



Madinah.JSI by IAI TABAH is licensed under a Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License

Naskah masuk	Direvisi	Diterbitkan
17-Mar-2022	20-Apr-2022	1 Juni 2022
DOI : https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1372		

PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS METODE EDUTAINMENT DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) WAJO

Nabilah Amaliyah Iqbal

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

E-mail: a3nabilah@gmail.com

Abstrak: Perkembangan dunia pendidikan tersebut membuat pendidikan saat ini tidak lagi direduksi menjadi proses transfer of knowledge. Fun education juga memperhatikan prinsip-prinsip kemanusiaan. Pembelajaran yang menyenangkan mempengaruhi suasana belajar mengajar agar mereka dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga time on task-nya tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran perencanaan dan hasil pembelajaran akhlak akidah dengan metode edutainment di MAN WAJO. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang hanya berfokus pada strategi edutainment pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri Wajo. Hasil penelitian ini, pertama perencanaan strategi pembelajaran akhlak akidah dengan metode edutainment di MAN WAJO, pembelajaran dengan metode edutainment (menyenangkan) bagi siswa agar tidak mengalami kebosanan dan kebosanan. Dalam penerapannya, siswa diberi kebebasan untuk berkreasi, sehingga lebih mudah mengenal dan menerima materi sesuai kreativitasnya. Kedua, hasil strategi pembelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan strategi metode edutainment menunjukkan bahwa ada tiga aspek yang dinilai dari hasil metode edutainment 1) aspek kognitif, siswa mudah menerima pelajaran yang sedang berlangsung, 2) aspek afektif, siswa menunjukkan semangat dan semangat dalam belajar. pembelajaran, 3) aspek psikomotor, siswa belajar sambil bermain di dalam kelas dan di luar kelas.

Kata kunci: Strategi, Edutainment, Aqidah Akhlak

Abstract: These developments in the world of education make education today no longer be reduced to a process of transfer of knowledge. Fun education also pays attention to human principles. Fun learning affects the teaching and learning atmosphere so that they can focus their attention fully while studying so that their time on task is high. This study aims to provide an overview of the planning and learning outcomes of aqidah morals with the edutainment method at MAN WAJO. This study uses a qualitative method with a case study approach that only focuses on the edutainment strategy of learning aqidah akhlak in Madrasah Aliyah Negeri Wajo. The results of this study, the first planning of learning



strategies for aqidah morals with the edutainment method at MAN WAJO, learning with the edutainment method (fun) for students so that they do not experience boredom and boredom. In its application, students are given the freedom to be creative, so it is easier to recognize and accept material according to their creativity. Second, the results of the moral aqidah learning strategy using the edutainment method strategy showed that there were three aspects that were assessed from the results of the edutainment method 1) cognitive aspects, students were easy to accept ongoing lessons, 2) affective aspects, students showed enthusiasm and enthusiasm in learning. learning, 3) psychomotor aspects, students learn while playing in class and outside the classroom.

Keywords: Strategy, Edutainment, Aqidah Akhlak

PENDAHULUAN

Proses dari masa ke masa terus melakukan transformasi atau melakukan inovasi, sesuai perkembangan dan kemampuan manusia sendiri, sehingga pendidikan mengalami kemajuan yang cukup pesat. Hal ini terbukti bahwa adanya penemuan-penemuan ilmu pengetahuan yang baru, sekaligus menunjukkan pendidikan yang bersifat maju berorientasi untuk masa depan. perkembangan dua abad pendidikan abad ke-21 terlihat lebih berorientasi pada pengembangan potensi manusia, tidak lagi memusatkan pada kemampuan Teknik dalam melakukan eksplorasi dan eksploitasi sebagaimana abad ke-20. perubahan ini didorong tidak hanya kenyataan terjadi krisis ekologi, tetapi juga hasil riset terutama bidang neuro-psikologi.¹

Mengenal potensi manusia, khususnya otak, hasil penelitian *neuropsikologi* dari Markowitz dan Jensen.² Bahwa potensi manusia yang sudah teraktualisasi masih sangat minim, baru sekitar 10%. Penelitian tentang otak menunjukkan bahwa otak manusia paling sedikit terdiri dari 1 triliun sel otak, termasuk 100 milyar sel saraf aktif (*neuron*) dan 900 milyar sel lain yang merekatkan, memelihara dan menyelubungi *neuron*. Setiap satu dari 100 milyar *neuron* dapat tumbuh bercabang hingga 20.000 cabang (*dendrit*). Cabang yang seperti sebuah pohon yang berfungsi menyimpan informasi. Sel otak mampu menciptakan sambungan baru tidak kurang dari 100 ribu jalur. Jadi otak manusia adalah computer canggih, bahkan beribu kali lebih hebat dari computer tercanggih didunia manapun. Potensi sedemikian besar, semua orang berprestasi tinggal bagaimana proses pembelajaran yang dapat mengaktualisasi.

Neuropsikologi adalah suatu bidang interdisiplin antara neurologi dan psikologi. Neuropsikologi mempelajari hubungan antara otak dan perilaku, disfungsi otak dan defisit perilaku, dan melakukan assesment dan treatment untuk perilaku yang berkaitan dengan fungsi otak yang terganggu.³ Assesment neuropsikologis adalah sebuah metode untuk menggambarkan fungsi otak

¹Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta:Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.2009), 19

² Markowitz, Karen & Jansen.E, *Otak Sejuta Gigabite*, 2002, 249.

³ Nurussakinah Daulay, *Struktur Otak dan Keberfungsiannya pada Anak dengan Gangguan Spektrum Autis: Kajian Neuropsikologi*. Buletin Psikologi, 2017, Vol. 25, No. 1



berdasarkan pada performa pasien melalui tes-tes yang di standarisasi, yang telah terbukti memiliki indikator akurat mengenai hubungan otak dan perilaku. Otak menerima berbagai macam informasi melalui panca indera sebelum diinterpretasikan dalam perilaku konkrit. Informasi yang diterima oleh otak manusia, akan tersimpan dalam memorinya, baik memori jangka pendek maupun jangka panjang. Informasi tersebut amat mempengaruhi perilaku manusia. Pertanyaannya adalah, darimana manusia memperoleh informasi? Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, salah satunya dengan cara belajar dan melalui serangkaian proses pembelajaran.⁴

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berkesinambungan didalamnya erat dengan nilai-nilai kehidupan yang berguna bagi manusia dan membentuk manusia yang kreatif. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang dan itulah yang terjadi pada peserta didik sekarang.

Hal ini tentunya menjadi penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis. Jika kita lihat fenomena yang terjadi pada siswa saat ini, dimana mereka menganggap bahwa aktivitas yang mengasyikkan justru berada di luar jam pelajaran. Hal ini dikarenakan selama ini mereka merasa terbebani ketika berada dalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang membosankan.⁵

upaya meningkatkan mental dan moral sangat dibutuhkan. Untuk dapat menunjang pembelajaran yang baik teori-teori pembelajaran yang ada perlu diketahui dan dipahami, sebab dengan mengetahui dan memahami teori-teori pembelajaran seseorang akan lebih mengerti dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Selain teori ada yang dinamakan strategi sangat dibutuhkan dalam mengimplementasikan pengetahuan pada pembelajaran sedang berlangsung. salah satunya adalah strategi pembelajaran edutainment. Strategi ini mengusung kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan serta guru hanya sebatas pada fasilitator saja karena lebih menekankan pada partisipasi keaktifan peserta didik.

Penggunaan metode pembelajaran setiap mata pelajaran sangat penting, karena tidak semua metode pembelajaran tepat untuk semua mata pelajaran, waktu dan kondisi. Salah satu penentu dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode. Metode memiliki kedudukan penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pembelajaran salah satu penyebabnya adalah pemilihan metode kurang tepat. Karena itu metode sangat berpengaruh kegiatan belajar mengajar.⁶

⁴ Ulil Albab, Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal El-Tarbawi*, Vol.XI, No. 1. 2018

⁵ Moh Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Pers, 2014), 11

⁶ Susiba, Metode pembelajaran Akidah Akhlak SD/MI, *El-Ibtidaiy: Journal Primary Educational*, Vol 3. No.1 April 2020: 55-63



Proses pembelajaran di kelas, sering siswa dianggap wadah kosong yang harus diisi dengan berbagai pengetahuan atau informasi apapun yang seharusnya di peroleh oleh seorang pendidik. Jarang ditemukan pendidik yang memperhatikan dari aspek persaan dan emosi siswa, serta kesepian dalam belajar baik secara psikis dan fisik. Apabila pendidik (guru) memasuki kelas kemudian siswa diarahkan untuk diam dan duduk dan pembelajaran segera berlangsung secara monoton. Paradigma yang terjadi di MAN Wajo, sering membuat suasana yang menegangkan dan kaku, karena mengajar hanya untuk mengejar target kurikulum.

Guru bidang studi akidah akhlak mempunyai peranan yang cukup penting bagi manusia baik itu bersifat formal dan non formal untuk mengembangkan kemampuan dasar rohani yang dapat di kembangkan se optimal mungkin, melalui konsep tarbiyat, ta'dib dan ta'lim yang selama ini sudah di kembangkan oleh para ahli, hal ini mengacu kepada bagaimana membina umat manusia untuk berhubungan dengan Allah SWT. Allah SWT sebagai zat yang Maha Tahu menurunkan para rasul-Nya untuk mendidik umat manusia kepada apa yang di perintahkan-Nya, lalu pada zaman setelah kerasulan tugas mendidik ini di serahkan kepada para ulama, ustadz, mu'alim dan guru.⁷

Tujuan penelinelitian ini strategi pembelajaran akidah dengan metode edutaimen di Madrasah Aliyah Negeri Wajo sebagai bahan refleksi dan mengembangkan khazanah pengetahuan, dan strategi pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan strategi edutainment pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif sehingga peneliti sebagai instrument kunci. Pengambilan sumber data sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini di lakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wajo, terletak di desa Leppangeng kecamatan Belawa, kabupaten Wajo. Durasi penelitian berkisaran 3 minggu, dimulai tanggal 1 november 2021 sampai dengan data dalam penelitan meliputi informasi yang berkaitan dengan penelitian, perencanaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran Akidah AKhlak di MAN WAJO. Khususnya pada peserta didik kelas X, baik perencanaan fisik maupun psikis serta rencana administrasi, Pelaksanaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAN WAJO. Hal ini meliputi pilar atau konsep dari *edutainment* mulai dari memanusiakan ruang kelas (*humanizing the classroom*), pembelajaran aktif (*active learning*), dan *quantum teaching*. Sedangkan sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini guru mata pelajaran, siswa, guru BK, dan Kepala Sekolah di Madrasah Aliyah Negeri Wajo.

⁷ Moh Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, (Yogyakarta: PT LKIS, 2009), 44



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Edutainment

Sebelum menuju pada pembahasan perencanaan, penulis paparkan berkaitan dengan penggunaan strategi *edutainment* khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak, dikatakan oleh Nur Asia Jamal, S.Ag selaku pendidik yang mengampu Mapel Akidah Akhlak kelas X yang telah mendidik sejak tahun 2008 di Madrasah Aliyah Negeri Wajo tersebut mengungkapkan bahwa:⁸

“Edutainment merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai kemampuan dan kreatifitas yang dimiliki pendidik dengan cara menghibur, humor, serta apapun yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran dan sasaran pendidikan”.

Beliau juga menyampaikan bahwa pembelajaran dengan metode *edutainment* sangatlah penting. Hal tersebut dikarenakan, *edutainment* dengan konsep yang menyenangkan maka siswa tidak akan mengalami kebosanan. Mereka juga diberikan kebebasan untuk berkreasi sehingga lebih mudah serta mengena dalam menerima materi pelajaran dengan kreatifitasnya sendiri.

Hal tersebut senada dengan yang disampaikan Bapak Abu Naim yang juga pendidik sejak tahun 2016, memegang Mapel Akidah Akhlak kelas X menyampaikan bahwa penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran adalah penting. Berikut paparan beliau:⁹

“Edutainment merupakan pendidikan yang dikemas dalam nuansa hiburan yang mengasyikan. Hal ini penting demi untuk mengembalikan konsentrasi siswa, sehingga mereka nyaman dan belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga tidak terasa bahwa sebenarnya mereka sedang belajar”

Bapak Abu Naim juga menambahkan alasannya bahwa menurut psikologi, konsentrasi belajar peserta didik itu terbatas yakni hanya kurang lebih 15 menit. Dengan adanya kombinasi hiburan atau *edutainment* ini, akan membantu peserta didik untuk memahami kembali materi yang disampaikan.

Berbeda sedikit dengan Ibu Nur Asia Jamal yang juga mendidik Mapel Akidah Akhlak khususnya kelas IX dimana beliau mengajar sejak tahun 2008, mengatakan bahwa penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran adalah cukup penting. Beliau memaparkan bahwa:

“*Edutainment* adalah edukasi *plus entertainment*, atau pembelajaran yang disertai dengan permainan atau hiburan”.
Penggunaannya dalam pembelajaran adalah cukup penting”.

Ibu Nur Asia Jamal memberikan alasannya bahwa umumnya materi

⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Nur Asia Jamal selaku pendidik Mapel Akidah Akhlak di kelas X pada tanggal 1 November 2021 jam 8.00 Wit

⁹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Abu Naim selaku pendidik Mapel Akidah Akhlak kelas XI pada Senin, 1 November 2021 Pukul.08.00 Wit.



Akidah Akhlak cenderung lebih sering disampaikan secara klasik. Sehingga seringkali peserta didik merasa jenuh. Maka dari itu, dengan *edutainment* peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan merasa santai, nyaman, serta gembira. Penggunaannya yang cukup penting tersebut, bukan berarti mengabaikan suasana nyaman dalam pembelajaran, namun utamanya adalah tercapainya tujuan pembelajaran dimana tujuan pembelajaran disesuaikan materi, dan penggunaan *edutainment* sebagai strategi, disesuaikan dengan tema atau materi tersebut.

Tabel Urgensi Penggunaan Strategi Edutainment

No	Nama	Urgensi	Presentase		Alasan
			Edukasi	Entertainment	
1	Abu Naim	Sangat Penting	50%	50%	Kenyamanan dan rasan senang dalam belajar adalah nomor 1.
2	Nur Asia Jamal	Penting	65%	35%	Utamanya adalah kemampuan pendidik dalam keterampilan mengelola kelas.
3	Abdul Wahid	Cukup Penting	70%	30%	Utamanya adalah tujuan pembelajaran tercapai sesuai kemampuan dan kreatifitas pendidik.

Pada intinya, dari ketiga pendidik Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri Wajo memiliki pemahaman tentang urgensi strategi *edutainment* dalam pembelajaran. Mereka dilandasi alasan tersendiri.

Perbedaan tingkat *urgensi* penggunaan strategi *edutainment* tersebut, dimana Bapak Abu Naim menyampaikan bahwa *edutainment* sangatlah penting dalam pembelajaran. Beliau membaginya imbang antara pendidikan dan hiburan, masing-masing 50%. Hal tersebut karena menurut beliau, suasana atau *mood* yang baik merupakan hal yang utama harus dirasakan dalam diri setiap peserta agar pembelajaran efektif. Sehingga, membuat suasana nyaman dan menyenangkan



dengan teknik *edutainment* sangatlah penting guna mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Sedangkan Ibu Nur Asia Jamal menyampaikan bahwa penggunaan *edutainment* adalah penting. Dikatakan penting karena memadukan edukasi dan *entertainment* adalah hal yang dapat menggugah semangat dan rasa senang para peserta didik. Namun, penggugahan semangat tersebut, tidak harus menggunakan *edutainment*. Beliau mempresentasikan edukasi sebesar 65% dan *edutainment* hanya 35%. Justru yang utama adalah bagaimana kemampuan pendidik mampu mengelola kelas dengan baik. Maka dalam hal ini, adalah kemampun atau keterampilan mengelola kelas.¹¹ Berbeda dengan Bapak Abdul Wahid mengatakan penggunaan *edutainment* adalah cukup penting, prosentasenya hanya 30%. Beliau berasal, karena yang terpenting atau tujuan utamanya adalah bagaimana tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. *Edutainment* dianggap sebagai langkah terapan, yang disesuaikan dengan kemampuan pendidik. Sehingga, tidak bisa memaksakan kehendak pendidik agar menerapkan *edutainment*. Karena sejatinya, bentuknya itu beragam sesuai kemampuan pendidik. Justru yang utama adalah tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien sesuai kemampuan atau kreatifitas pendidik¹². Jadi *edutainment* salah satu strategis untuk mencapai tujuan pembelajaran, hanya saja perbedaan urgensi guru.

2. Hasil strategis Edutainment

Dalam Proses pembelajaran, *edutainment* merupakan konsep yang menarik apabila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur akan memberikan hal yang bermanfaat di dunia pendidikan. Karena inti sari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana peserta bersemangat, antusias dan bahagia mengikuti pelajaran di kelas. *Edutainment* merupakan konsep yang tujuannya adalah proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penyampaian materi seharusnya terkoneksi dengan baik, guru akidah akhlak menyisipkan beberapa video atau permainan yang berkaitan dengan materi.

Dalam pembelajaran *edutainment* proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta bagaimana hubungan antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan pendekatan deduktif metodik yang bernuansa pedagogis.

Dalam pembelajaran akidah akhlak di Madrasah aliyah Negeri Wajo siswa tidak takut dan tidak sungkan untuk menanyakan perihal apa yang ada dalam benak peserta didik atau yang ingin diketahuinya, guru berfungsi sebagai fasilitator untuk membimbing atau mengarahkan peserta didik, artinya interaksi

¹⁰ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Abu Naim selaku pendidik Mapel Akidah Akhlak kelas XI via WhatsApp pada Rabu, 3 November 2021 Pukul.08.00 Wit.

¹¹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Asia Jamal selaku pendidik Mapel Akidah Akhlak kelas X via WhatsApp pada Rabu, 3 November 2021 Pukul.08.30 Wit

¹² Berdasarkan hasil wawancara dengan Abdul Wahid selaku pendidik Mapel Akidah Akhlak kelas XI via WhatsApp pada Rabu, 3 November 2021 Pukul.09.00 Wit



antara guru dan peserta didik tidak terjalin komunikasi yang kaku tetapi harmonis seperti guru sangat akrab, bersahabat sebagaimana teman sendiri, meskipun tidak melupakan adab terhadap guru. Penyampaian materi, guru Akidah akhlak berusaha untuk menghidupkan kelas dengan cara memberikan pertanyaan. Disini guru selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

Melalu berbagai macam media pembelajaran yang beragam diharapkan dapat memudahkan proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Metode *edutainment* sebagai sesuatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang menghibur dapat memfungsikan kedua belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Karena secara otomatis, otak kanan dan otak kiri memiliki perbedaan fungsi dan cara kerja keduanya. tujuan guru akidah akhlak menggunakan *edutainment* dalam pembelajaran mengupayakan agar tak kiri dan otak kanan siswa dapat berfungsi secara maksimal salah satunya menggunakan beberapa metode salah satunya *game make a match*, *jigsaw*.

Berdasarkan perinsip konsep *edutainment* dan teori pembelajaran *edutainment* tercipta konsep *edutainment*, guru juga menerapkan unsur-unsur strategi pembelajaran *edutainment* dalam pembelajaran Akidah akhlak. Unsur tersebut meliputi: Memberikan kemudahan dan suasana gembira, dalam hal ini pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang. Maka dengan guru mengajari para siswa untuk bernyanyi bersama lagu nama-nama malaikat beserta tugasnya dan memutar film pendek yang berkaitan dengan materi, selain membuat para siswa lebih mudah dalam memahami materi metode yang di gunakan guru sudah menjadikan suasana gembira untuk para siswa.

3. Analisis hasil Strategi *edutainment*

Dari pembahasan yang telah penulis sampaikan, strategi *edutainment* yang telah diterapkan ini cukup berhasil. Apalagi dari ketiga aspek, yakni aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik hanya satu dua siswa yang memang masih mengalami kendala untuk aspek afektif namun hal itu pun dalam tataran wajar sebagai kanak-kanak. Keberhasilan tersebut, didukung dengan keadaan sekolah itu sendiri mulai dari input, pembinaan, dan SDM yang memadai atau bonafit. Sebagaimana indikator keberhasilan strategi *edutainment* menurut Hamruni, maka penulis analisis dari data lapangan dengan teori yang ada sebagai berikut:¹³

1. Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan agar tidak lagi ada jarak antara pendidik dan peserta didik. Hal ini telah diterapkan di

¹³ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), 199-201



Madrasah Aliyah Negeri Wajo, demi menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan maka hubungan pendidik dan peserta didik seperti layaknya keluarga atau sahabat. Namun, pendidik tetap dihormati oleh peserta didik.

2. Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan. Hal ini cukup berhasil diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri Wajo hal ini terbukti dari respon para peserta didik.
3. Konsep *edutainment* berupaya dengan satu jalinan yang efisien dan saling berinteraksi positif antara peserta didik, pendidik, proses pembelajaran, serta lingkungan pembelajaran. Hal ini, berdasarkan analisis penulis belum begitu terealisasi atau berhasil, terutama dalam aspek *humanizing the classroom*.
4. Konsep *edutainment* berlangsung secara humanis, interaktif, edukatif, dan menyenangkan. Hal ini berdasarkan analisis penulis, sudah berusaha diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri Wajo dan berhasil dalam ketiga aspek. Apalagi didukung dengan SDM dan input yang baik serta status sekolah yang tergolong bonafit.

Pada intinya, strategi *edutainment* pada tiga konsep yang telah diterapkan dalam pembelajaran Akidah di Madrasah Aliyah Negeri Wajo, cukup memberikan hasil yang bagus. Mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penulis sangat memberikan apresiasi tentang wajibnya penggunaan *active learning* dalam pembelajaran, dan dipadukan dengan *humanizing the classroom* serta *quantum teaching*. Berdasarkan analisis penulis pula, strategi *edutainment* yang diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri Wajo didukung oleh kondisi, input, SDM, dan sarana prasarana yang memadai. Namun yang masih menjadi kendala adalah kondisi yang terkadang tak terduga seperti wabah *covid 19*.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat penulis simpulkan beberapa poin penting yakni sebagai berikut:

1. *Edutainment* dimaknai sebagai langkah terapan pembelajaran yang memadukan pendidikan dengan hiburan, sehingga peserta didik nyaman dan suasana pembelajaran menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya di Madrasah Aliyah Negeri Wajo, *edutainment* berusaha diletakkan dengan porsi yang seimbang. Artinya, edukasi 50% dan hiburan 50%. Terdapat tiga aspek yang telah berlaku di Madrasah Aliyah Negeri Wajo, yaitu *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*. Ketiga aspek tersebut, memiliki perencanaan dan hasil khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Perencanaan aspek *humanizing the classroom*, pertama komunikasi yang baik antara pendidik, peserta didik, dan kaur sarana prasarana guna pengaturan ruang kelas mulai dari meja kursi, dan sebagainya. Kedua, perencanaan peningkatan kemampuan mengelola kelas bagi para pendidik guna



meningkatkan kualitas SDM baik secara individu maupun kelompok. Selanjutnya perencanaan aspek *active learning* yang meliputi, *pertama* perencanaan administrative yakni berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). *Kedua*, perencanaan yang berupa persiapan kesehatan baik fisik dan psikis pendidik serta peserta didik. Sementara perencanaan aspek *quantum teaching* adalah dengan menjalin kerjasama dengan guru BK (Bimbingan Konseling) sebagai teknik awal dalam pembagian kelas agar dalam masing-masing kelas benar-benar terbagi rata.

3. Dari hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri Wajo, secara umum memuaskan. Dari segi kognitif, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman karena suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Dari segi afektif, peserta didik semakin mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, apalagi didukung dengan input yang dari kalangan bonafit. Artinya, hanya satu atau dua yang tergolong *bandel*, itu pun dalam tataran wajar. Selanjutnya dari segi psikomotorik, imbas dari pemahaman yang bagus maka dalam praktiknya juga bagus. Sehingga secara umum, strategi *edutainment* yang diterapkan dalam pembelajaran Akidah di Madrasah Aliyah Negeri Wajo cukup efektif dan berhasil. Apalagi didukung dengan input dan SDM yang bagus. Kendala yang sering terjadi adalah suasana atau kondisi yang tak terduga.

BIBLIOGRAFI

- Albab,Ulil.Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal El-Tarbawi*, Vol.XI, No. 1. (2018)
- Daulay, Nurussakinah. Struktur Otak dan Keberfungsian pada Anak dengan Gangguan Spektrum Autis: Kajian Neuropsikologi. *Buletin Psikologi*, 2017, Vol. 25, No. 1. DOI: [10.22146/buletinpsikologi.25163](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.25163)
- Choirul, Fuad Khaerul. *Pendidikan Agama Islam Berwawasan Multikultural*. Jakarta: Gramedia, 2007.
- Hamid, Moh Sholeh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Pers, 2014.
- Hamruni. *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tabiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Jamal, Nur Asia, wawancara Via WhatsApp, 3 november 2021, Pukul 08.30 Wit
- Maftuh, Hasan. 2017. Implementasi Konsep Edutainment pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Boyolali. *Jurnal Inspirasi*.Vol 1, No. 1 Juli 2017.
- Markowitz, Karen & Jansen.E, *Otak Sejuta Gigabite*, 2002.
- Muhaimin. *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Pedak, Mustamir. *Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani, 2011.



- Roqib, Moh. *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. Yogyakarta: PT LKIS, 2009.
- Sanaki, Hujar A.H. *Tujuh Kompetensi yang menyenangkan dan Profesional*. Yogyakarta: Power Boook, 2009.
- Santoso. *Paikem Gembrot*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka, 2010.
- Susiba, Metode pembelajaran Akidah Akhlak SD/MI, *El-Ibtidaiy: Journal Primary Educational*, Vol 3. No.1 April (2020).
<http://dx.doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.9004>
- Sumatri & Permana. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosdakarya. 2001.
- Svencer, B. D. *Edutainment: Entertainment in the K-12 Classroom*. Seattle, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.
- Tadjab, Muhaimin & Abd. Mujib. *Dimensi-Dimensi Studi Islam*. Surabaya: Karya Abitama. 1994.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Bahasa Indonesia*.
- Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas)*. Jakarta: Sinar Grafika, 2003.
- Wahid, Abdul, wawancara Via WhatsApp, 3 november 2021, Pukul 09.00 Wit