaran *edutainment* menjadi landasan utama dalam strategi tersebut, yang menunjukkan bahwa kesiapan sumber daya manusia telah mendukung, baik pendidik maupun peserta didik, telah mendukung penerapan model *edutainment* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, Kepala Madrasah Bapak Romadhon menyampaikan bahwa kendala utama dalam penerapan metode *edutainment* adalah keterbatasan fasilitas media, seperti proyektor dan speaker, serta alokasi waktu pembelajaran yang terbatas, meskipun para guru berupaya mengatasinya dengan berbagai strategi kreatif. (Wawancara dengan bapak Romadlon, 20 Oktober 2025.)

b. Perencanaan Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Edutainment*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak, Ibu Dzikrotun Nafisah, S.Pd.I menyatakan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak, guru terlebih dahulu melakukan persiapan perangkat pembelajaran secara komprehensif. Persiapan tersebut mencakup penyusunan bahan ajar atau modul, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku panduan yang relevan, serta media pendukung lainnya. Selain itu, guru dituntut untuk mampu menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran agar murid dapat memahami materi sekaligus menikmati proses pembelajaran. Dalam perencanaan tersebut, guru mengintegrasikan tujuan pembelajaran, materi, metode, media, serta penilaian yang selaras dengan konsep *edutainment*.

Lebih lanjut, dalam merancang pembelajaran Akidah Akhlak berbasis *edutainment*, guru perlu bersikap cermat dan mempertimbangkan tingkat kenyamanan murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan Ibu Dzikrotun Nafisah, S.Pd.I selaku guru Akidah Akhlak menunjukkan bahwa penyusunan RPP berbasis *edutainment* dilakukan dengan persiapan yang matang sebelum pembelajaran dilaksanakan di sekolah, guna menjaga suasana kelas tetap kondusif. Materi yang menjadi fokus pembelajaran adalah tema Adab kepada Guru pada kelas X semester ganjil. Dalam RPP

tersebut, penerapan metode *edutainment* dirancang melalui kegiatan menonton video kisah Islami, permainan roda berputar, kuis kelompok, serta kegiatan bermain peran (*role playing*). Perencanaan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi murid. (Wawancara dengan ibu Dzikrotun Nafisah, 22 Oktober 2025.)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, penerapan pembelajaran *edutainment* di MA Ibrohimiyah Brumbung Mranggen Demak menunjukkan perencanaan model pembelajaran yang khas dan *inovatif*, yaitu pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan melalui kegiatan *ice breaking*. Model pembelajaran yang diterapkan bersifat variatif, meliputi metode ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi, demonstrasi, pemutaran video kisah Islami, permainan roda berputar, kuis kelompok, serta kegiatan bermain peran (*role playing*).

Kreativitas guru menjadi unsur utama dalam pelaksanaan pembelajaran *edutainment*, karena mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar murid. Pendekatan ini menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, yang didukung oleh terciptanya interaksi yang harmonis dan komunikatif antara guru dan murid. Penerapan

model pembelajaran *edutainment* di MA Ibrohimiyyah Brumbung dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan membangkitkan semangat belajar.

c. Pelaksanaan Metode Edutainment dalam Pembelajaran

Pelaksanaan metode edutainment dalam pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung melalui tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dzikrotun Nafisah, dapat dipahami bahwa tahap pendahuluan pembelajaran dirancang secara sistematis untuk menciptakan kesiapan psikologis dan kognitif murid. Pembukaan pembelajaran melalui salam dan doa tidak hanya berfungsi sebagai rutinitas formal, tetapi juga mencerminkan internalisasi nilai-nilai religius yang menjadi landasan pembelajaran Akidah Akhlak. Kegiatan pemantik berupa pemutaran video kisah Islami tentang adab murid kepada guru menunjukkan adanya upaya guru dalam menghadirkan stimulus pembelajaran yang bersifat kontekstual dan afektif. Media audio-visual digunakan untuk membangun suasana emosional yang positif sehingga peserta didik lebih mudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini

relevan dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga penguatan sikap dan nilai moral.

Penggunaan permainan “roda keberuntungan” yang memuat berbagai contoh perilaku murid terhadap guru mengindikasikan penerapan strategi pembelajaran yang bersifat partisipatif dan *edutainment*. Melalui aktivitas tersebut, murid tidak diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek pembelajaran yang diajak untuk menganalisis dan mengevaluasi perilaku berdasarkan norma adab dalam Islam. Proses ini mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis murid dalam membedakan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai akhlak Islami.

2) Kegiatan Inti

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dzikrotun Nafisah, dapat dipahami bahwa kegiatan inti pembelajaran menunjukkan penerapan metode *edutainment* secara lebih optimal melalui penggunaan strategi *role playing*. Pembagian murid ke dalam beberapa kelompok dan pemberian tugas untuk memerankan skenario yang berkaitan dengan adab kepada guru mengindikasikan adanya upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Skenario yang dimainkan,

seperti sikap dalam menyikapi nasihat guru, cara menyapa guru dengan sopan, serta respons terhadap perilaku teman yang tidak menghormati guru, merepresentasikan situasi nyata yang sering dijumpai murid dalam kehidupan sekolah. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep adab secara teoritis, tetapi juga pada penerapannya dalam konteks sosial yang konkret.

Pemilihan skenario secara acak melalui media roda berputar menunjukkan integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran. Unsur keseruan dan keadilan yang dihadirkan melalui mekanisme tersebut berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi murid selama kegiatan berlangsung. Murid didorong untuk terlibat secara aktif tanpa merasa terpaksa, karena setiap kelompok memiliki peluang yang sama dalam memperoleh peran. Hal ini sejalan dengan prinsip *edutainment* yang menekankan keseimbangan antara aspek edukatif dan hiburan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi murid.

Selain itu, keterlibatan guru sebagai fasilitator menegaskan pergeseran peran guru dari pusat informasi menjadi pembimbing proses belajar. Guru tidak hanya mengarahkan jalannya kegiatan *role playing*, tetapi juga mengaitkan pengalaman belajar murid dengan nilai-nilai

Islami melalui penguatan dalil Al-Qur'an dan Hadis. Pendekatan ini memperkuat integrasi antara aspek pengalaman, refleksi, dan landasan normatif ajaran Islam dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

3) Kegiatan Penutup

Tahap penutup pembelajaran dirancang sebagai sarana penguatan dan pemaknaan terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan secara bersama antara guru dan murid mencerminkan pendekatan reflektif yang menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam mengonstruksi kembali pemahaman dan nilai adab kepada guru. Selain itu, pelaksanaan refleksi melalui penugasan menuliskan satu bentuk perubahan sikap yang akan diterapkan menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada internalisasi nilai dan komitmen perilaku murid dalam konteks kehidupan sekolah.

Pemberian apresiasi kepada murid yang aktif, disertai dengan kegiatan menyanyikan lagu “Terima Kasih Guruku”, doa, dan salam, memperkuat dimensi afektif dan spiritual dalam proses pembelajaran. Apresiasi berfungsi sebagai penguatan positif yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi murid, sementara lagu dan doa menjadi media simbolik untuk menanamkan sikap penghargaan dan

penghormatan kepada guru. Rangkaian kegiatan penutup tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dirancang secara holistik dengan mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter murid. (Wawancara dengan ibu Dzikrotun Nafisah, 22 Oktober 2025.)

d. Hasil Wawancara dengan Murid

Berdasarkan hasil wawancara dengan murid, penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak memperoleh respons yang sangat positif. Peserta didik menilai bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti video, permainan roda berputar, dan kegiatan *role playing*, membantu murid memahami materi secara lebih konkret dan aplikatif. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur hiburan dan pengalaman langsung dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan murid serta mempermudah proses internalisasi nilai-nilai Akidah Akhlak dalam konteks kehidupan sehari-hari. (wawancara dengan Sylvia, 24 Oktober 2025)

Namun demikian, hasil wawancara juga mengungkapkan adanya keterbatasan dalam penerapan metode *edutainment*,

khususnya terkait dengan alokasi waktu pembelajaran. Murid menilai bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan cenderung terasa cepat berakhir, sehingga ruang untuk pendalaman materi menjadi terbatas. Hal ini mengindikasikan perlunya perencanaan dan pengelolaan waktu yang lebih efektif agar seluruh rangkaian kegiatan *edutainment* dapat terlaksana secara optimal. Dalam konteks penelitian, temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan metode *edutainment* tidak hanya ditentukan oleh kreativitas dan variasi kegiatan pembelajaran, tetapi juga oleh ketepatan pengaturan waktu pelaksanaan.

e. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode *Edutainment*

1. Faktor Pendukung

- a) Dukungan kebijakan kepala madrasah terhadap inovasi pembelajaran.
- b) Kreativitas dan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran.

c) Antusiasme dan partisipasi aktif murid.

d) Kesesuaian materi Akidah Akhlak dengan metode *edutainment* yang menekankan nilai dan pengalaman.

2. Faktor Penghambat

- a) Keterbatasan waktu pembelajaran.

- b) Keterbatasan sarana dan prasarana, seperti proyektor dan speaker.
- c) Perlunya persiapan ekstra dari guru dalam merancang media dan aktivitas pembelajaran. (wawancara dengan ibu Dzikrotun Nafisah, 22 Oktober 2025.)

2. Hubungan Data Triangulasi Berdasarkan Data Lapangan

a. Hubungan dengan Observasi Lapangan

Observasi menunjukkan kegiatan inti seperti role playing adab kepada guru, roda berputar, dan video kisah Islami, yang direduksi menjadi pola keaktifan 100% murid. Data ini selaras dengan tabel display sebelumnya, di mana observasi mendukung implikasi "keaktifan tinggi dan interaksi kelompok". Triangulasi verifikasi kesesuaian dengan wawancara guru tentang fasilitator dan kuis interaktif.

b. Hubungan dengan Wawancara Kepala Sekolah

Wawancara Romadlon (20 Oktober 2025) menekankan dukungan kebijakan madrasah, workshop guru, dan iklim antusias murid, yang mengonfirmasi faktor pendukung di reduksi data. Ini menghubungkan dengan display tabel (dukungan sekolah untuk inovasi), serta verifikasi implikasi peningkatan motivasi melalui pemantauan berkelanjutan. Kendala fasilitas (proyektor, speaker) juga terintegrasi sebagai faktor penghambat yang divalidasi triangulasi.

c. Hubungan dengan Wawancara Guru

Guru Dzikrotun Nafisah menggambarkan perencanaan RPP *edutainment*, pelaksanaan *role playing* dan diskusi, serta evaluasi afektif, yang direduksi fokus pada guru sebagai fasilitator. Kutipan ini memperkaya tabel *display* (respon siswa positif, hasil belajar naik), dengan triangulasi teori Sholikh (2021) tentang pembelajaran menyenangkan. Verifikasi menunjukkan konsistensi dengan observasi *ice breaking* dan *quantum learning*.

d. Hubungan dengan Wawancara Murid

Murid (Sylvia, 24 Oktober 2025) menyatakan pembelajaran "menarik, tidak bosan, mudah dipahami" melalui game dan *role play*, yang terhubung dengan reduksi tema motivasi intrinsik. Ini menguatkan tabel implikasi "pemahaman aplikatif" dan verifikasi peningkatan keterlibatan emosional-sosial, selaras dengan teori kooperatif Ali (2021). Keterbatasan waktu dari murid divalidasi sebagai penghambat umum.

Tabel Integrasi Data Lapangan		
Jenis Data Lapangan	Kutipan Kunci	Hubungan dengan Olah Triangulasi
Observasi	Role playing adab guru, roda berputar	Reduksi pola aktivitas; Display keaktifan
Wawancara KS (Romadlon)	Dukungan workshop, kendala fasilitas	Faktor pendukung/penghambat; Verifikasi kebijakan
Wawancara Guru (Nafisah)	RPP, kuis interaktif	Reduksi fasilitator; Display motivasi

Jenis Data Lapangan	Kutipan Kunci	Hubungan dengan Olah Triangulasi
Wawancara Murid (Sylvia)	Senang, tidak bosan	Implikasi pemahaman; Triangulasi sumber

Integrasi ini memenuhi kaidah Miles-Huberman, menghasilkan kesimpulan kredibel bahwa edutainment efektif tingkatan aktivitas belajar.

Sumber Data	Temuan Utama Penerapan Edutainment	Implikasi Aktivitas Belajar
Observasi	Video kisah Islami, role playing adab guru	Keaktifan tinggi, interaksi kelompok
Wawancara Guru (D. Nafisah)	Fasilitator, kuis interaktif	Motivasi intrinsik naik
Wawancara Murid	Pembelajaran menyenangkan, tidak bosan	Pemahaman aplikatif
Dokumentasi (RPP)	Integrasi quantum learning, active learning	Evaluasi holistik

Table 3 Integrasi Data Lapangan

Verifikasi melalui kesesuaian data triangulasi menunjukkan konsistensi: *edutainment* meningkatkan aktivitas belajar (keaktifan 100% observasi, antusiasme wawancara). Kesimpulan kredibel bahwa metode ini efektif untuk Akidah Akhlak, didukung teori Sholikh dan Agustia

3. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Analisis Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, dokumentasi dan observasi maka ditemukan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak

di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak telah dilaksanakan secara sistematis dan selaras dengan landasan teoretis.. Metode *edutainment* tidak hanya diterapkan sebagai variasi pembelajaran, melainkan menjadi pendekatan utama dalam mengelola proses pembelajaran agar lebih bermakna dan berorientasi pada keaktifan murid.

Pada tahap perencanaan, guru Akidah Akhlak menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip *edutainment*, yaitu penggabungan unsur pendidikan dan hiburan secara harmonis. Hal ini sejalan dengan teori *edutainment* yang dikemukakan oleh Hamruni, yang menyatakan bahwa pembelajaran *edutainment* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi pembelajaran. Perencanaan pembelajaran di MA Ibrohimiyyah menunjukkan bahwa guru telah mempertimbangkan karakteristik murid, tujuan pembelajaran, serta pemilihan metode dan media yang variatif, seperti pemutaran video kisah Islami, permainan *edukatif*, diskusi kelompok, dan *role playing*. Temuan ini menguatkan teori *quantum learning* yang menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran yang mampu membangun kesiapan emosional dan psikologis murid sebelum memasuki materi inti dimulai. (Agustia, 2019)

Pada tahap pelaksanaan, penerapan metode *edutainment* tampak pada pembagian kegiatan pembelajaran menjadi kegiatan

pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru menggunakan *ice breaking*, pemutaran video kisah Islami, serta permainan ringan untuk membangun motivasi dan fokus murid. Praktik ini mencerminkan teori *active learning* yang menekankan keterlibatan awal murid sebagai prasyarat pembelajaran yang efektif.

Dalam kegiatan inti, guru menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat partisipatif, seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, permainan roda berputar, dan *role playing*. Murid dilibatkan secara aktif untuk menganalisis dan mempraktikkan nilai-nilai Akidah Akhlak melalui pengalaman langsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Shodiqin yang menyatakan bahwa pembelajaran *edutainment* dapat dilakukan melalui permainan, humor, demonstrasi, dan aktivitas lain yang membuat murid merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung, (Shodiqin, 2016)

Selain itu, keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran menunjukkan kesesuaian dengan teori pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Johnson, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal. (Ali, 2021)

Pada tahap evaluasi, guru tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik murid. Penilaian dilakukan melalui pengamatan terhadap keaktifan, sikap, partisipasi, serta kemampuan murid dalam menerapkan nilai-nilai Akidah

Akhlak selama proses pembelajaran. Pemberian apresiasi kepada murid yang aktif menjadi bentuk penguatan positif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Pendekatan evaluasi ini sejalan dengan pandangan Sholikh yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *edutainment* menempatkan murid sebagai subjek aktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan inovatif. Evaluasi yang bersifat holistik ini juga mendukung tujuan pembelajaran Akidah Akhlak yang menekankan keterpaduan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku. (Sholikh, 2021)

Secara keseluruhan, penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak menunjukkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu membentuk murid yang tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menghayati dan mengamalkan nilai-nilai akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan Diawati Amril yang menyatakan bahwa tujuan *edutainment* adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. (Diawati, 2023)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak telah sesuai dengan landasan

teoretis yang dibahas dalam Bab II. Metode ini terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Akidah Akhlak secara holistik, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

b. Analisis Implikasi Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Bagi Pengembangan Aktivitas Belajar Murid Di MA Ibrohimiyyah.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, dokumentasi dan observasi maka ditemukan penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah memberikan implikasi yang signifikan terhadap pengembangan aktivitas belajar murid. Metode *edutainment* yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan secara harmonis mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

Penerapan metode *edutainment* berimplikasi pada meningkatnya keaktifan belajar murid. Murid terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, kuis interaktif, serta *role playing*. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa murid tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Implikasi ini sejalan dengan teori *active learning* yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison, yang menyatakan bahwa

pembelajaran akan lebih efektif apabila murid terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental. Dengan demikian, metode *edutainment* mendukung terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada murid (*student-centered learning*). (Aziz, 2018)

Metode *edutainment* juga berimplikasi positif terhadap peningkatan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan, variatif, dan tidak monoton membuat murid merasa nyaman dan tertarik mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak. Kondisi ini mendorong munculnya motivasi intrinsik yang berpengaruh terhadap kesiapan belajar murid.

Implikasi tersebut sejalan dengan pendapat Hamruni yang menyatakan bahwa murid merupakan proses pembelajaran yang dirancang dengan mengombinasikan muatan pendidikan dan hiburan secara seimbang sehingga aktivitas belajar berlangsung menyenangkan. (Agustia, 2019) Selain itu, teori *quantum learning* yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter menegaskan bahwa suasana belajar yang positif dan menyenangkan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar murid. (Nainggolan, Berdiwan, 2024)

Penerapan metode *edutainment* berimplikasi pada meningkatnya keterlibatan emosional dan sosial murid. Melalui kegiatan kerja kelompok dan *role playing*, murid belajar bekerja sama, saling menghargai, serta berani mengemukakan pendapat.

Interaksi sosial yang terbangun selama proses pembelajaran menciptakan suasana kelas yang lebih komunikatif dan kondusif.

Implikasi ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dan sikap dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. (Sholikh, 2021) Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, keterlibatan emosional dan sosial memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan akhlak secara lebih mendalam.

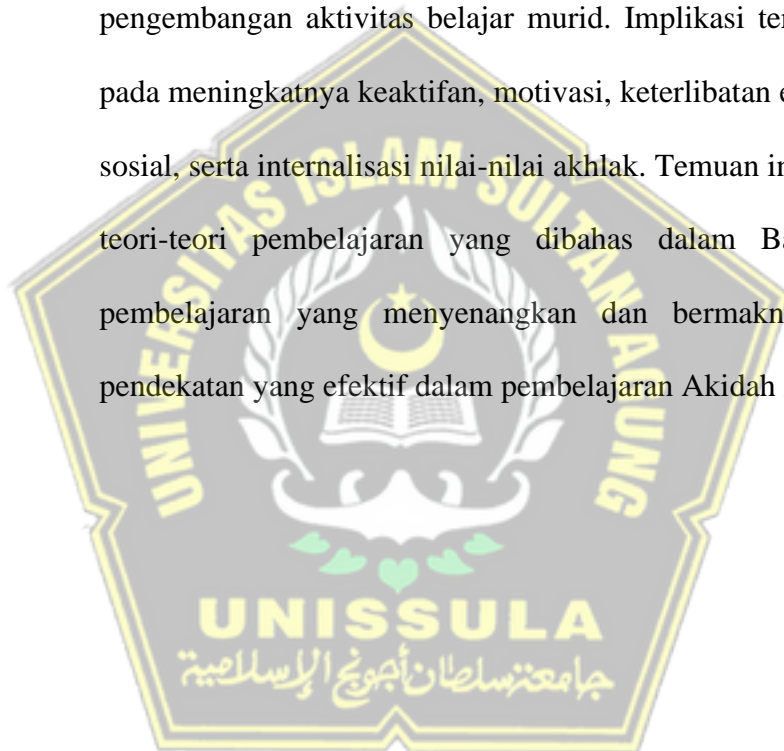
Metode *edutainment* juga berimplikasi positif terhadap proses internalisasi nilai-nilai Akidah Akhlak. Pembelajaran yang disajikan melalui simulasi perilaku, cerita teladan, dan pengalaman langsung memudahkan murid memahami dan menghayati nilai-nilai akhlak mulia. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan psikomotorik.

Implikasi ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak sebagaimana dijelaskan dalam Bab II, yaitu membentuk peserta didik yang beriman dan berakhlak mulia serta mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. (Damanik, 2025)

Secara keseluruhan, penerapan metode *edutainment* berimplikasi pada meningkatnya kualitas proses pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah. Pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan murid menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Implikasi ini memperkuat pandangan Moh. Sholeh Hamid bahwa metode *edutainment* mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi murid secara menyeluruh.(Shodiqin, 2016)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah memiliki implikasi yang signifikan terhadap pengembangan aktivitas belajar murid. Implikasi tersebut tampak pada meningkatnya keaktifan, motivasi, keterlibatan emosional dan sosial, serta internalisasi nilai-nilai akhlak. Temuan ini menguatkan teori-teori pembelajaran yang dibahas dalam Bab II bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Akidah Akhlak.



BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui interview, dokumentasi dan observasi maka penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak telah dilaksanakan secara terencana dan kontekstual melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan, seperti penggunaan *ice breaking*, permainan edukatif, diskusi kelompok, *role playing*, demonstrasi, serta pemanfaatan media audio-visual. Dalam pelaksanaannya, guru tidak lagi berperan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, humanis, dan partisipatif. Evaluasi pembelajaran dilakukan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang relevan dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, metode *edutainment* terbukti mampu mengubah pola pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui interview, dokumentasi dan observasi maka metode *edutainment* memberikan implikasi positif terhadap pengembangan aktivitas belajar peserta didik di MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak. Murid menunjukkan peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran, baik dalam bertanya, berdiskusi,

menyampaikan pendapat, maupun bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, metode *edutainment* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar murid, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif. Dari sisi afektif, pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga lebih mudah diinternalisasikan dalam sikap dan perilaku sehari-hari murid. Dengan demikian, metode *edutainment* berimplikasi signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu terbentuknya murid yang beriman, berakhlak mulia, dan memiliki kesadaran moral dalam kehidupan sosial.

5.2 Implikasi

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat konsep *edutainment* sebagai pendekatan pembelajaran yang relevan dan efektif dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur pendidikan dan hiburan secara harmonis mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik murid. Hal ini sejalan dengan teori *edutainment*, *active learning*, dan *quantum learning* yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pengalaman langsung dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan kajian pembelajaran Akidah Akhlak yang berorientasi pada pembentukan sikap dan perilaku, tidak hanya pada penguasaan materi secara kognitif.
2. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan

motivasi belajar murid. Pembelajaran Akidah Akhlak menjadi lebih interaktif, variatif, dan kondusif melalui penggunaan strategi seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, kuis interaktif, dan *role playing*. Selain itu, metode *edutainment* mendorong guru untuk berperan sebagai fasilitator dan menggunakan evaluasi pembelajaran yang bersifat holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bagi lembaga madrasah, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan kebijakan dan sarana prasarana guna menunjang inovasi pembelajaran agar tujuan pembelajaran Akidah Akhlak dapat tercapai secara optimal.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan, yaitu MA Ibrohimiyyah Mranggen Demak, sehingga temuan penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, fokus penelitian dibatasi pada penerapan metode *edutainment* dan implikasinya terhadap aktivitas belajar peserta didik, tanpa mengkaji secara kuantitatif pengaruhnya terhadap hasil belajar. Ketiga, penggunaan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara sangat bergantung pada subjektivitas peneliti dan informan. Keempat, keterbatasan waktu penelitian menyebabkan belum optimalnya pengamatan terhadap dampak jangka panjang penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

5.4 Saran

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas lokasi dan subjek penelitian agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran untuk mengukur secara lebih objektif pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar murid.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, N. R. (2019). Nuansa Edutainment Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Al Hadi*, IV(02), 877–886.
- Ahya, Clara Shantika, R. H. & A. (2024). Analisis materi akidah akhlak di madrasah. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 92–96.
- Albab, U. (2018). Teori mutakhir pembelajaran: konsep edutainment dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 51–62.
- Alfarizi, A. (2022). Literature Review : Implementasi Model Pembelajaran Discovery-Learning Berbasis Sains. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2).
- Alfyadhilah, N. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Murid SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(September), 138–151.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.
- Anizar., N. S. J. &. (2023). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 78–88.
- Arikunto, S. (2019a). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Arikunto, S. (2019b). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, M. S. (2018). Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran: Active Learning. *Jurnal Al Intizam*, 1(2), 157–188.
- Damanik, M. Z. & D. A. (2025). Pembelajaran akidah akhlak. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 509–520.
- Diawati, A. & S. (2023). Eksperimen Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal RELIGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 1–7.
- Dzikrotun Nafisah. (n.d.). *No Title*.
- E, M. (2021). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eva Valentin, R. H. dan S. A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas VIII Di MTs Daarul A'mal MetroT. *Kegruan Dan Ilmu Pendidikan*, 09.
- Hadari, H. N. dan M. (2016). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hamruni. (2018). *Konsep Eduatainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sukses Offset.

- Hidayanti, E. N. & D. (2016). Classroom Dalam Bentuk Moving Class Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1).
- Lase, A. & F. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1), 35–44.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mariani, Putri, D. Fadila K. & L. Y. (2023). Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence). *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 201–212.
- Marzuki. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sintang Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Vol.*, 5(2), 47–53.
- Mashudi. (2021). *Paradigma Baru Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta; Kalimedia.
- Moleong, L. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawir, M., Putri, M., & Diasti, U. S. P. (2024). Urgensi Pendidikan Akidah Akhlak di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1402–1410. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7269>
- Muzakki, Z. (2022). Formation of Student Character in Islamic Religious Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 937–948.
- Nainggolan, Berdiwan, S. A. & R. S. (2024). Pengaruh Model Quantum Learning Oleh Guru Pak Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Balige Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 2726–2738.
- Nata, A. (2019). *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nur'aini, I. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 6(1), 22–35.
- Nursahrianti. (2022). Perspektif Guru Pai Terhadap Pentingnya Pembelajaran Akidah Akhlak (Studi pada SD Negeri 14 Parepare). *Jurnal Al-Qayyimah*, 5(1), 81–93.
- Pratama, A. (2017). Konsep Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Perspektif Al-Qur ' An. *Konsep*, 18, 67–81.
- Prathama, I W Gylank Okka, C. w & A. S. (2021). Discovery-Inquiry Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 352–359.
- Qosim, M., & Rouf, A. (2024). Active Learning dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum Merdeka : Strategi Efektif Membentuk Religiusitas Siswa. *Jurnal Study Islam*, 8(1), 45–63.

- Rahman, Nisa Latifa, P. D. & M. (2025). Akhlak Mulia Sebagai Cerminan Iman : Kajian Materi Aqidah Akhlak Kelas 10. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(1), 7–16. <https://doi.org/10.63822/jili.vxix.xxx>
- Romadlon. (n.d.). *No Title*.
- Saleh, Mukhlis, E. B. & M. A. (2023). Metode Pembelajaran Quantum Learning , Hasil Belajar dan Pendidikan Agama Islam. *Urnal Genesis Indonesia*, 2(2), 45–53. <https://doi.org/10.56741/jgi.v2i02.216>
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68.
- Sardiman. (2018). *Intreaksi dan Motivasi Belajar*. Depok: RajawaliPers.
- Shodiqin, R. (2016). Jurnal Al-Maqoyis Vol . IV edisi I Januari-Juni 2016. *Jurnal Al-Maqoyis*, IV, 36–52.
- Sholikh, N. F. M. & M. S. (2021). Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP NEGERI 1 PORONG. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(6), 184–193.
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif: dilengkapi dengan Contoh Proposal dan Laporan Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N., & Dkk. (2024). Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegalwaru Purwakarta. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(1), 146–162.
- Syauki, Ahmad Yanuar, M. & I. N. (2021). Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Tulisn Ilmiah Pendidikan.*, 10(2), 85–91.
- syraifuddin. (2016). *Implementasi Active Learning Dalam Meningkatkan Mutu Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X Di MAPN 4 Medan Tahun 2016 / 2017*. 1(1), 42–60.
- Wartini, A. (2017). Menggagas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Raden Fatah*, 23(1), 151–164.
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 1(3), 221–242.