

**STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DI SMP NEGERI 1 PURBALINGGA**



TESIS

**Diajukan kepada Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)**

**Oleh
LILI HASTUTI
NIM. 181766011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iainpurwokerto.ac.id Email : pps@iainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: 78/In.17/D.Ps/PP.009/7/2020

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Lili Hastuti
NIM : 181766011
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Strategi *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Purbalingga

Telah disidangkan pada tanggal **30 Juni 2020** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.



Purwokerto, 22 Juli 2020

Direktur,

[Signature]
Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, 53126 Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: pps.iainpurwokerto.ac.id E-mail: pps@iainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN TESIS

Nama : Lili Hastuti
NIM : 181766011
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Purbalingga

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag. NIP. 19680816 199403 1 004 Ketua Sidang/ Penguji		20/7/2020
2	Dr. M. Misbah, M.Ag. NIP. 19741116 200312 1 001 Sekretaris/ Penguji		20 Juli 2020
3	Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag. NIP. 19681008 199403 1 001 Pembimbing/ Penguji		17 Juli 2020
4	Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag. NIP. 19730125 200003 2 001 Penguji Utama		15 Juli 2020
5	Dr. Heru Kurniawan, M.A. NIP. 19810322 200501 1 002 Penguji Utama		17 Juli 2020

Purwokerto, 20 Juli 2020
Mengetahui
Ketua Program Studi PAI

Dr. M. Misbah, M.Ag.

NIP. 19741116 200312 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana IAIN
Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa:

Nama : Lili Hastuti
NIM : 181766011
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga

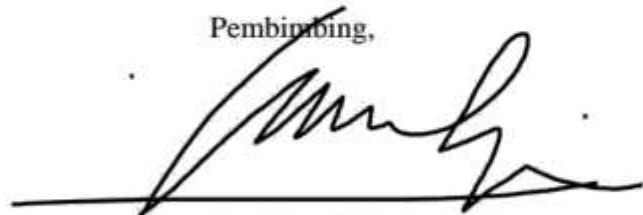
Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut diatas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Purwokerto, 13 Mei 2020

Pembimbing,



Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.

NIP. 19681008 199403 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul **“Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga”** seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 13 Mei 2020

Hormat saya,



Lili Hastuti

NIM. 181766011

**STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DI SMP NEGERI 1 PURBALINGGA**

LILI HASTUTI
NIM. 181766011

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dan pasti ada dalam setiap pendidikan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan bagi setiap peserta didik. Selama ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih dimaknai sebagian orang, merupakan mata pelajaran yang tidak digunakan dalam persaingan dunia kerja dan hanya berkaitan dengan permasalahan yang dari dulu hingga sekarang tidak berkembang. Kejenuhan yang dialami para peserta didik, sejatinya telah terjawab dalam kompleksitas kurikulum 2013. Namun, pada pelaksanaannya belum maksimal. Sebagai pendukung penerapan kurikulum 2013, *edutainment* sebagai strategi terapan yang memadukan antara pendidikan dengan hiburan agar pembelajaran menjadi menyenangkan serta mengena. Suasana pembelajaran yang demikian, dapat memicu efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Terdapat tiga aspek yang dibahas dalam penelitian ini yakni aspek *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* mulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta hasil.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan model Miles and Huberman yang mencakup tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sebelum data disimpulkan, dilakukan pula triangulasi data dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengecek kebenaran dan memperkaya data hasil penelitian.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan, dalam ketiga aspek memiliki perencanaan dan pelaksanaan tersendiri. Aspek *humanizing the classroom* berkaitan dengan dengan pengaturan ruang kelas dengan komunikasi yang baik. Aspek *active learning* berkenaan dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif sebagai penerapan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Aspek *quantum teaching* berupa pelaksanaan konsep TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, rayakan). Dari penerapan ketiga konsep tersebut, hasil pembelajaran berimbas aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik kearah yang lebih baik. Hal tersebut didukung dari input dan kondisi sekolah yang tergolong bonafit, hanya saja kendalanya adalah kondisi dan situasi yang terkadang tak terduga. Sebagai solusi, dilakukan pendalaman aspek *humanizing the classroom* dan komunikasi positif antar pelaksana program pendidikan di sekolah.

Kata Kunci : Pembelajaran, Strategi Edutainment, PAI Budi Pekerti

**EDUTAINMENT STRATEGIES IN LEARNING
ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND CHARACTER
AT SMP NEGERI 1 PURBALINGGA**

LILI HASTUTI
NIM 181766011

ABSTRACT

Learning is a process of interaction between educators and students and certainly exists in every education. Fun learning is a dream for every student. During this time, the study of Islamic Religious Education and Characteristics is still interpreted by some people, is a subject that is not used in competition in the world of work and is only related to problems that have not developed until now. The boredom experienced by students, has actually been answered in the complexity of the 2013 curriculum. However, the implementation has not been maximized. As a supporter of the implementation of the 2013 curriculum, edutainment as an applied strategy combines education with entertainment so that learning becomes fun and enjoyable. Such a learning atmosphere can trigger the effectiveness of achieving learning objectives. There are three aspects discussed in this study, namely aspects of humanizing the classroom, active learning, and quantum teaching starting from planning, implementation, and results.

This research is a field research (field research) with a qualitative approach. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. While the data analysis technique used is using the Miles and Huberman model which includes three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Before the data is concluded, triangulation of data is also carried out by comparing the results of interviews, observations, and documentation to check the truth and enrich the research data.

The results of this study can be concluded, in all three aspects it has its own planning and implementation. The humanizing aspect of the classroom relates to classroom management with good communication. The active learning aspect relates to the use of active learning strategies as the application of the RPP (Learning Implementation Plan). The quantum teaching aspect is in the form of the implementation of the TANDUR concept (Grow, Natural, Name, Demonstrate, Repeat, celebrate). From the application of these three concepts, learning outcomes impact cognitive, affective, and psychomotor aspects in a better direction. This is supported by the input and condition of schools which are classified as bona fide, only the obstacles are conditions and situations that are sometimes unpredictable. As a solution, a deepening of the humanizing the classroom aspects and positive communication were carried out among the implementers of the education program in schools.

Keywords: Learning, Edutainment Strategy, Islamic Religious Education and Character

TRANSLITERASI

Transliterasi adalah tata sistem penulisan kata-kata bahasa Asing (Arab) dalam bahasa Indonesia yang digunakan oleh penulis tesis. Pedoman transliterasi didasarkan pada Surat Keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ḥa'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	ḏal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)



Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	waw	W	W
هـ	ha'	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti bahasa Indonesia, terdiri dari vokal pendek, vokal rangkap, dan vokal panjang.

1. Vokal Pendek

1		<i>Fathah</i>	ditulis	A
	Contoh	كتب	ditulis	<i>Kataba</i>
2		<i>kasrah</i>	ditulis	I

	Contoh	ذکر	ditulis	<i>Žukira</i>
3	و	<i>ḍammah</i>	ditulis	U
	Contoh	يذهب	ditulis	<i>Yaḥhabu</i>

2. Vokal Panjang

1	<i>Fathah</i> + alif	ditulis	<i>ā</i>
	جاهليه	ditulis	<i>Jāhiliyah</i>
2	<i>Fathah</i> + ya' mati	ditulis	<i>Ā</i>
	تنسى	ditulis	<i>Tansā</i>
3	<i>Kasrah</i> + ya mati	ditulis	<i>Ī</i>
	كريم	ditulis	<i>Kaīm</i>
4	<i>ḍammah</i> + wawu mati	ditulis	<i>Ū</i>
	فروض	ditulis	<i>Funūd</i>

3. Vokal Rangkap (diftong)

1	<i>Fathah</i> + ya mati	Ditulis	Ai
	كيف	Ditulis	<i>Kaifa</i>
2	<i>Fathah</i> + wawu mati	Ditulis	Au
	حول	Ditulis	<i>ḥaula</i>

C. *Ta' Marbūṭah*

1. Bila dimatikan tulis h

حكمة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendakai lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliā'</i>
----------------	---------	--------------------------

- D. Bila *ta' marbūṭah* hidup atau dengan harakat, *fathah* atau *kasrah* atau *ḍammah*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāt al-fiṭr</i>
------------	---------	----------------------

E. *Syaddah* (Tasydid)

Untuk konsonan rangkap karena *syaddah* ditulis rangkap:

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عددة	Ditulis	<i>'iddah</i>

F. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyah*

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

G. Hamzah

Hamzah yang terletak di akhir atau di tengah kalimat ditulis apostrof.

Sedangkan hamzah yang terletak di awal kalimat ditulis alif. Contoh:

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

MOTTO

*“Emblazon those words on your mind...
learning is more effective when it’s fun”*
(Peter Kline)¹

*“New knowledge is of little value if it doesn’t change us, make us better
individuals, and help us to be more productive, happy, and useful”*
(Hyrun Smith)²

¹ Peter Kline dalam Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), 1.

² Hyrun Smith dalam Adi W. Gunawan, *Genius Learning...*, 1.

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Samsudin dan Ibu Yusmini. Terimakasih atas doa, motivasi, kasih sayang, dukungan dan segala pengorbanannya.

Tidak ada yang bisa diberikan oleh Putrimu ini selain Doa.

Semoga selalu mendapatkan kebahagiaan, keberkahan, dan ridha-Nya.

Aamiin Yaa Rabbal'aalamiin

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap kalimat syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya kepada penulis, sehingga berhasil menyelesaikan tesis yang berjudul “Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga”. Tesis ini diajukan untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) di Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW sebagai suri teladan terbaik yang telah membawa kita menuju zaman perubahan ini. Beliau lah yang kami harapkan dan kami nantikan, semoga kelak kita mendapatkan syafa'atnya dihari kiamat. Aamiin.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tesis ini. Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak lepas dari motivasi, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih dengan hormat kepada:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang sekaligus menjadi pembimbing penulis. Terimakasih atas fasilitas yang diberikan, bimbingan, arahan, dan motivasi dalam hal perkuliahan serta penyusunan tesis ini sehingga terselesaikan.
3. Dr. M. Misbah, M.Ag., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah membantu dan memfasilitasi penulis, baik dalam proses studi maupun dalam penyusunan tesis.
4. Dr. Elya Munfarida, M.Ag., selaku Penasihat Akademik. Terimakasih atas semangat dan arahan yang diberikan.

5. Segenap Dosen dan Staf Administrasi Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah memberikan pelayanan terbaik selama penulis menempuh studi.
6. Drs. Runtut Pramono., Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga yang telah bersedia memberikan izin untuk penelitian dan menggali pengalaman nyata.
7. Pardiyono, S.Ag., pendidik Mapel PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, yang selalu bersedia kapanpun dan dimanapun terkait pemenuhan data tesis. Terimakasih atas kepedulian yang selalu diberikan.
8. Seseorang yang selalu ada untuk penulis, Mas Sodik. Terimakasih atas pengorbanan, perjuangan, dan semangat yang selalu diberikan selama ini.
9. Teman-teman Pascasarjana PAI A angkatan 2018, terutama Khusnul Abdiyah, Ibu Isnani Hidayati, dan Ibu Indi Nurdianingrum. Tidak lupa para humoris kelas, Ustad Mughni, Mas Ikhsan, Mas Agus Supriyanto. Serta kalian, Bapak H. Mohamad Aminudin, Mas Adnan, Ustad Biqih, Mas Aman, Mas Wiji, Mas Gunawan, Mas Rifa'i, Mas Agus H, Mas Aan, dan Mas Ma'mun. Semoga sukses semua dan silaturahmi selalu terjaga.
10. Semua pihak terkait yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas segalanya sehingga tesis ini terselesaikan.

Jazakumullah khoirul jaza'. Akhirnya karya ini penulis suguhkan kepada segenap pembaca dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi pengembangan dan perbaikan guna menghasilkan karya atau temuan yang lebih baik. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat ridha Allah SWT. Aamiin.

Purwokerto, 13 Mei 2020

Penulis,



Lili Hastuti

NIM. 181766011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN DIREKTUR	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
TRANSLITERASI	viii
MOTTO	xiv
PERSEMBAHAN	xv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR BAGAN.....	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
DAFTAR SINGKATAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Sistematika Penulisan	11
BAB II STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI	
A. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran	
1. Pengertian Strategi Pembelajaran	14
2. Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran.....	17
3. Klasifikasi Strategi Pembelajaran.....	19

4. Komponen Strategi Pembelajaran	22
5. Prinsip-prinsip Strategi Pembelajaran	24
B. Edutainment Sebagai Strategi Pembelajaran	
1. Pengertian Strategi Edutainment	26
2. Konsep Dasar Strategi Edutainment	29
3. Prinsip-prinsip Strategi Edutainment.....	50
4. Model-model Pembelajaran Pendukung Edutainment	57
5. Perencanaan Strategi Edutainment	62
6. Pelaksanaan Strategi Edutainment	65
7. Indikator Keberhasilan Strategi Edutainment	69
C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	
1. Pengertian Pembelajaran PAI Budi Pekerti	71
2. Dasar Pembelajaran PAI Budi Pekerti	74
3. Tujuan Pembelajaran PAI Budi Pekerti	76
4. Edutainment dalam Pendidikan Agama Islam	78
D. Hasil Penelitian yang Relevan	80
E. Kerangka Berpikir	84
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Paradigma Penelitian	87
B. Pendekatan Penelitian.....	87
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	88
D. Data dan Sumber Data	89
E. Teknik Pengumpulan Data	90
F. Teknik Analisis Data	92
G. Pemeriksaan Keabsahan Data	95
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Purbalingga	
1. Letak Geografis	97
2. Sejarah Berdirinya	98
3. Visi & Misi	101
4. Struktur Guru dan Karyawan	102

5. Kurikulum	104
6. Keadaan Peserta Didik	104
7. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	107
8. Keadaan Sarana dan Prasarana	110
9. Prestasi yang diraih	113
B. Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga	
1. Perencanaan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran	
a. Perencanaan Aspek Humanizing The Classroom	124
b. Perencanaan Aspek Active Learning	125
c. Perencanaan Aspek Quantum Teaching	129
d. Analisis Peneliti	131
2. Pelaksanaan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran	
a. Pelaksanaan Aspek Humanizing The Classroom	135
b. Pelaksanaan Aspek Active Learning	137
c. Pelaksanaan Aspek Quantum Teaching	139
d. Analisis Peneliti	141
3. Hasil Strategi Edutainment dalam Pembelajaran PAI Budi di SMP Negeri 1 Purbalingga	
a. Hasil Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik	147
b. Analisis Peneliti	150
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	
A. Simpulan	153
B. Implikasi	154
C. Saran	155
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

- Tabel 4.1 : Daftar Wali Kelas
- Tabel 4.2 : Keadaan Peserta Didik
- Tabel 4.3 : Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan
- Tabel 4.4 : Daftar Sarana Prasarana Lantai I
- Tabel 4.5 : Daftar Sarana Prasarana Lantai II
- Tabel 4.6 : Daftar Sarana Prasarana Lantai III
- Tabel 4.7 : Pretasi Kejuaraan yang telah diraih

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 : Kerangka Berpikir Penelitian

Bagan 4.1 : Struktur Guru dan Karyawan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Peta Lokasi SMP Negeri 1 Purbalingga

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rekapitulasi Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 : Pedoman Observasi
- Lampiran 3 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 4 : Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 5 : Catatan Lapangan Observasi Pendahuluan
- Lampiran 6 : Catatan Lapangan Penelitian
- Lampiran 7 : Dokumentasi Hasil Penelitian
- Lampiran 8 : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- Lampiran 9 : Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 10 : Surat Keterangan telah melakukan Penelitian
- Lampiran 11 : SK Pembimbing Tesis
- Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR SINGKATAN

- PAI BP : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
MAPEL : Mata Pelajaran
SDM : Sumber Daya Manusia
RPP : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
TANDUR : Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah pendidikan baik itu pendidikan formal maupun non formal, pastilah terdapat proses atau kegiatan belajar mengajar yang sering disebut dengan istilah kegiatan pembelajaran. Disitulah terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Seiring dengan tanggungjawab profesional pendidik dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala perencanaan program pembelajaran yang akan berlangsung. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pada umumnya, hal awal yang harus dilakukan adalah membuat perencanaan pembelajaran. Dari sini, pendidik membuat perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya dari tujuan tersebut, pendidik akan bisa menemukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kondisi peserta didik.¹ Strategi pembelajaran menjadi hal yang penting karena merupakan komponen yang erat kaitannya dengan bagaimana materi disiapkan, metode apa yang sesuai, serta bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran. Namun, strategi pembelajaran yang menjadi sorotan dekade terakhir adalah bagaimana guru dapat merancang strategi itu agar para siswa dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan.²

Hal tersebut sebagaimana pernah diungkapkan oleh Anis Baswedan dalam sambutan sebuah rapat/ pertemuan ketika menjadi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang dikutip oleh Edi Sutarto bahwa, “Pendidikan bukanlah mengisi wadah, namun menyalakan api”. Demikian sebuah ungkapan yang

¹ Hamzah Uno & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 3.

² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), 17.

menggambarkan bahwa tugas utama pendidikan bukanlah “mengisi” anak dengan pengetahuan-pengetahuan, namun membangkitkan hasrat untuk menjadi manusia pembelajar sepanjang hayat.³ Dari paparan tersebut telah jelas bahwa pendidikan bukan sekedar menyampaikan pengetahuan, tetapi justru yang terpenting adalah bagaimana menjadikan kesan yang menyenangkan sehingga peserta didik nyaman dan menjadi pembelajar sepanjang hayat. Karena sejatinya, belajar atau sekolah yang asyik adalah hal asasi peserta didik.⁴

Hal ini menjadi penting karena seperti yang diketahui bahwa kemampuan otak untuk berpikir dan berfungsi secara optimal jika stimulus dari luar lingkungan terutama guru itu menyenangkan.⁵ Namun kenyataannya saat ini, belum banyak pendidik yang mempraktikkan pembelajaran yang demikian. M. Athiyah al- Abrasyi dalam kutipan Pardiyono mengungkapkan bahwa hal tersebut berawal dari kesalahan metodik dari guru dalam proses pembelajaran. Artinya, peserta didik tidak dibebaskan dalam kungkungan materi-materi yang membosankan sehingga suasananya stagnan bahkan menegangkan.⁶ Selanjutnya Moh. Roqib juga menyatakan bahwa model pembelajaran yang dipakai selama ini lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa sentuhan kreasi dan motivasi yang membuat peserta didik bangkit untuk mencari potensi dan mengembangkannya. Hal tersebut menjadikan suasana pembelajaran yang monoton dan tertekan seakan ingin lari dari kelasnya.⁷

Dari keadaan tersebut suasana pembelajaran seakan bukan sebuah interaksi, melainkan doktrinisasi. Sehingga, diperlukan strategi yang menyenangkan. Pada dasarnya, kurikulum 2013 telah mengupayakan sitem pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan pendekatan *scientific*

³ Edi Sutarto, *Sekolah Cinta Menjadi Pemimpin dan Guru Hebat*, (Jakarta: Erlangga, 2016), 19.

⁴ Anna Farida, dkk. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2019), 35.

⁵ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran...*, 17.

⁶ Pardiyono, Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam Jurnal “*Khasanah Pendidikan Islam*” Vol. 1 No. 2 September 2018, 48.

⁷ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: LKiS, 2009), 89.

atau konsep 5M (Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan). Namun, pada praktiknya masih belum maksimal sehingga banyak peserta didik yang kurang menikmati pembelajaran terutama pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor pendidik itu sendiri maupun sarana prasarana yang kurang memadai. Masih dalam kutipan Pardiyono, pembelajaran menyenangkan inilah konsep *edutainment* yang dimaknai secara ringkasnya adalah pembelajaran yang dipadukan dengan hiburan. Ini lebih dari sekedar siswa aktif, sebab menurutnya hal yang menyenangkan pasti aktif dan mengena, namun hal yang aktif belum tentu menyenangkan dan mengena.⁸

Sama halnya dengan informasi yang didapatkan penulis dari Kabupaten yang berbeda, yaitu Kabupaten Banyumas. Berdasarkan wawancara ringkas, didapatkan informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran yang efektif khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sangat bergantung dengan kemampuan dan kreatifitas pendidik. Masih banyak para pendidik yang hanya menjadikan pembelajaran aktif sebagai administrasi belaka.⁹ Sekalipun demikian, adapula yang mencoba dengan kreatifitasnya dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran, khususnya pada sekolah-sekolah bonafit. Hal ini sebagaimana hasil wawancara ringkas dengan Ustad Biqih Zulmy, S.Pd.I selaku pendidik di SD Al-Irsyad 01 Purwokerto, bahwa rata-rata pendidik disana memang dituntut mendidik secara menarik dengan konsep *edutainment*.¹⁰ Namun hal ini menurut peneliti, adalah hal yang wajar mengingat input, sarana, dan prasarana yang memadai di sekolah tersebut.

Berbeda dengan sekolah umum lainnya bahwa adanya anggapan mata PAI Budi Pekerti dianggap sebagai mata pelajaran PAI BP yang tidak

⁸ Pardiyono, *Edutainment dalam Pembelajaran...*, 49.

⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Agus Supriyanto S.Pd.I, Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Banyumas pada Selasa, 11 Februari 2020 Pukul. 10.00 Wib.

¹⁰ Hasil Wawancara dengan Ustad Biqih Zulmy S.Pd.I, Guru Pendidikan Agama Islam di SD AL Irsyad 01 Purwokerto pada Jum'at 21 Februari 2020 Pukul. 13.00 Wib.

dijadikan persaingan dalam dunia kerja, belum lagi mata pelajaran PAI BP adalah pelajaran yang umum beriringan dengan kehidupan keluarga, misalnya sholat, wudhu, dan sebagainya. Maka dari itu, untuk mengubah *image* dan keadaan yang demikian, *edutainment* sebagai strategi alternative dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, menarik, dan menyenangkan. Sehingga, pembelajaran PAI Budi Pekerti bukan lagi menjadi hal yang biasa-biasa saja atau hanya itu saja.¹¹ Pada intinya, diperlukan kreativitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti pada sekolah-sekolah Negeri berdasarkan informasi dari beberapa sumber dimana dua Kabupaten yakni Kabupaten Purbalingga dan Banyumas dinilai hampir mengalami kejenuhan yang sama. Namun, peneliti memfokuskan dalam Kabupaten Purbalingga bahwa diperlukan kreativitas pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antara guru dan siswa, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Hal tersebut akan tercipta bilamana suasananya betul-betul dapat dinikmati secara nyaman. Peserta didik akan merasa senang jika interaksi dan komunikasi dengan gurunya dengan penuh keakraban, saling menghargai, dan penuh tawa.¹² Pada intinya, interaksi dan komunikasi menyenangkan antara pendidik dan peserta didik merupakan faktor terpenting dalam menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Apabila telah nyaman dan menyenangkan, maka tujuan pembelajaran akan efektif tercapai.

Edutainment merupakan konsep dari pembelajaran yang menyenangkan. Sebuah konsep pembelajaran sebagai sebuah kritikan dari paradigma sebelumnya yang cenderung beranggapan bahwa otak peserta didik ibarat kertas kosong yang tentu diisi pengetahuan oleh pendidiknya. Kritikan tersebut dilontarkan oleh Paulo Frierre dengan menyebutnya

¹¹ Hasil Wawancara dengan Bapak Agus Supriyanto S.Pd.I, Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Banyumas pada Selasa, 11 Februari 2020 Pukul. 10.30 Wib.

¹² Darmansyah, *Strategi Pembelajaran...*, 6.

“Pendidikan Gaya Bank”. Maka dari itu, muncullah paradigma baru bahwa konsep pengajaran menjadi pembelajaran yang lebih humanis dengan memaksimalkan hasrat, potensi, maupun karakteristik peserta didik, serta dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan atau dengan sebutan *edutainment*.¹³

Edutainment sendiri berasal dari dua kata yaitu *education* berarti pendidikan, dan *entertainment* yang 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 dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.¹⁴

Pada intinya konsep *edutainment* ini berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka seperti acara televisi, permainan yang ada di computer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan sebagainya. Sehingga belajar nyaman dan menyenangkan. Terdapat beberapa pilar dalam pelaksanaan *edutainment* mulai dari *humanizing the classroom* (mengkondisikan kelas), *active learning* (pembelajaran aktif), *the accelerated learning* (belajar cepat), *quantum teaching* dan *quantum learning*.¹⁵ Jadi bisa dikatakan bahwa konsep *edutainment* ini adalah belajar sambil bermain. Pembelajaran yang penulis fokuskan dalam penelitian ini adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam

¹³ Suyadi, *Konsep Edutainment dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2008), 5-6.

¹⁴ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), 17.

¹⁵ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 18.

dan Budi Pekerti. Perubahan nama dari Pendidikan Agama Islam menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai imbas dari perubahan kurikulum KTSP menuju Kurikulum 2013.

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti merupakan pembelajaran yang tujuan akhirnya lebih kepada *transfer of value* agar tercipta peserta didik yang taat agama dan berakhlak mulia. Efendi dalam kutipan Andrioza di jurnalnya menyatakan bahwa, dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan konsep pembelajaran konvensional yang telah berlangsung selama ini cenderung tidak menghargai harkat anak didik sebagai manusia seutuhnya. Proses belajar-mengajar lebih menekankan pada kinerja jasmaniah dan mengabaikan kinerja batiniah. Padahal, seperti yang sudah dijelaskan al-Qur'an dalam penciptaan manusia, setiap orang, termasuk anak didik tidak hanya terdiri dari tubuh fisik, tetapi juga psikis.¹⁶

Apabila Pembelajaran mata pelajaran PAI dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa maka hanya akan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stress. Kondisi yang tidak kondusif sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal, bahkan sebaliknya bisa menggagalkannya. Belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan. *Edutainment* sebagai strategi dalam upaya harmonisasi pembelajaran yang membuat kondisi kelas dan suasana pembelajaran yang berbeda, konsep yang ditawarkan pembelajaran *edutainment* sangat menarik dan sesuai dengan PP No. 32 tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: Standar nasional pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.¹⁷

¹⁶ Andrioza, Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam Jurnal "Mudarrisa" Vol. 8 No. 1 (Surakarta: 2016), 3-4.

¹⁷ Andrioza, *Edutainment...*, 6.

Berdasarkan observasi pendahuluan di SMP Negeri 1 Purbalingga pada Selasa, 7 Januari 2020 yang mana sebelumnya penulis sudah cukup tertarik dengan artikel yang ditulis oleh Guru PAI di SMP Negeri 1 Purbalingga berjudul “*Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”. Dari artikel tersebut, diketahui latarbelakang Bapak Pardiyo selaku Guru PAI di SMP Negeri 1 Purbalingga yang sekaligus sebagai penulis artikel menjelaskan bahwa kepenulisannya berawal dari saling diskusi dengan ketua MGMP PAI Purbalingga yakni bagaimana agar pembelajaran PAI yang berlangsung, selain berjalan aktif juga menyenangkan. Maka dari itu, beliau menuliskan pembelajaran PAI yang menyenangkan dengan konsep *edutainment* dengan obyek penelitian secara umum, sehingga tidak hanya di SMP Negeri 1 Purbalingga yang selanjutnya dipraktikkan di sekolah beliau sendiri.¹⁸ Selanjutnya penulis ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang tentu saja tanpa melepaskan lima pilar dari konsep *edutainment* yakni *humanizing the classroom* (memanusikan ruang kelas), *the accelerated learning* (pembelajaran cepat), *active learning* (pembelajaran aktif), *quantum learning*, dan *quantum learning* yang di praktikkan di SMP Negeri 1 Purbalingga.

Dari wawancara yang penulis lakukan, didapatkan informasi bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat mempermudah tujuan pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih nyaman dan menikmati pembelajaran. Bapak Pardiyo sendiri mengakui bahwa dirinya semakin bersemangat dalam mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan konsep belajar sambil bermain (*edutainment*). Beliau sebagai pendidik yang ditugasi mengajar PAI BP kelas VII dengan jumlah jam mengajar 27 JTM. Kelas VII dianggap lebih mudah diatur dan lebih menikmati permainan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum mempraktikkan strategi tersebut, beliau merencanakannya terlebih dahulu terutama dalam RPP (Rencana Pelaksanaan

¹⁸ Hasil Observasi Pendahuluan tentang Jurnal Edutainment dan Pembelajaran PAI BP di SMP Negeri 1 Purbalingga pada Selasa, 7 Januari 2020 Pukul. 10.00 – 11.00 WIB.

Pembelajaran) dan penggunaan media yang tepat mengingat tidak semua kelas VII sama. Beliau juga menambahkan bahwa ada perubahan yang berarti ketika sebelum menerapkan *edutainment* dengan setelah menerapkan konsep *edutainment*.¹⁹

Beliau mencontohkan berdasarkan yang telah beliau praktikkan, yakni materi *khulafauryidin* kelas VII semester I, yang mana didalam materi tersebut banyak sekali nama-nama khalifah, saudara, serta kebijakan-kebijakan pemerintahan Islam. Konsep *edutainment* yang dipraktikkan saat itu adalah siswa secara berkelompok mengaransemen sebuah lagu yang dilengkapi musik tentang *khulafauryidin*. Hasil aransemen tersebut pun di dokumentasikan. Imbasnya, terdapat peningkatan pengetahuan dan mental yang lebih baik setelah peserta didik diberi kesempatan untuk mengaransemen lagu dan mengekspresikannya.

Dalam observasi berikutnya, yang penulis lakukan didapatkan informasi bahwa siswa tampak antusias dengan pembelajaran PAI Budi Pekerti. Terlebih fakta yang diketahui, bahwa SMP Negeri 1 Purbalingga merupakan salah satu SMP favorit dan berprestasi di Kabupaten Purbalingga. Tampak kursi dan meja diatur sedemikian rupa dan mereka tampak menikmati pembelajaran. Dari yang penulis amati, guru PAI Budi Pekerti tersebut lebih penekanannya dengan selingan seni.²⁰ Seperti seni suara, music, drama, dan sebagainya. Pada intinya, *edutainment* sebagai sebuah strategi pendukung pelaksanaan kurikulum 2013 dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

Dari kelima konsep dasar *edutainment*, terdapat beberapa yang telah diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga seperti *humanizing the classroom* (memanusiakan ruang kelas), *active learning* (pembelajaran aktif), dan *quantum teaching*. Untuk dua konsep lainnya penulis belum menemukan. Ketiga konsep yang telah diterapkan tersebut, disampaikan oleh Bapak

¹⁹ Hasil Wawancara Pendahuluan dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga pada Rabu, 8 Januari 2020 Pukul. 09.15 – 10.30 WIB.

²⁰ Hasil Wawancara Pendahuluan dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga pada Rabu, 8 Januari 2020 Pukul. 11.00 – 11.40 WIB.

Pardiyono selaku guru PAI Budi Pekerti bahwa ketiganya merupakan hal yang begitu dipikirkan oleh beliau yang dapat memicu kedua konsep lainnya yang belum terdesain sedemikian rupa.

Ungkapan tersebut dijabarkan bahwa *humanizing the classroom* atau memanusiakan ruang kelas, maka secara tidak langsung telah menerapkan *quantum learning*. Selanjutnya apabila ketiga konsep mulai dari *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* terlaksana dengan baik, maka secara otomatis akan tercapai pula *the accelerated learning*. Beliau juga menambahkan bahwa kelima pilar tersebut merupakan pola terapan yang bisa dilakukan guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Namun, perlu juga dilihat keadaan, kondisi, serta sarana prasarana yang tersedia di sekolah.²¹

Dari hal tersebut maka penulis akan mengkaji secara fokus terhadap *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum learning* mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasilnya. Sehingga dari berbagai alasan itulah, penulis tertarik memilih judul “Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga”.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Penelitian ini akan difokuskan pada strategi edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga dengan fokus pada *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* dalam ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Perencanaan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- b. Pelaksanaan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

²¹ Hasil Wawancara Pendahuluan dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti Via WhatsApp pada Senin, 13 April 2020 Pukul.10.00-1030 Wib.

- c. Hasil Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang dan batasan masalah diatas, maka masalah yang penulis pilih untuk dijadikan fokus penelitian adalah “Bagaimana Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga?”. Kemudian rumusan masalah tersebut penulis rinci sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga?
- b. Bagaimana pelaksanaan Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga?
- c. Bagaimana hasil Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum, penelitian ini juga memiliki tujuan khusus yakni sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana perencanaan strategi *edutainment* meliputi aspek *humanizing the classroom*, *active learning*,

dan *quantum teaching* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

- b. Mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana pelaksanaan strategi *edutainment* meliputi aspek *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.
- c. Mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana hasil strategi *edutainment* meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengembangkan wawasan bagi semua pihak yang mempunyai peran dalam penilaian khususnya tentang strategi *edutainment* bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- b. Sebagai sumbangan wacana baru terhadap perkembangan keilmuan, dalam bidang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya mengenai pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment*.
- c. Dapat memberi kontribusi pemikiran terhadap pembelajaran dengan strategi *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan evaluasi terutama bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berkaitan dengan pembelajaran dengan strategi *edutainment*.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan strategi *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

- c. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun acuan bagi mereka yang sedang melakukan kajian berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

E. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh terhadap tesis ini, maka peneliti kemukakan secara garis besar tentang sistematika penulisan. Dalam penulisannya tesis ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

Pertama, bagian awal yang meliputi: halaman judul, pengesahan direktur, pengesahan tim penguji, nota dinas pembimbing, pernyataan keaslian, abstrak, transliterasi, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan daftar singkatan.

Kedua, bagian inti dari tesis ini meliputi:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latarbelakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, yang berisi tentang, 1) Konsep Dasar Strategi Pembelajaran yang meliputi, pengertian strategi pembelajaran, pertimbangan memilih strategi pembelajaran, klasifikasi strategi pembelajaran, komponen strategi pembelajaran, dan prinsip-prinsip strategi pembelajaran. 2) *Edutainment* sebagai Strategi Pembelajaran meliputi, pengertian strategi *edutainment*, konsep dasar strategi *edutainment* terfokus pada *humanizing the classroom, active learning, dan quantum teaching*, berikutnya prinsip-prinsip strategi *edutainment*, model-model pembelajaran pendukung strategi *edutainment*, perencanaan strategi *edutainment*, pelaksanaan strategi *edutainment*, dan indikator keberhasilan strategi *edutainment*. 3) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mulai dari pengertian pembelajaran PAI Budi Pekerti, dasar pembelajaran PAI Budi Pekerti, dan tujuan pembelajaran PAI Budi Pekerti. Selain itu, terdapat pula hasil penelitian yang relevan serta kerangka berpikir penelitian.

Bab III yaitu Metode Penelitian, yang meliputi paradigma dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta pemeriksaan keabsahan data.

Bab IV Penyajian Data dan Pembahasannya, yang terdiri dari gambaran umum SMP Negeri 1 Purbalingga, penyajian data tentang strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga meliputi perencanaan dan pelaksanaan masing-masing aspek yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* serta hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga. Untuk analisis penulis, disajikan dalam setiap bahasan setelah masing-masing pembahasan sub bab.

Bab V Penutup, pada bagian ini berisi simpulan, implikasi, dan saran.

Ketiga, bagian akhir dari tesis ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB II

STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

A. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Penggunaan istilah strategi awalnya hanya digunakan dalam peperangan atau pertandingan. Sehingga strategi digunakan dalam rangka memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pertandingan atau peperangan.¹ Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Ada dua hal yang perlu digarisbawahi dalam konteks strategi pembelajaran, *pertama* strategi merupakan rencana tindakah, *kedua* strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran merupakan kegiatan atau proses belajar yakni terjadinya interaksi antara pendidikan dan peserta didik, dimana pendidik sebagai pembelajar sementara peserta didik sebagai pebelajar yang dibantu dengan strategi atau metode tertentu sehingga mempermudah dalam penyampaian materi.² Dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selain pengertian tersebut, berikut definisi strategi pembelajaran menurut para ahli dalam kutipan Ngalimun:³

- a. *Kemp*, strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 123

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*, 124.

³ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 5.

- b. *Kozma*, strategi pembelajaran diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
- c. *Gerlach* dan *Ely*, strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu meliputi; sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.
- d. *Dick* dan *Carey*, strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, tetapi juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- e. *Cropper*, strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Beliau menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.

Dari beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu hal baik cara atau langkah yang digunakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, penulis lebih sepakat dengan pendapat *Dick* dan *Carey* yang memberikan pengertian strategi pembelajaran secara luas yakni bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, tetapi juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Istilah strategi pembelajaran tersebut, sangat erat kaitannya dengan beberapa istilah seperti; pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, teknik serta taktik pembelajaran. Berikut penulis paparkan mengenai perbedaan antara beberapa istilah tersebut.

Pertama, model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan sebagainya. Dari hal tersebut, model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, serta metode.⁴ Setiap model pembelajaran yang dipilih berfungsi mengarahkan pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak model pembelajaran yang digunakan seperti; model pembelajaran kontekstual (CTL), model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran konstruktivisme, dan sebagainya.⁵

Kedua, pendekatan (*approaches*) dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan tergantung dari pendekatan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, terdapat dua pendekatan yang populer yakni pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered approaches*), dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered approaches*).⁶

Ketiga, metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran atas pendekatan yang digunakan. Sebagaimana pendekatan yang berpusat pada guru akan menghasilkan strategi pembelajaran

⁴ Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 7.

⁵ Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 26-27.

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*, 125.

langsung (*direct instruction*), deduktif, atau ekspositori. Sementara pendekatan yang berpusat pada siswa akan menghasilkan strategi pembelajaran *discovery*, inkuiri, serta pembelajaran induktif.⁷ Metode adalah bagian dari strategi tersebut, misalnya metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan sejenisnya sangat bergantung dari strategi serta pendekatan pembelajaran yang dipilih.

Keempat, teknik dan taktik pembelajaran. Teknik merupakan cara yang dilakukan seseorang yang dalam hal ini pendidik dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Artinya, bagaimana pendidik dalam menggunakan metode ceramah agar efektif dan efisien, disesuaikan dengan keadaan atau situasi dan kondisi peserta didik. Sementara taktik merupakan gaya seseorang (pendidik) dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Hal ini artinya, sekalipun pendidik menggunakan metode yang sama, maka akan menghasilkan sensasi yang berbeda.⁸

Dari paparan perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran sebagai langkah atau cara dalam rangka pembelajaran yang efektif serta pencapaian tujuan. Strategi pembelajaran ini tidak bisa lepas dari model dan pendekatan pembelajaran. Dari kedua hal tersebut, maka akan menentukan strategi dan memilih metode yang sesuai. Selanjutnya, kewenangan pendidik dalam mengembangkan teknik dan taktik dalam menjalankan metode pembelajaran tersebut. Pada intinya, metode adalah bagian strategi pembelajaran.

2. Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran

Strategi dinilai sebagai hal yang cukup penting dalam rangka efektifitas kegiatan pembelajaran. Sebelum menentukan strategi pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yakni sebagai berikut:⁹

a. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hal ini berisikan pertimbangan tujuan pembelajaran, apakah tujuan

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*, 125.

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*, 126.

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*, 128.

pembelajaran aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta bagaimana tingkat kompleksitas tujuan pembelajaran tersebut.

- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran. Hal ini berisikan tentang materi pelajaran apakah berupa fakta, konsep, teori, atau lainnya;
- c. Pertimbangan dari sudut siswa. Hal ini berisikan apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan siswa, gaya belajar siswa, minat bakat, serta kondisi siswa.
- d. Pertimbangan-pertimbangan lainnya. Hal ini berkaitan dengan hal-hal tak terduga, misalnya berupa apakah tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien dengan satu strategi saja, serta beberapa kemungkinan diluar dugaan yang bisa saja terjadi.

Dalam referensi lain, Imas Kurniasih & Berlin Sani yang menyimpulkan bahwa hakikatnya strategi pembelajaran merupakan seperangkat kebijaksanaan dan bermakna perencanaan. Mereka dalam bukunya, menuliskan beberapa faktor yang menentukan warna atau strategi pembelajaran sebagai berikut:¹⁰

- a. Pemilihan materi pelajaran baik pendidik ataupun peserta didik.
- b. Penyaji materi pelajaran baik perorangan, kelompok, maupun mandiri.
- c. Cara menyajikan materi pelajaran baik induktif/ deduktif, analitis/ sintesis, serta heterogen/ homogen.
- d. Sasaran penerima materi pelajaran baik kelompok, perorangan, heterogen, ataupun homogen.

Mereka dalam bukunya juga menambahkan bahwa dalam strategi pembelajaran, terdapat empat unsur yang harus ada, yakni sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*output*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan

¹⁰ Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Sukses Mengajar: Panduan Lengkap Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: Pustaka Diantara, 2017), 33.

mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya. Dengan kata lain, ini disesuaikan pula dengan tuntutan perkembangan zaman.

- b. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
- c. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal hingga sasaran.
- d. Mempertimbangkan dan menetapkan tolak ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Beberapa pertimbangan tersebut, harus dipikirkan dengan matang oleh pendidik sebelum menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Sehingga, pembelajaran benar-benar efektif dengan strategi yang pas. Setiap kelas tidak bisa dipastikan menggunakan strategi pembelajaran yang sama untuk satu tema. Hal ini disesuaikan kondisi dan karakteristik peserta didik.

3. Klasifikasi Strategi Pembelajaran

Klasifikasi sebagai acuan atau *frame of reference* diklasifikasikan menjadi beberapa bagian sesuai dengan kategorisasinya, yakni sebagai berikut:¹¹

- a. Ditinjau dari segi pengaturan guru dan siswa
 - 1) Dari segi pengaturan guru, dapat dibedakan menjadi pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dan pembelajaran yang dilakukan oleh tim guru (*team teaching*).
 - 2) Dari segi pengaturan siswa, dapat dibedakan menjadi tiga bentuk:
 - a) Pengajaran klasikal, yakni pembelajaran dimana seorang pendidik menghadapi kelompok siswa dalam jumlah besar dengan satu metode mengajar.

¹¹ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2012), 6-8.

- b) Pengajaran kelompok kecil, yakni pembelajaran dengan memberikan tugas kepada kelompok-kelompok kecil yang biasanya berkelompok terdiri dari 5-7 siswa dan meminta mereka untuk menyelesaikan tugasnya dengan tanggungjawab.
 - c) Pengajaran perorangan, yakni pembelajaran secara pribadi atau belajar mandiri. Misalnya dalam bentuk pengajaran modul.
- 3) Dari segi hubungan pendidik dan peserta didik, dibagi menjadi tiga:
- a) Hubungan langsung pendidik dan peserta didik melalui bentuk tatap muka.
 - b) Hubungan langsung pendidik dan peserta didik dalam bentuk tatap muka serta dengan bantuan media pembelajaran.
 - c) Hubungan tidak langsung, yakni bilamana penyampaian pesan dengan perantara media, baik media cetak maupun elektronik.
- b. Struktur peristiwa belajar mengajar
- Jika dilihat dari struktur peristiwa belajar mengajar atau pembelajaran, dapat dibedakan menjadi dua:
- 1) Struktur pembelajaran yang bersifat tertutup, artinya proses belajar mengajar yang segala sesuatunya telah ditentukan secara relatif ketat, dimana pendidik tidak berani menyimpang dari ketentuan tersebut.
 - 2) Struktur pembelajaran yang bersifat terbuka, yakni proses belajar mengajar dimana tujuan, materi, dan prosedur yang akan ditempuh untuk mencapainya ditentukan bisa disaat kegiatan pembelajaran berlangsung. Misalnya, pembelajaran unik dimana sistem pembelajaran yang berpusat pada suatu masalah dan dipecahkan secara keseluruhan sehingga mempunyai arti.
- c. Peranan pendidik dan peserta didik dalam pengolahan pesan
- 1) Pembelajaran bersifat ekspositorik, yakni apabila pesan disajikan dalam keadaan siap diolah tuntas oleh pendidik sebelum disampaikan kepada peserta didik. Ini hampir sama dengan peristiwa belajar tertutup.

2) Pembelajaran bersifat heuristik atau hipotetik, yakni pesan yang disajikan tidak diolah tuntas oleh pendidik dengan maksud agar diolah sendiri oleh peserta didik, baik dengan bimbingan pendidik ataupun tidak. Ada dua sub strategi dari hal ini yakni discovery dan inkuiri.

d. Proses pengolahan pesan

Ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Strategi pembelajaran induktif

Yaitu pembelajaran dimana proses pengolahan pesan bertolak dari contoh-contoh konkret pada generalisasi atau prinsip yang bersifat umum dari fakta nyata pada konsep yang bersifat abstrak. Strategi ini berkembang dari suatu dasar konseptual bahwa cara belajar peserta didik akan mantap jika dimulai dari sesuatu data empirik menuju konsep generalisasi.

2) Strategi pembelajaran deduktif

Merupakan kebalikan dari induktif, dimana pembelajarannya dengan memperkenalkan terlebih dahulu suatu konsep barulah selanjutnya diberikan pembuktian dalam bentuk data empirik. Misalnya, pembelajaran tentang iklim, kemudian baru diperkenalkan kepada peserta didik tentang cuaca, suhu, hujan, dan sebagainya.

Selanjutnya Ngalimun dalam bukunya menuliskan jenis-jenis strategi pembelajaran menjadi 4, yaitu: strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), tidak langsung (*indirect instruction*), interaktif, empirik, mandiri, serta pengalaman (*experimental*). Penjelasannya sebagai berikut:¹²

e. Strategi pembelajaran langsung

Merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh pendidik. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangaun keterampilan tahap demi tahap. Ini biasanya bersifat deduktif.

¹² Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 9-11.

f. Strategi pembelajaran tidak langsung

Merupakan kebalikan dari pembelajaran langsung. Strategi ini sering disebut dengan inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penemuan. Peranan pendidik sebagai fasilitator dan pembelajaran bersifat *student centered*. Pendidik mengelola lingkungan belajar dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat.

g. Strategi pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan *sharing* antara pendidik dan peserta didik, maupun antar peserta didik. Sehingga terjadi interaksi positif diantara mereka. Diskusi yang dilakukan, akan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan lainnya. Sehingga, pembelajaran benar-benar interaktif dan keterampilan sosial terbangun.

h. Strategi pembelajaran empirik

Pembelajaran empirik berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik, dan berbasis aktivitas. Dalam strategi ini, peserta didik dituntut aktif, kritis, dan analitis. Biasanya berupa refleksi tentang pengalaman dan formulasi perencanaan menuju penerapan pada konteks yang lain atau analisis.

i. Strategi pembelajaran mandiri

Pembelajaran mandiri bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Berfokus pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bimbingan pendidik. Sehingga pembelajaran ini dapat membentuk peserta didik yang mandiri dan bertanggungjawab.

4. Komponen Strategi Pembelajaran

Sebagaimana yang diketahui bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem interaksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang tentu saja saling berhubungan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Agar tujuan tersebut tercapai, maka semua komponen harus terorganisir

dengan baik. Diantara komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut.¹³

a. Guru atau pendidik

Pendidik merupakan komponen atau factor terpenting karena sebagai pelaku pembelajaran. Di tangan pendidiklah, letak keberhasilan pembelajaran. Komponen pendidik tidak dapat direayasa atau dimanipulasi.

b. Peserta didik

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensinya. Komponen ini, dapat dimodifikasi oleh pendidik, misalnya dikelompokkan dalam tutor sebaya ataupun lainnya disesuaikan dengan karakter dan kondisi peserta didik.

c. Tujuan

Tujuan ini merupakan hal yang pertama kali dipilih oleh seorang pendidik karena merupakan suatu target pembelajaran. Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan guna menentukan strategi, materi, media, dan evaluasi pembelajaran.

d. Bahan Pelajaran

Merupakan materi inti yang disusun secara sistematis dan dinamis dengan arah tujuan serta perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat. Bahan pelajaran ini, merupakan komponen inti untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sehingga, perlu dirumuskan bagaimana kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.

f. Metode

Merupakan suatu cara yang digunakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

¹³ Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 12-13.

g. Alat

Merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Alat ini sebagai pelengkap untuk mencapai tujuan. Baik alat verbal maupun non verbal.

h. Sumber Pembelajaran

Merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai tempat atau rujukan dimana bahan pembelajaran diperoleh.

i. Evaluasi

Merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. Selain itu, evaluasi juga berfungsi sebagai umpan balik, fungsi sumatif, dan fungsi formatif.

5. Prinsip-prinsip Strategi Pembelajaran

Pembelajaran akan berjalan efektif apabila strategi dan komponen lainnya tepat. Namun, dalam pemilihan strategi pun memiliki prinsip-prinsip agar pemilihan strategi benar-benar tepat dan efektif. Hal tersebut dikarenakan bahwa tidak semua strategi pembelajaran cocok dalam setiap pembelajaran. Sebagaimana ungkapan Killen dalam kutipan Ngalimun, *“No teaching strategy is better than others in all circumstances, so you have to be able to use a variety of teaching strategies, and make rational decisions about when each of the teaching strategies is likely to most effective”*.¹⁴

Ungkapan Killen tersebut, menjelaskan bahwa pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan keadaan. Oleh karenanya, diperlukan pemahaman dalam prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran, sebagai berikut:¹⁵

a. Berorientasi pada tujuan

Segala aktivitas pembelajaran harus diupayakan dalam rangka pencapaian tujuan. Sehingga, strategi yang dipilih pun harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

¹⁴ Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 22.

¹⁵ Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 22-24.

b. Aktivitas

Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik.

c. Individualitas

Strategi pembelajaran yang dipilih walaupun mendidik sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku peserta didik dan mengembangkan setiap individu.

d. Integritas

Strategi pembelajaran dipilih untuk mengembangkan seluruh pribadi peserta didik. Artinya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik haruslah seimbang dan terintegrasi dengan baik.

e. Interaktif

Strategi pembelajaran dipilih dan digunakan dengan berprinsip pada proses pembelajaran yang interaktif, artinya terjadi interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik serta lingkungan. Artinya, pembelajaran bukan hanya sekedar penyampaian informasi atau materi, tetapi juga interaksi guna mengembangkan aspek mental maupun intelektual peserta didik.¹⁶

f. Inspiratif

Prinsip inspiratif artinya strategi pembelajaran dipilih dan digunakan dengan prinsip yang memungkinkan peserta didik untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Peserta didik diberi kesempatan untuk berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, dan pendidik bertugas membimbing dan mengarahkan.

g. Menyenangkan

Strategi pembelajaran dipilih dan digunakan dengan prinsip membuat pembelajaran yang menyenangkan. Ada banyak cara yang dapat dilakukan pendidik agar pembelajaran menjadi menyenangkan sesuai

¹⁶ Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 23.

kreatifitas pendidik, harapannya dengan pembelajaran yang menyenangkan maka motivasi belajar peserta didik akan meningkat.

h. Menantang

Prinsip berikutnya dalam penggunaan strategi pembelajaran adalah menantang. Artinya, pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir untuk bereksplorasi dan merangsang kerja otak secara maksimal. Dalam aplikasinya, dalam hal-hal tertentu sebaiknya pendidik memberikan informasi yang meragukan untuk kemudian peserta didik terangsang dan membuktikannya.

i. Motivasi

Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin peserta didik memiliki kemauan untuk belajar. Sehingga strategi pembelajaran yang dipilih dan digunakan pun sebaiknya dalam rangka menggugah motivasi belajar peserta didik. Jika sudah termotivasi, maka peserta didik dapat dengan sendirinya bertindak atau melakukan sesuatu guna pemenuhan kebutuhan ilmu pengetahuannya.¹⁷

B. Edutainment sebagai Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Edutainment

Pada bagian sebelumnya telah penulis simpulkan bahwa strategi merupakan suatu hal baik cara atau langkah yang digunakan dalam rangka pencapaian tujuan tertentu. *Edutainment* sebagai sebuah strategi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan serta dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. *Edutainment*, berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* memiliki makna pendidikan, sementara *edutainment* bermakna hiburan. Sehingga, secara Bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur. Jika dilihat dari sisi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa agar muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.¹⁸

¹⁷ Ngalimun, *Strategi dan Model...*, 24.

¹⁸ Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 17.

Asumsi dari munculnya *edutainment* adalah berubahnya paradigma baru yang lebih bersifat *student center*. Selanjutnya Hamruni, dalam bukunya menjelaskan ada tiga asumsi yang menjadi landasan dalam pelaksanaan pembelajaran. *Pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. Sedangkan negatif seperti sedih, takut, terancam dan perasaan tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Maka kosep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan (yakni pendidikan dan hiburan). *Kedua*, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode tepat, peserta didik bisa meaih prestasi belajar berlipat ganda. *Ketiga*, apabila setiap peserta didik dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar mereka, maka tercapai hasil belajar yang optimal.¹⁹

Pembelajaran dengan berbasis *edutainment* ini sebagai strategi khusus guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengaktifkan peserta didik namun tetap bertumpu pada tujuan pembelajaran. Pada intinya, tidak ada keterpaksaan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa senang dan termotivasi untuk bereksplorasi menjawab rasa ingin tahunya.²⁰ Hal tersebut disadari bahwa segala sesuatu yang dinikmati dengan rasa senang akan menimbulkan motivasi tersendiri dan menjadikan hasilnya lebih maksimal, begitupula dalam pembelajaran.

Dari paparan tersebut, dapat penulis disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *edutainment* adalah suatu langkah dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik (pembelajaran) yang dilakukan dengan memadukannya hiburan sehingga suasana pembelajaran menjadi nyaman,

¹⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2008), 8-9.

²⁰ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2018), 20.

menarik, dan menyenangkan. Dari suasana pembelajaran yang demikian, maka tujuan pembelajaran akan efektif tercapai.

Erwin Widiasworo dalam bukunya menambahkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan agar suasana pembelajaran tidak membosankan, dimana peserta didik diberi kesempatan untuk beraktualisasi dan mengembangkan rasa ingin tahu seluas-luasnya. Sama halnya dengan pembelajaran yang menarik bahwa pembelajaran harus memperhatikan keseimbangan atau *balance* antara yang bersifat menyenangkan dengan aktualisasi diri peserta didik.²¹

Pembelajaran yang menarik bukanlah sekedar menyenangkan tanpa target. Artinya, ada sesuatu yang akan dicapai. Pembelajaran yang menarik ini, seorang pendidik diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, mudah, cepat, namun tetap menyenangkan.²² Rasa tertarik biasanya berhubungan dengan motivasi. Apabila motivasi belajar peserta didik tinggi, maka ketertarikan pada pembelajaran pun tinggi. Kemampuan pendidik sangat diperlukan agar pembelajaran tersebut menarik, dari hal yang menarik tersebut maka pembelajaran akan menyenangkan (*edutainment*).

Kemampuan pendidik tersebut, erat kaitannya dengan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki pendidik terutama ketrampilan mengelola kelas. Hal ini sangat diperlukan kreatifitas dan inovasi dalam diri pendidik. Abdul Muis Joenaidy menuliskan "*Guru Asyik Murid Fantastik*" dengan bahasan menjadi guru *kece* yang dalam rangka penciptaan sekolah serta pembelajaran yang menyenangkan. Beliau menuliskan empat hal yang seyogyanya dimiliki oleh para pendidik yakni; kreatif dan kritis, energik dan empiris, cerdas dan ceria, eksotis dan eksplisit.²³ Beliau juga secara tidak langsung menyampaikan bahwa guru kaku itu adalah masa lalu,

²¹ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2017), 17.

²² Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode Mengajar...*, 18.

²³ Abdul Muis Joenady, *Guru Asyik Murid Fantastik*, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), 176.

masa kini adalah masa revolusi pembelajaran yang menganggap peserta didik dengan ragam potensi dalam suasana pembelajaran yang senantiasa mendukung, mendorong, memfasilitasi, dan menyenangkan.

2. Konsep Dasar Strategi *Edutainment*

Pembelajaran berbasis *edutainment* bukanlah pembelajaran yang semata-mata mengaruskan peserta didik tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidika dan peserta didik dalam suasana nyaman, menyenangkan, tanpa adanya penekanan.²⁴ Strategi *edutainment* memuat lima konsep dasar atau berbagai teori dan bentuk terapan. Yaitu, *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, dan *quantum teaching*. Namun, penulis hanya akan memfokuskannya dalam tiga hal saja sesuai batasan dan rumusan masalah. Tanpa melepaskan kedua aspek lainnya, berikut penulis paparkan dari kelima aspek, sebagai berikut:

a. *Humanizing The Classroom*

Humanizing berarti memanusiakan, sedangkan *the classroom* artinya ruang kelas. Sehingga secara harfiah *humanizing the classroom* memiliki arti memanusiakan ruang kelas. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus memperlakukan peserta didiknya sesuai dengan kondisi dan karakter peserta didik. Artinya, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, hendaknya pendidik mengetahui terlebih dahulu kondisi dan karakter peserta didiknya.²⁵ Beberapa kondisi dan karakter peserta didik yang perlu diketahui oleh pendidik diantaranya; kondisi fisik, kondisi psikis/ mental, sifat yang dimiliki peserta didik, kecerdasan, dan gaya belajar. Kelima hal tersebut merupakan beberapa hal yang harus dikondisikan dalam rangka memanusiakan ruang kelas (*humanizing the classroom*).²⁶

²⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 36.

²⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 37.

²⁶ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 38-47.

Moh. Sholeh Hamid dalam bukunya memberikan pemahaman konsep *humanizing the classroom* dalam ranah yang lebih luas. Beliau memberikan pengertian bahwa sekalipun *classroom* bermakna ruang kelas, namun yang dihumanisasikan tidak hanya ruang kelas melainkan dimanapun tempat belajar dalam dunia pendidikan formal khususnya. *Humanizing the classroom* menurut beliau, adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang dengan menghormati dengan nilai humanistik yang lain.²⁷

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi serta mengembangkan cara berpikir. Hal ini dikarenakan, perlakuan kepada peserta didik yang bersifat memaksa hanya akan menjadikan peserta didik tidak berani mengeluarkan ide-ide pribadi dari kemampuan intelektualnya.²⁸ Inti dari konsep *humanizing the classroom* adalah bagaimana peserta didik menjadi manusia yang setara saat menjalani pembelajaran. Tidak ada atasan bawahan dan yang diperintah atau memerintah. Semuanya belajar bersama, guna menumbuhkembangkan potensinya, sehingga menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk kehidupannya kelak.²⁹ Artinya, peserta didik benar-benar dihumanisasi dengan baik.

Dalam rangka membentuk upaya memanusiakan peserta didik atau pola pembelajaran yang humanistik seperti yang diidamkan, peran tenaga pendidikan formal sangat diperlukan. Namun, tanpa mengesampingkan peran tenaga yang lain. Artinya, dua pihak lain yakni keluarga dan masyarakat juga sangat penting. Mereka sebagai pihak yang berpartisipasi menyiapkan situasi dan kondisi edukatif dalam lingkungan masing-masing.

Keluarga memiliki lebih banyak waktu untuk mendidik anak-anak daripada sekolah. Sementara itu dalam masyarakat, pendidikan akan

²⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 38.

²⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 39.

²⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 47.

sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Inilah pentingnya kerjasama yang baik antar anggota tri pusat pendidikan. Dalam konsep *humanizing the classroom* ini, berarti mengandung ranah yang luas, walaupun secara unsur kata hanya bermakna memanusiaikan ruang kelas yang hanya menjadi tugas pendidik. Inilah kesalahan yang sering terjadi. Pendidikan atau dalam hal ini dikerucutkan proses pembelajaran dalam mencapai tujuannya bukanlah hanya tugas pendidik. Tetapi tugas para orangtua dan masyarakat pula.³⁰

b. *Active Learning*

Ironi proses pembelajaran dimana peserta didik hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik, dinilai akan jauh lebih meningkat apabila proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, atau lainnya. Inilah pembelajaran aktif (*active learning*). *Active Learning* adalah pembelajaran aktif. Artinya, pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered*) daripada berpusat pada guru (*teacher centered*).

Untuk mengaktifkan peserta didik maka seorang pendidik harus bisa merancang peserta didik dalam berpikir (*minds-on*) dan berbuat (*hand-on*). Fungsi dan peran pendidik lebih banyak sebagai fasilitator.³¹ Selanjutnya, pembelajaran aktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:³²

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pendidik, tetapi pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas;
- 2) Peserta didik tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran;

³⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 44-45.

³¹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 55.

³² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 49-50.

- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap yang berkenaan dengan materi pelajaran;
- 4) Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, melakukan analisis, serta evaluasi;
- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Banyak manfaat positif yang diperoleh apabila menerapkan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif menjadi dasar dari *bio edutainment* karena dalam pembelajaran tersebut melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran mencerminkan bahwa mereka memiliki motivasi. Hal tersebut sangat memungkinkan guna penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan.³³ Diantara keuntungan yang didapatnya, secara rinci sebagai berikut:³⁴

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

³³ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 57.

³⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 51.

Ada beberapa teknik yang bisa diterapkan dalam rangka menciptakan pembelajaran aktif. Mulai dari yang sederhana hingga rumit. Penjelaskannya sebagai berikut:³⁵

1) Think-Pair-Share

Dengan cara ini, peserta didik diberi pertanyaan atau soal untuk dipikirkan sendiri selama 2-5 menit. Kemudian, mereka diminta untuk mendiskusikan jawaban atau pendapatnya dengan teman sebangku.

2) Collaborative Learning Groups

Dengan cara ini, peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setiap kelompok menyusun keanggotaannya mulai dari ketua, sekretaris, dan sebagainya. Pendidik memberikan tugas untuk dipikirkan bersama oleh masing-masing kelompok.

3) Student-Led Review Session

Ini memuat dua bagian. Bagian *pertama*, kelompok-kelompok kecil diminta untuk mendiskusikan hal-hal yang dianggap belum dipahami dengan mengajukan pertanyaan. Sementara kelompok lainnya mencoba mencari jawaban. Bagian *kedua*, dilakukan oleh seluruh kelas. Proses dipimpin oleh peserta didik, sedangkan pendidik lebih berperan sebagai klarifikator atau fasilitator.

4) Student Debate

Pendidik menyajikan suatu permasalahan yang sekiranya menimbulkan *pro* dan *kontra* sesuai dengan tema pembelajaran. Selanjutnya pendidik meminta para peserta didik untuk berargumen dengan landasan atau alasan yang kuat. Pendidik harus tetap mengarahkan jalannya debat agar tetap berada dalam rambu-rambu tema dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

³⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 52-55.

5) Exam Question Writing

Dalam hal ini, pendidik meminta setiap peserta didik untuk membuat soal ujian atau tes yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam mencerna materi yang telah disampaikan sebelumnya. Dari soal yang dibuat peserta didik tersebut, pendidik dapat langsung membahasnya dan berkomentar ataupun memberikan umpan balik.

6) Class Research Symposium

Ini berkaitan dengan pemberian tugas berupa proyek besar untuk dipecahkan atau dikerjakan. Tugas ini, biasanya diberikan pada awal masuk sekolah atau menjelang libur Panjang. Setelah itu, diadakan seminar kelas secara sederhana sesuai tatacara seminar yang biasa dilakukan pada kelompok ilmiah.

7) Analyse Case Studies

Dalam teknik ini, pendidik memberikan suatu studi kasus yang dapat diberikan sebelum pelajaran dimulai ataupun saat pembelajaran berlangsung. Kasus yang disajikan biasanya berupa peristiwa kegagalan, yang mana peserta didik diminta menganalisis dan membahas kira-kira apa yang menjadikan kasus atau kejadian tersebut mengalami kegagalan. Namun perlu diingat, kasus yang disajikan tentu saja harus sesuai dengan tema pembelajaran hari itu.

c. *Accelerated Learning*

Accelerated berarti dipercepat, sedangkan *learning* artinya pembelajaran. Sehingga secara harfiah dapat diartikan sebagai pembelajaran yang cepat. Selanjutnya secara terminology, *accelerated learning* merupakan suatu pola dalam pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga menggugah kemampuan belajar peserta didik, menjadikan pembelajarab lebih menyenangkan dan lebih cepat.³⁶ Pola tersebut sebagai pembelajaran dengan cara belajar cepat dan

³⁶ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 58.

alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendorong pendidikan dan pelatihan secara terstruktur.³⁷

Konsep belajar cepat (*accelerated learning*) disini, artinya penguasaan materi yang dipelajari menggunakan waktu yang lebih singkat. Materi pelajaran yang sulit dibuat mudah, sederhana, dan tidak bertele-tele sehingga tidak menjadi kejenuhan dalam belajar. Hal ini karena keberhasilan belajar tidak diukur atau ditentukan oleh lamanya duduk dibangku belajar. *Accelerated Learning* memiliki beberapa prinsip sebagai berikut:

4) Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh

Belajar tidak hanya menggunakan otak semata, namun juga melibatkan seluruh tubuh atau pikiran dengan segala emosi, indera, dan sarafnya.³⁸

5) Belajar adalah berekreasi, bukan mengkonsumsi

Kegiatan belajar merupakan proses berbuat untuk mencari dan menciptakan pengetahuan sehingga peserta didik aktif, yakni dengan memadukan pengetahuan dan keterampilan yang baru dengan kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik.³⁹

6) Kerjasama membantu proses belajar

Kerjasama akan memberikan dampak positif. Proses belajar akan lebih berhasil jika berinteraksi dengan teman-teman. Artinya, komunitas atau kerja kelompok dinilai dapat memberikan hasil yang lebih baik daripada bekerja individualis.⁴⁰

7) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan

Pembelajaran yang baik akan melibatkan peserta didik pada banyak tingkatan simultan, serta memanfaatkan banyak anggota tubuh. Hal

³⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 59.

³⁸ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 59.

³⁹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 59.

⁴⁰ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 60.

ini didasari bahwa otak akan berkembang pesat jika ia ditantang untuk melakukan banyak hal sekaligus.⁴¹

- 8) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik

Hal ini lebih pada arahan praktik dan mengerjakannya dengan eksperimen secara langsung. Hal tersebut dikarenakan bahwa belajar paling efektif adalah dengan mengerjakan sesuatu untuk memperoleh pengetahuan. Artinya, belajar sambil melakukan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman bermakna.⁴²

- 9) Emosi positif sangat membantu peserta didik

Keadaan emosi atau perasaan peserta didik ternyata juga mempengaruhi proses belajar. Perasaan dapat menentukan kualitas dan kuantitas belajar peserta didik. Ini artinya, perasaan negatif dapat menghalangi proses belajar, sementara perasaan positif dapat mempercepat proses belajar.⁴³

- 10) Citra otak menyerap informasi secara langsung dan otomatis

Otak akan lebih mudah menerima informasi yang berhubungan dengan hal-hal yang bersifat nyata. Jika materi pembelajaran bersifat abstrak, akan sulit dimengerti peserta didik. Dengan demikian, diperlukan media untuk menjadikan materi yang abstrak menjadi sesuatu yang bersifat nyata.⁴⁴

Berikutnya Moh. Sholeh Hamid dalam bukunya menambahkan beberapa teknik atau cara dalam *accelerated learning*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ajarkan suatu materi kepada siswa

Praktikkan sistem *accelerated learning* secara singkat selama 30 menit. Sering-seringlah untuk istirahat agar peserta didik dapat

⁴¹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 60.

⁴² Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 60.

⁴³ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 61.

⁴⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 61.

benar-benar menyerap pengetahuan, dan buatlah perencanaan terlebih dahulu dengan materi yang tengah pendidik pelajari.⁴⁵

2) Memberikan beberapa pertanyaan

Kecerdasan tumbuh melalui rasa ingi tahu. Dengan memformulasikan berbagai pertanyaan tentang suatu pelajaran, maka peserta didik akan fokus memikirkan jawaban dari pertanyaan. Pendidik, bersikaplah seolah-olah tidak mengetahui akan jawaban soal tersebut.⁴⁶

3) Ketahui manfaatnya bagi diri sendiri

Dengan mengetahui atau merumuskan manfaat dari mempelajari suatu hal, maka motivasi akan senantiasa naik dan pembelajaran akan terasa lebih ringan dan mudah.⁴⁷

4) Terangkan dengan lantang kata-kata anda

Menerangkan dengan lantang suatu informasi akan menjadikan diri peserta didik bangkit dan sadar dengan topik bahasan. Hal ini diperlukasn pemusatan diri, memfokuskan pada mata pelajaran, dan selanjutnya mulailah dengan menggambarkan dengan lantang informasi yang telah diamati. Dalam hal ini, sangat diperlukan tingkat kepercayaan diri yang tinggi.⁴⁸

5) Gambar dan tulislah dengan kata-kata sendiri

Menggambar dan menulis dengan kata-kata sendiri, akan jauh lebih mudah dipahami sehingga belajar terasa lebih cepat dan mudah. Gunakan otak kanan untuk kemampuan visual, yaitu dengan menggambarkan berbagai informasi yang melekat dalam pikiran agar lebih mudah dijelaskan.⁴⁹

⁴⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 68.

⁴⁶ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 68.

⁴⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 68.

⁴⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 69.

⁴⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 69.

- 6) Ujilah pengetahuan tersebut
Berikan beberapa pertanyaan logis terhadap suatu hal atau materi yang dipelajari. Selanjutnya, ujilah hal tersebut dari setiap sudutnya. Hal ini menuntut pemikiran yang kritis dan analitis. Pemikiran dan pengujian kritis terhadap pengetahuan akan memperdalam pemahaman dan kecepatan dalam menyerap materi pembelajaran.⁵⁰
- 7) Gunakan indera-indera yang lain
Manusia adalah makhluk multi indera dan multi kecerdasan. Dengan menggunakan beberapa indera dalam belajar, maka menstimulasi keadaan yang tidak biasa ketika belajar pada umumnya.⁵¹
- 8) Bergeraklah
Terkadang dalam hal-hal tertentu, belajar diperlukan gerak. Bahkan bisa saja belajar sambil duduk, berdiri, kemudian mencatat beberapa hal yang dinilai penting. Hal ini dikarenakan, belajar akan lebih baik jika disertai dengan praktik atau melakukan sesuatu.⁵²
- 9) Visualisasikan hasil akhir
Sampaikan atau perlihatkan apa yang telah dipelajari seperti seseorang yang sudah ahli. Hal tersebut akan terkunci dalam otak peserta didik. Sehingga, suatu saat akan digunakan secara mudah dan utuh.⁵³
- 10) Kembangkan sebuah sikap mental yang positif terhadap pelajaran
Segala hal positif termasuk pikiran, perasaan ataupun lainnya akan memberikan keadaan yang bagus dalam diri peserta didik. Sehingga menjadikan seluruh sesi pembelajaran mudah dan menyenangkan. Pada dasarnya, ketika memulai sesi pembelajaran diperlukan

⁵⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 70.

⁵¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 70.

⁵² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 71.

⁵³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 72.

refresh atau pemanasan seperti rentangkan tangan, *sit up* lurus, tersenyum, dan hadapi pelajaran dengan harapan positif.⁵⁴

Beberapa hal mengenai *accelerated learning* yakni belajar cepat mulai dari prinsip dan teknik, sebagai bagian konsep dasar strategi *edutainment*. Dave Meier dalam kutipan Erwin Widiasworo menyarankan kepada para pendidik dalam menggunakan *accelerated learning* dengan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*).⁵⁵ *Somatic* artinya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menggunakan indera peraba dan kinestetik. *Auditory* artinya pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk belajar dengan berbicara dan mendengar. Berikutnya *visual* artinya pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk mengamati dan menggambarkan. Sementara *intellectual* artinya pembelajaran dengan menunjukkan apa yang dilakukan peserta didik dalam pikiran atau pengalaman mereka.

Konsep *edutainment* ini, pernah dipraktikkan di Inggris pada tahun 1993 sekolah *Bridley High School* dalam bukunya Adi W. Gunawan tentang belajar bahasa Asing dalam waktu yang sangat singkat. Suatu kelompok peserta didik mempelajari bahasa Jerman dengan menggunakan metode *accelerated learning* selama 10 minggu dan hasil ujian mereka dibandingkan dengan peserta didik lain yang belajar dengan menggunakan metode konvensional.

Hasilnya disiarkan oleh televisi BBC pada 16 Juli 1993 dengan hasil 65% lulus dengan nilai 80 atau lebih, dan 38% lulus dengan nilai 90 atau lebih. Sementara dengan metode konvensional hanya 11% yang lulus dengan nilai 80 atau lebih, dan 3% yang lulus dengan nilai 90% atau lebih.⁵⁶ Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan

⁵⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 72.

⁵⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 62.

⁵⁶ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), 12.

konsep *accelerated learning*, peserta didik yang lulus dengan nilai 90 atau lebih jumlahnya 10 kali lipat dibandingkan dengan menggunakan metode biasa atau konvensional.⁵⁷

d. *Quantum Learning*

Quantum learning adalah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang bermanfaat dan menyenangkan. Pembelajaran ini sangat menekankan pada perolehan pengalaman yang bermakna bagi para peserta didik. Selain itu, pembelajaran dengan konsep ini juga menekankan pada tingkat kesenangan peserta didik.⁵⁸

Quantum learning mengasumsikan bahwa peserta didik akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Dengan metode belajar yang tepat, ia dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep dasar dari metode ini adalah belajar dalam suasana menggembirakan sehingga materi atau informasi dapat dengan cepat terekam dengan baik. Inilah alasan bahwa *quantum learning* merupakan salah satu dari konsep dasar atau transformasi dari strategi *edutainment*.⁵⁹

Quantum learning menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP atau program neurolinguistik⁶⁰ dengan teori, keyakinan, termasuk diantaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar seperti, teori otak kanan dan kiri, teori otak *triune (3 in 1)*, pilihan gaya belajar, teori kecerdasan, pendidikan holistik, belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol, dan

⁵⁷ Adi W. Gunawan, *Genius Learning...*, 13.

⁵⁸ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 66-67.

⁵⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 76-77.

⁶⁰ Merupakan suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program tersebut meliputi hubungan antara bahasa dan perilaku yang dapat dipergunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara peserta didik dan pendidik. In Dijelaskan dalam bukunya Erwin Widiasworo berjudul Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter.

simulasi atau permainan.⁶¹ Pada intinya, *quantum learning* ini meyakini bahwa potensi yang dimiliki manusia khususnya peserta didik diibaratkan kuantum yang dapat diubah menjadi energi yang dahsyat. Berikutnya, Erwin Widiasworo dalam bukunya juga menuliskan beberapa karakteristik dari *quantum learning* yakni sebagai berikut:⁶²

- 1) Pembelajaran kuantum berpangkal pada psikologi kognitif;
- 2) Pembelajaran kuantum lebih bersifat humanistik, bukan positivis-empiris;
- 3) Pembelajaran kuantum lebih bersifat konstruktivistik;
- 4) Pembelajaran kuantum berupaya memadukan atau mengintegrasikan faktor potensi diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan baik fisik maupun mental sebagai konteks pembelajaran;
- 5) Pembelajaran kuantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna.;
- 6) Pembelajaran kuantum sangat menekankan belajar dengan cepat serta taraf keberhasilan yang tinggi;
- 7) Pembelajaran kuantum sangat menekankan kealamiahan dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keadaan yang dibuat-buat;
- 8) Pembelajaran kuantum sangat menekankan proses pembelajaran yang bermakna dan bermutu;
- 9) Pembelajaran kuantum memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran;
- 10) Pembelajaran kuantum memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan yang akademis, keterampilan hidup, dan prestasi fisik atau material;
- 11) Pembelajaran kuantum menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting dari proses pembelajaran;

⁶¹ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Out Door Learning)*, (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2017), 213.

⁶² Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 67-68.

- 12) Pembelajaran kuantum mengutamakan kebebasan, bukan keseragaman atau ketertiban;
- 13) Pembelajaran kuantum mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Terdapat banyak manfaat ataupun tujuan dari konsep *quantum learning* diantaranya; menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menyesuaikan kemampuan otak dengan apa yang dibutuhkan oleh otak, membantu meningkatkan keberhasilan hidup dan karir, serta membantu mempercepat dalam pembelajaran.⁶³ Berikutnya beberapa aspek yang terdapat dalam *quantum learning* seperti:

1) Lingkungan belajar

Merupakan hal-hal yang berhubungan dengan penataan lingkungan belajar. Asumsinya, jika penataan dilakukan dengan baik maka lingkungan belajar ini adalah langkah awal yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar secara menyeluruh. Pada intinya, aspek penataan lingkungan belajar dalam *quantum learning* adalah dalam rangka penciptaan lingkungan belajar yang optimal.⁶⁴

Lingkungan belajar ini mencakup segala aspek, mulai dari pencahayaan, warna dan bantuan visual pada dinding yang mana masing-masing warna memiliki makna dan gambaran tersendiri, penataan meja kursi seperti formasi tradisional atau konvensional, auditorium, *chevron*, bentuk U, dan sebagainya, serta musik juga termasuk dalam aspek lingkungan belajar. Hal ini dikarenakan bahwa ternyata musik dengan irama-irama dan nada-nada tertentu mampu membuat kondisi seseorang bekerja keras secara mental, namun tetap rileks dan berkonsentrasi. Namun tidak semua musik

⁶³ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 68.

⁶⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 79.

dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar, artinya hanya musik-musik tertentu saja.⁶⁵

Sebagaimana Georgoni Lozanov dalam kutipan Moh. Sholeh Hamid mengungkapkan bahwa musik yang sangat membantu dalam kegiatan belajar adalah jenis-jenis musik instrumental lembut, seperti musik barok yakni gubahan mulai dari *each*, *handel*, *pachrbel*, dan *vivaldi*. Penulis juga belum mengetahui secara pasti identifikasi keempat jenis musik tersebut, namun penulis simpulkan bahwa keempat-empatnya merupakan jenis musik barok dengan intrumental yang lembut.

Individu atau peserta didik yang dapat berinteraksi dengan lingkungan merupakan individu yang dapat menghadapi situasi-situasi menantang, sehingga semakin mudah baginya untuk mempelajari informasi-informasi baru. Dengan demikian, semakin berinteraksi dengan lingkungan maka akan semakin *varian* pula berbagai masukan atau informasi yang dapat diserap.⁶⁶

2) Sikap positif terhadap kegagalan

Aset yang paling berharga dalam proses belajar menurut *quantum learning* adalah sikap positif. Jika peserta didik memiliki harapan yang tinggi terhadap dirinya, harga diri yang tinggi, dan keyakinan akan berhasil, maka ia akan memperoleh prestasi tinggi. Namun, jika belum berhasil justru hal yang penting adalah caranya memandang sebuah kegagalan. Kegagalan dianggap sebagai pengalaman belajar, sebab pada dasarnya setiap kegagalan kecil merupakan potongan informasi lain yang membawa individu pada keberhasilan.⁶⁷

Dalam setiap kegagalan pasti terdapat pelajaran yang sangat berharga. Dengan kegagalan, manusia yang dalam hal ini adalah peserta didik dapat melakukan instropeksi diri dan mempelajari

⁶⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 70-83.

⁶⁶ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 82.

⁶⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 83.

kekurangan yang ada. Selanjutnya, ia dapat melakukan perbaikan sehingga dalam usaha berikutnya, dapat meraih kesuksesan. Demikian halnya dalam belajar, umpan balik adalah hal yang sangat dibutuhkan untuk melakukan beberapa perubahan dalam teknik belajar. Hal ini dikarenakan, bisa dimungkinkan bahwa kegagalan dalam belajar disebabkan oleh kekeliruan dalam teknik belajar.⁶⁸

3) Modalitas dan gaya belajar

Modalitas belajar merupakan cara peserta didik menyerap informasi melalui indera yang dimiliki. Masing-masing peserta didik memiliki kecenderungan yang berbeda-beda dalam menyerap informasi. Modalitas belajar ini dapat dibedakan menjadi tiga yakni visual, auditory, dan kinestetik.⁶⁹ Visual merupakan kecenderungan peserta didik dalam menyerap informasi dengan hal-hal yang tergambar atau terlihat, auditory merupakan kecenderungan peserta didik dalam menyerap informasi dengan pendengaran, sementara kinestetik adalah kecenderungan peserta didik dalam menyerap informasi dengan hal-hal yang dipraktikkan atau gerakan.

Modalitas belajar ini, dalam rangka menimbulkan zona nyaman atau *fresh zone* dalam diri peserta didik. Artinya, pendidik harus memahami perbedaan dari setiap peserta didik. Hal ini dikarenakan bahwa peserta didik sejatinya merupakan *the sleeping giant* atau raksasa tidur yang apabila dibimbing dan dibina dengan cara yang tepat maka akan menghasilkan energi yang luar biasa.⁷⁰ Maka dari itu, pendidik seharusnya mengetahui kecenderungan atau modalitas peserta didiknya agar tercipta pembelajaran yang nyaman dan jauh dari unsur keterpaksaan. Sehingga, modalitas dan gaya belajar ini merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja yang maksimal.

⁶⁸ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 84.

⁶⁹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 85.

⁷⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 84.

Erwin Widiasworo, menuliskan dalam bukunya beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui modalitas atau gaya belajar peserta didiknya seperti dengan melakukan observasi decara mendetail, memberikan tugas, serta survey atau tes gaya belajar. Namun untuk cara yang ketiga tersebut, menurut penulis cukup *ribet* karena harus bekerjasama ahli psikologi.⁷¹

Disamping memperhatikan gaya belajar peserta didik, pendidik juga perlu mengamati kebiasaan dan gaya belajar peserta didik dari sudut pandang yang lain, seperti ada peserta didik yang senang dengan pembelajaran secara diskusi, namun ada pula peserta didik yang lebih senang bekerja secara individu. Ada peserta didik yang senang belajar dengan diiringi musik, adapula peserta didik yang lebih senang belajar dalam suasana hening, serta beberapa hal-hal lainnya.⁷²

e. *Quantum Teaching*

Quantum Teaching merupakan proses pembelajaran dengan menyediakan latarbelakang dan strategi dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Konsep ini menunjukkan kepada bagaimana menjadi guru yang baik, yaitu melalui cara-cara yang baru sehingga lebih memudahkan proses dan tujuan pembelajaran.⁷³ Pada praktiknya, *quantum teaching* bersandar pada asas utama yakni bawalah dunia peserta didik ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka.⁷⁴ *Quantum Teaching* ini penggabungan belajar yang meriah dengan segala nuansanya dan berisi prinsip-prinsip sistem perencanaan pembelajaran yang efektif, efisien, dan progresif serta metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit.⁷⁵

⁷¹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 86.

⁷² Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 87.

⁷³ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 88.

⁷⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 99.

⁷⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode...*, 205.

Untuk mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, pendidik dituntut untuk mampu membawa dunia peserta didik ke dunianya pendidik dan mengantarkan dunia pendidik ke dunia peserta didik. Hal ini artinya, pendidik harus masuk ke dunia peserta didik sebagai kegiatan awal. Pendidik harus bisa diterima oleh peserta didik dan akrab dengan dunia mereka. Langkah berikutnya, secara perlahan pendidik menggiring peserta didik untuk masuk ke dunianya dengan memberikan pengetahuan, keterampilan, serta penanaman sikap.⁷⁶

Quantum teaching mempunyai kerangka rancangan belajar yang dikenal dengan sebutan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi) penjelasannya sebagai berikut:

1) Tumbuhkan

Merupakan tahap menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan pertanyaan dan meminta peserta didik untuk menanggapi, menampilkan suatu gambaran atau benda nyata, cerita pendek, ataupun video.⁷⁷

2) Alami

Tahap ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Selain itu, tahap ini juga dalam rangka mengembangkan keingintahuan peserta didik. Pendidik memanfaatkan pengetahuan dan keingintahuan peserta didik berdasarkan pengalaman dan mampu mengasah otak mereka agar dapat menyelesaikan masalah.⁷⁸

3) Namai

Tahap ini merupakan tahap memberikan kata kunci, konsep, model, rumus, atau strategi atas pengalaman yang telah diperoleh peserta didik. Pendidik mengajarkan konsep keterampilan berpikir dan

⁷⁶ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 89.

⁷⁷ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode...*, 206.

⁷⁸ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode...*, 206.

strategi belajar dengan menggunakan gambar, alat bantu, kertas atau alat bantu lainnya. Tahap penamaan memacu struktur kognitif peserta didik untuk memberikan identitas, menguatkan, dan mendefinisikan atas apa yang telah dialaminya.⁷⁹

4) Demonstrasi

Tahap ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan apa yang mereka ketahui. Tahap demonstrasi ini bisa dilakukan dengan penyajian di depan kelas, permainan, menjawab pertanyaan, ataupun menunjukkan hasil pekerjaan. Artinya, pendidik memberikan peluang kepada peserta didik untuk menerjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka ke dalam pembelajaran yang lain dan ke dalam kehidupannya sehari-hari.⁸⁰

5) Ulangi

Pengulangan akan memperkuat koneksi saraf sehingga menguatkan struktur kognitif peserta didik. Semakin sering dilakukan pengulangan, maka pengetahuan akan semakin dalam. Hal ini bisa dilakukan dengan menegaskan kembali pokok materi pelajaran, memberi kesempatan peserta didik untuk mengulang pelajaran dengan teman lain, ataupun melalui latihan soal.⁸¹

6) Rayakan

Rayakan merupakan wujud pengakuan untuk menyelesaikan partisipasi dan memperoleh keterampilan dalam ilmu pengetahuan. Hal ini bisa dilakukan dengan pujian, tepuk tangan, bernyanyi bersama, ataupun lainnya. Mengadakan perayaan akan mendorong peserta didik dan memperkuat rasa tanggung jawab dan semangat semangat atas proses belajarnya.⁸²

⁷⁹ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode...*, 207.

⁸⁰ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode...*, 207.

⁸¹ Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode...*, 208.

⁸² Erwin Widiasworo, *Strategi & Metode...*, 208.

Berikutnya, Moh. Sholeh Hamid juga menuliskan beberapa prinsip *quantum teaching* beserta keuntungannya. Diantara prinsip-prinsip dari *quantum teaching* seperti, segalanya berbicara, segalanya bertujuan, memiliki pengalaman sebelum pemberian materi pelajaran, mengakui setiap usaha, dan jika layak dipelajari maka layak pula untuk dirayakan.⁸³

Sementara keunggulan dari *quantum teaching* antara lain terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan seperti, terciptanya integritas, terciptanya keyakinan akan kegagalan sebagai awal kesuksesan, berbicara dengan niat baik, memusatkan perhatian, bertanggung jawab atas segala tindakan, bersikap luwes atau fleksibel, dan terciptanya keseimbangan.⁸⁴ Pada intinya, konsep *quantum teaching* adalah menganggap dunia peserta didik adalah dunia pendidik pula. Antara pendidik dan peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran tanpa keterpaksaan.

Sudah selayaknya seorang pendidik memikirkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, pendidik akan terpacu untuk selalu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap sesuai dengan tuntutan kurikulum. Selain itu, pendidik harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan bakat, minat, serta karakter yang baik. Sehingga peserta didik dapat menguasai ilmu pengetahuan, keterampilan, dan akhlak yang mulia.

Dari kelima konsep terapan strategi *edutainment* tersebut, Hamruni dalam bukunya menuliskan dalam bahasa yang berbeda bahwa beberapa diantara konsep yang telah penulis sebutkan, bukan termasuk konsep terapan melainkan sebuah komponen dari pembelajaran *edutainment*. Secara ringkas, sebagai berikut:⁸⁵

⁸³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 102-103.

⁸⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 104.

⁸⁵ Hamruni, *Konsep Edutainment...*, 170-183.

a. *Quantum Learning*

Quantum learning bersandar pada konsep “*Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka*”. Inilah asas utama –alasan dasar dibalik segala strategi, model, dan keyakinan *Quantum learning* setiap interaksi dengan siswa dan setiap rancangan pembelajaran dibangun di atas asas bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Pembelajaran yang dilakukan harus menyadarkan akan apa manfaatnya bagi diri para peserta didik itu sendiri serta berimbas pada kemampuannya menghubungkan pada kehidupan sehari-hari.

b. *Active Learning*

Active learning bukan hanya dimaknai sebagai pembelajara aktif, melainkan lebih dari itu. Artinya, dengan berpijak pada sisi psikologis juga, *active learning* harus mampu menumbuhkan motivasi instrinsik yang tinggi dari peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat mengambil inisiatif, dimana mereka tidak hanya aktif mendengarkan dan melihat permainan yang disajikan oleh pendidik tetapi juga bisa dimungkinkan mereka yang memulai permainan. Sehingga, kesimpulan penulis disini berkaitan dengan *active learning* yang dituliskan oleh Hamruni, pembahasannya adalah luas dan bukan hanya sebatas strategi pembelajaran aktif semata.

c. *Discovery Inquiry*

Keduanya merupakan sebuah model pembelajaran. *Discovery Inquiry* menekankan pada proses menemukan sendiri jawaban dengan observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data dan menyimpulkan, yang semuanya memerlukan metodologi keilmuan. Dengan strategi tersebut diharapkan peserta didik menemukan fakta-fakta kebenaran dari hasil pengamatan, dugaan, hingga penyimpulan. *Discovery inquiry* termasuk bentuk pembelajaran modern, yang sangat didambakan untuk dilaksanakan

di setiap sekolah. Adanya tuduhan bahwa sekolah menciptakan kultur bisu, tidak akan terjadi apabila metode ini digunakan.

Tanpa memperpanjang perbedaan istilah dari kedua teori yang penulis kutip, penulis lebih menyetujui istilah komponen sebagaimana yang dilontarkan oleh Hamruni daripada pilar dari *edutainment*. Hal ini dikarenakan menurut penulis, beliau secara kompleks membahas *quantum learning* sebagai awal pelaksanaan pembelajaran *edutainment*. Selanjutnya, mengenai pendefinisian *active learning* juga luas bukan sebatas strategi pembelajaran aktif yang dilakukan oleh pendidik semata. Namun, untuk isinya penulis lebih sepakat dengan apa yang ditawarkan oleh Erwin Widiasworo berkaitan dengan lima aspek yang telah penulis paparkan lengkap dengan model pembelajaran pendukung strategi *edutainment*.

3. Prinsip-prinsip Strategi Edutainment

Edutainment merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang menghibur, menyenangkan, namun tetap efektif dengan target pada pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini, prinsip-prinsip dari strategi *edutainment* :

a. Pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik masing-masing dan cara pandang peserta didik terhadap masing-masing mata pelajaran pun berbeda. Misalnya *image* mata pelajaran matematika, seni budaya, dan olahraga akan berbeda. Strategi *edutainment* ini berusaha mengubah *image* setiap pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan akan membuat peserta didik memiliki minat yang tinggi sehingga mereka akan lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.⁸⁶

Konsep “Belajar itu Asyik” dapat terwujud apabila pendidik berkenan melakukan inovasi, berkreasi, serta menciptakan

⁸⁶ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 97.

pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik. Pembelajaran yang demikian, dapat terwujud dengan memvariasikan metode pembelajaran, adanya selingan lagu, humor, teka-teki, *ice breaking*, permainan, dan sebagainya.⁸⁷ Secara rinci, hal-hal yang dapat dilakukan pendidik guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut :

1) Memvariasi metode pembelajaran

Banyak metode yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran selain ceramah dan diskusi, misalnya metode demonstrasi, metode ceramah plus, metode resitasi, metode eksperimental, metode *study tour* (karya wisata), metode latihan keterampilan (*drill method*), metode beregu/ diskusi, metode *peer teaching*, metode global, serta beberapa metode lainnya yang saling dikombinasikan sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik.⁸⁸

b. Menggunakan berbagai model pembelajaran

Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan antara lain *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *contextual teaching and learning*, *directive learning*, dan sebagainya. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan menjadikan peserta didik antusias dan suasana yang berbeda sehingga menyenangkan. Namun disisi lain, pendidik harus pandai dalam memilih dan menyesuaikan model pembelajaran dengan materi agar pembelajaran tetap dalam pencapaian tujuan atau target pembelajaran.⁸⁹

Hal ini berarti bahwa, penggunaan beberapa model pembelajaran dalam rangka menciptakan pembelajaran yang

⁸⁷ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 99.

⁸⁸ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 99-103.

⁸⁹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 105.

menyenangkan, tetap dalam *koridor* kesesuaian dengan materi dan pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Menggunakan *games* atau permainan

Bermain merupakan aktivitas yang identik dengan anak-anak. *Games* atau permainan sangat cocok diterapkan pada pembelajaran untuk jenjang SD dan SMP. Hal ini berdasarkan pada psikologis peserta didik pada usia tersebut masih menyukai bermain. Dengan menggunakan permainan, diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang terhadap suatu materi pelajaran. Permainan yang dimaksudkan disini adalah jenis permainan yang mampu menciptakan suasana pembelajaran dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi riang. Permainan juga sebaiknya dirancang menjadi suatu aksi atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, untuk selanjutnya ditarik dalam proses refleksi dan dijadikan hikmah yang mendalam.⁹⁰ Dalam penciptaan permainan ini maka pendidik memang dituntut aktif dan kreatif.

d. Adanya *ice breaking* saat jenuh

Rutinitas yang sering dialami oleh setiap orang pasti tidak akan lepas dari kejenuhan. Begitu pula peserta didik dalam mengikuti rutinitas kegiatan pembelajaran. Kejenuhan yang dialami peserta didik, jelas dapat menghambat proses pembelajaran. Maka dari itu, *ice breaking* adalah cara yang tepat untuk membuat suasana menjadi semangat dan menyenangkan kembali.⁹¹

Sebagaimana Adi Soenarno dalam bukunya menuliskan, *ice breaking* adalah cara yang tepat untuk menciptakan suasana kondusif. Penyatuan pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian adalah hal yang biasa membuat suasana menjadi terkodusi untuk dinamis dan

⁹⁰ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 106.

⁹¹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 107.

fokus. Apabila sudah terkondisikan dan fokus, maka peserta didik akan pula fokus dan pembelajaran dapat dilanjutkan.⁹²

e. Adanya humor untuk menyegarkan suasana

Pembelajaran yang serius secara terus menerus akan membuat peserta didik bosan dan tidak lagi mempunyai minat untuk belajar. Humor dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyegarkan kembali kondisi psikologis peserta didik. Dengan humor yang diberikan, peserta didik akan tertawa dan akan kembali *fresh*. Selain itu, humor juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Dengan pemberian humor dalam pembelajaran, akan memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik sehingga materi akan mudah diingat. Pembelajaran pun akan terlihat akrab, bersahabat, tidak terkesan ada jarak antara pendidik dan peserta didik.⁹³

Adapun manfaat humor dalam pembelajaran antara lain, humor dapat membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi, sebagai sarana menghilangkan stress, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta humor dapat memperkuat daya ingat.⁹⁴ Namun dalam menggunakan humor sebagai selingan dalam pembelajaran perlu hati-hati dan memperhatikan hal-hal berikut, seperti humor tidak mengandung kedustaan, tidak mengandung penghinaan, peremehan, atau perendahan kehormatan orang lain, humor disajikan dalam batas yang sewajarnya, jika humor disajikan dalam bentuk kritik maka pastikan kritik yang bermutu dan tidak menyinggung perasaan, dan humor tidak menyinggung dan menghina SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan).⁹⁵

⁹² Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2005), 3.

⁹³ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 108-109.

⁹⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 123-125.

⁹⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 126.

f. Mengajak peserta didik bernyanyi

Kegiatan bernyanyi, bukan hanya milik pelajaran seni budaya. Dalam pelajaran lain pun misalnya Pendidikan Agama Islam, peserta didik dapat diajak bernyanyi. Bernyanyi dapat menjadi suatu kegiatan yang mengasyikan apalagi ditambah sengan tepuk tangan. Namun, bernyanyi yang dimaksudkan disini sebagai media pembelajaran. Misalnya dengan berkreasi menggunakan berbagai lagu namun diganti syairnya sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga selain suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dengan bernyanyi, tujuan pembelajaran pun tetap tercapai secara efektif.⁹⁶

g. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar

Semua benda yang ada di sekitar lingkungan sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar. Jadi, tidak hanya benda-benda umum saja yang sudah terkenal ada di sekolah seperti buku paket, LKS, koran, dan sebagainya. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar untuk pembelajaran diantaranya, pemanfaatan lingkungan dan berbagai benda sekitar, menggunakan gambar-gambar atau *chart*, mengajak peserta didik ke alam bebas, dan sejenisnya. Pada intinya, sumber ataupun media belajar tidak hanya yang ada didalam kelas ataupun yang biasa digunakan. Pendidik dapat memanfaatkan benda apapun sebagai media dan sumber belajar termasuk pemanfaatan alam bebas atau lingkungan.⁹⁷

h. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi

Pesatnya kemajuan teknologi informasi memungkinkan cepat dan mudahnya segala informasi diakses oleh masyarakat, termasuk peserta didik. Pendidik hendaknya memiliki wawasan yang luas dan memiliki pandangan ke depan. Pendidik dapat memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Dengan mengakses internet, pengetahuan

⁹⁶ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 109-110.

⁹⁷ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 110-112.

terkait materi pelajaran akan lebih luas, lebih kompleks, dan lebih mendalam. Namun, pendidik tetap harus mengawasinya mengingat situs internet ataupun iklan diluar materi pelajaran.⁹⁸

i. Memanfaatkan koran, majalah, televisi, dan media lain

Koran, majalah, dan televisi merupakan salah satu sumber informasi yang selalu *up to date*, bisa memberikan banyak informasi penunjang pembelajaran. Ini juga perlu kita gunakan sebagai rujukan informasi atau materi, agar mereka menjadi sumber daya manusia yang selalu berhubungan dengan pengetahuan serta informasi yang masih segar. Pembelajaran dengan menggunakan koran, majalah, televisi ataupun media sejenis, sebagai media penunjang yang diproses dan dikemas secara menarik, serta tidak lepas dari kehidupan sehari-hari.

Secara langsung ataupun tidak langsung, media-media tersebut memiliki nilai praktis dan strategis dalam membina sumber daya manusia sesuai dengan kenyataan hidup hari ini dan untuk masa yang akan datang. Pada intinya, penggunaan media-media tersebut adalah tetap dalam tujuan penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan pencapaian target atau tujuan pembelajaran yang tidak bisa dilupakan.⁹⁹

Selanjutnya Khanifatul dalam bukunya menuliskan bahwa dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang menarik sekaligus efektif dan efisien, terdapat empat hal yang harus ada dan dipenuhi dalam setiap proses pembelajaran. Keempat dasar tersebut adalah, kepercayaan, rasa hormat, optimisme, dan kesengajaan. Keempat-empatnya memang harus ada dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Penjelasannya sebagai berikut:¹⁰⁰

⁹⁸ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 112-113.

⁹⁹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 114-115.

¹⁰⁰ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2013), 34.

a. Kepercayaan

Antara pendidik dan peserta harus tercipta hubungan yang saling mendukung dan bekerjasama. Maka dari itu, diharuskan keduanya harus memiliki kepercayaan. Keduanya harus saling mengenal karena sejatinya keduanya saling ketergantungan.

b. Rasa hormat

Rasa saling menghormati diantara pendidik dan peserta didik adalah dasar agar terbangunnya tanggung jawab bersama sebagai unsur penting yang harus ada dalam rangka penciptaan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Optimisme

Setiap peserta didik memiliki potensi. Pembelajaran yang menarik tidak akan berarti apabila optimism mengenai potensi manusia khususnya peserta didik terabaikan.

d. Kesengajaan

Potensi peserta didik dapat dikenali terutama dengan tempat, proses, dan program yang dirancang untuk merangsang perkembangan. Hal ini dapat dilakukan dengan pendidik yang secara sengaja membuat dirinya menarik, sehingga benar-benar membuat peserta didik tertarik antusias mengikuti pembelajaran.

4. Model-model Pembelajaran Pendukung Strategi Edutainment

Pada bagian sebelumnya, telah penulis sampaikan mengenai prinsip-prinsip strategi *edutainment* yang salah satunya adalah menggunakan berbagai model pembelajaran. Mulai dari *discovery learning*, *problem based learning*, serta lainnya. Berikut ini beberapa model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam menerapkan strategi *edutainment*:

a. Discovery Learning

Merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik menemukan sendiri konsep pengetahuannya. Dalam proses menemukan, peserta didik dibimbing untuk melakukan serangkaian

tahap pembelajaran mulai dari mengamati hingga mengorganisasikan hasil penemuannya menjadi suatu konsep pengetahuan. Dalam *discovery learning* ini, peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang dirancang khusus atau direkayasa oleh pendidik itu sendiri.

Pada penerapan *discovery learning*, pendidik harus memosisikan diri sebagai pembimbing peserta didik dalam melaksanakan penyelidikan. Ia juga harus memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk aktif bereksplorasi menemukan pengetahuannya. Peserta didik dapat menjadi *problem solver* atau *scientists*. Banyak manfaat atau keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran model *discovery learning*, salah satunya adalah pembelajaran menjadi sangat bermakna bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik dituntut melakukan berbagai kegiatan mulai dari menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, dan mereorganisasi bahan hingga penarikan kesimpulan.¹⁰¹

b. Problem Based Learning

Merupakan istilah lain dari pembelajaran berbasis masalah, yakni proses pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajaran. Peserta didik diminta untuk meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian. Masalah-masalah yang disajikan tidak hanya wilayah pengetahuan, tetapi juga berkaitan dengan realitas kehidupan nyata yang dialami dan dirasakan terutama masalah kontekstual.

Pada praktiknya dalam *problem based learning* ini, peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa tim guna memecahkan masalah yang didapatkan. Dari hal tersebut, maka pembelajaran dengan konsep ini adalah pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar bagaimana bekerjasama dengan kelompok guna mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

¹⁰¹ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 146-147.

Pembelajaran berbasis masalah bersandar pada psikologi kognitif yang akan memberikan perubahan tingkah laku melalui pengalaman, yang tentu saja berbeda dari belajar sekedar mendengarkan. Belajar dengan pengalaman akan melibatkan proses pengembangan mental secara lebih utuh mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pembelajaran ini pula, masing-masing memiliki peran yang berbeda-beda. Pendidik berperan sebagai pelatih, peserta didik sebagai *problem solver*, dan masalah sebagai awal tantangan dan motivasi.¹⁰²

c. Project Based Learning

Pembelajaran *project based learning* sering disebut juga dengan pembelajaran berbasis proyek, yakni metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran dengan model ini, menggunakan langkah awal berupa penyajian masalah yang mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan guna mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Model pembelajaran ini, dirancang dan digunakan untuk permasalahan yang kompleks dan membutuhkan pemikiran yang mendalam. Proyek ini dapat berupa proyek perorangan ataupun kelompok tergantung instruksi pendidik yang disesuaikan dengan tingkat kesukaran proyek yang dikerjakan. Dengan pembelajaran berbasis proyek ini, mampu memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya.

Proyek yang biasanya disajikan dalam pembelajaran berbasis proyek ini merupakan masalah yang membutuhkan pemikiran atau investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata. Hal ini akan

¹⁰² Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 149-153.

membuat proses pembelajaran menjadi lebih berharga dan bermakna bagi peserta didik.¹⁰³

d. Contextual Teaching and Learning

Contextual teaching and learning merupakan suatu konsep belajar dimana pendidik menghadirkan situasi dunia nyata dalam proses pembelajaran dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran juga berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan kegiatan atau aktivitas, sehingga bukan transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik semata.

Dalam model pembelajaran ini, pendidik bertugas sebagai pengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerjasama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi peserta didik. Pada intinya, pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. Sehingga, peserta didik akan terdorong dan termotivasi untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep pembelajaran dengan model kontekstual ini, melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif. Mulai dari konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modelling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) serta dengan beberapa karakteristik seperti; kerjasama, saling menunjang, menyenangkan, bergairah, terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, aktif, *sharing* dengan teman, peserta didik kritis, pendidik kreatif, dan sebagainya.¹⁰⁴

¹⁰³ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 153-155.

¹⁰⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 158-159.

e. Cooperative Learning

Merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling membantu dan bekerjasama. Ini sesuai dengan fitrah manusia yang sebagai makhluk social maka penuh dengan ketergantungan. Pada intinya, pembelajaran *cooperative learning* ini adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama dan saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.

Pembelajaran dengan model ini, terbagi dalam enam fase yakni fase menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, fase menyajikan informasi, fase mengorganisasi peserta didik, fase membimbing kelompok bekerja dan belajar, fase evaluasi, dan fase memberikan penghargaan. Ada banyak metode yang tergolong dalam *cooperative learning* dan bisa divariasikan seperti *jigsaw*, *group investigation*, *make a match*, *listening team*, dan sebagainya.¹⁰⁵

f. Directive Learning

Istilah lainnya adalah pembelajaran langsung yang merupakan model pembelajaran dengan rancangan khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi langkah. Model pembelajaran ini, menjadikan pendidik dapat memaksimalkan waktu belajar peserta didik dan mengembangkan kemandirian dalam mencapai dan mewujudkan tujuan pendidikan.

Dalam pembelajaran model ini pula, sangat menekankan pada penguasaan konsep dan perubahan tingkah laku dengan mengutamakan pendekatan deduktif dengan ciri-ciri seperti; transformasi dan keterampilan secara langsung, pembelajaran berorientasi pada tujuan

¹⁰⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 161-162.

tertentu, materi pembelajaran telah terstrukturisasi dan distrukturisasi oleh pendidik. Artinya, pendidik berperan sebagai penyampai informasi sehingga sudah seharusnya ia menggunakan berbagai media yang sesuai dalam pembelajaran. Informasi yang disampaikan bermacam-macam baik pengetahuan prosedural maupun deklaratif.¹⁰⁶

Pada intinya dalam pembelajaran langsung yang sekalipun pendidik sebagai pusat pembelajaran, namun ia dituntut untuk menggunakan berbagai cara misalnya pengembangan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan kemampuan yang dimilikinya dalam mengajar, sehingga suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan. Inilah alasan mengapa pembelajaran langsung juga termasuk dalam bagian model pembelajaran yang mendukung strategi *edutainment*.

g. Quantum Teaching dan Quantum Learning

Pada bagian sebelumnya, telah penulis paparkan bahwa *quantum teaching* dan *quantum learning* merupakan bagian dari kelima pilar dalam *edutainment*. *Quantum teaching* adalah penggabungan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya yang menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* berisi prinsip-prinsip sistem perencanaan pengajaran yang efektif, efisien, dan progresif beserta metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit. Dalam *quantum teaching* ini, mempunyai kerangka rancangan belajar yang dikenal dengan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan).

Selanjutnya *quantum learning* adalah penerapan metode kuantum yang dilaksanakan oleh peserta didik, berbeda dengan *quantum learning* yang dilakukan oleh pendidik. *Quantum learning* ini, erat kaitannya dengan kecerdasan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik. Beberapa konsep-konsep kunci dalam pembelajaran ini antara

¹⁰⁶ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 164-166.

lain; teori otak kanan dan kiri, teori otak 3 in 1, pilihan modalitas atau gaya belajar, teori kecerdasan ganda, pendidikan holistik, belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol, serta simulasi atau permainan. Dalam pembelajaran model ini agar ini berjalan dengan baik, dibutuhkan ketelitian dan kesabaran.¹⁰⁷

5. Perencanaan Strategi Edutainment

Perencanaan merupakan fungsi yang pokok dalam merancang suatu lingkungan pendidikan yang memungkinkan, sehingga kerjasama yang terjalin pada suatu kelompok berjalan efektif dan efisien. Dalam definisi lain, perencanaan adalah sejumlah kegiatan yang ditentukan sebelumnya untuk dilaksanakan pada suatu periode tertentu dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan.

William H. Newman dalam kutipan Abdul Majid mengemukakan bahwa perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan. Artinya, perencanaan mengandung rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode-metode, prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari.¹⁰⁸

Sementara Philip H. Coombs yang dikutip oleh Djuberansyah mengemukakan bahwa perencanaan adalah suatu penerapan yang rasional dari analisis sistematis proses perkembangan pendidikan dengan tujuan agar pendidikan itu lebih efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan dan tujuan para peserta didik dan masyarakat.¹⁰⁹

Dengan demikian, yang dimaksud dengan perencanaan adalah keputusan yang diambil untuk melakukan tindakan selama waktu tertentu sesuai dengan jangka waktu yang tersistem sehingga pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien, serta menghasilkan lulusan yang lebih bermutu dan relevan dengan kebutuhan pembangunan. Pada intinya, perencanaan

¹⁰⁷ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 171-178.

¹⁰⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005),

¹⁰⁹ Djuberansyah, *Perencanaan Pendidikan*, (Surabaya: Karya Abditama, 1995), 8.

disini berkaitan dengan langkah yang akan dilakukan guna pencapaian tujuan tertentu, yang tentu saja dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran atau yang lebih luas yakni tujuan pendidikan.

Terfokus pada perencanaan pembelajaran dalam ranah perencanaan strateginya yakni strategi *edutainment* merupakan suatu pola atau rancangan program pembelajaran yang disusun secara logis dan sistematis oleh pendidik guna meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil dari suatu perencanaan pembelajaran adalah suatu pola tentang program pembelajaran yang akan digunakan.

Sekalipun perencanaan pembelajaran dapat dikatakan sebagai langkah agar tujuan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, namun dalam perencanaan pun memiliki kesulitan yang berhubungan dengan hal-hal seperti, memperkirakan tuntutan, menentukan tujuan, menulis silabus kegiatan instruksional, menetapkan urutan-urutan topik yang harus dipelajari, mengalokasikan waktu yang tersedia, dan menganggarkan sumber-sumber yang tersedia. Selanjutnya fungsi perencanaan pembelajaran ini berfungsi:¹¹⁰

- a. Memberikan pemahaman yang lebih luas kepada pendidik tentang tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tersebut.
- b. Membuat pendidik memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian pendidikan.
- c. Menambah keyakinan pendidik atas nilai-nilai pengajaran yang diberikan dan prosedur yang digunakan.
- d. Membantu pendidik dalam rangka mengenal kebutuhan-kebutuhan dan minat peserta didik, serta mendorong motivasi belajar mereka.
- e. Mengurangi kegiatan yang bersifat *error* dalam mengajar dengan dengan perencanaan dan organisasi kurikuler yang lebih baik.

¹¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 135-136.

- f. Memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk memajukan pribadi dan perkembangan profesionalnya.
- g. Membantu pendidik memiliki perasaan percaya diri dan jaminan atas diri sendiri.

Melalui fungsi perencanaan tersebut, pendidik berusaha menjembatani jurang yang mana peserta didik mengetahui berada dan kemana mereka harus melangkah. Pada intinya, suatu hal apapun yang direncanakan dengan matang maka akan dapat terkondisikan dengan lebih baik. Masih dalam kutipan Oemar Hamalik, beliau menambahkan bahwa setelah perencanaan, terdapat tiga langkah berikutnya yakni pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan.

Terfokus dalam perencanaan strategi *edutainment* maka segala apa yang direncanakan haruslah tertuang dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment* sama seperti proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik. Menyenangkan disini adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, memotivasinya untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat peserta didik merupakan subjek dalam proses pembelajaran.¹¹¹

Sebelum memberikan pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment* kepada para peserta didik, hendaknya memahami hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- a. Menciptakan lingkungan belajar tanpa stress tetapi harus rileks dengan lingkungan yang aman dan nyaman serta harapan untuk sukses tinggi menjulang.

¹¹¹ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), 75.

- b. Menjamin bahwa sejak awal pembelajaran adalah relevan, karena arus memahami bahwa belajar akan berjalan dengan efektif apabila yang bersangkutan paham akan pentingnya pelajaran tersebut.
- c. Melibatkan secara sadar semua indera dan pikiran baik otak kanan maupun kiri.
- d. Menantang otak untuk dapat berpikir jauh kedepan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin.
- e. Menggabungkan semua bahan yang dipelajari dengan tetap tenang dan nyaman.
- f. Materi yang diajarkan haruslah relevan dan bermakna.
- g. Pembelajaran hendaknya bersifat kerjasama atau social dan melibatkan jalinan aktif antara pendidik dan peserta didik.
- h. Memberikan pemahaman bahwa hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari, dan menjadikan aktifitas fisik sebagai bahan dari proses belajar.
- i. Belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus.
- j. Isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodasi ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.¹¹²

Pada intinya, penulis simpulkan bahwa sebelum membuat perencanaan strategi *edutainment* baik perencanaan tertulis maupun lainnya, haruslah memperhatikan beberapa hal tersebut. Selanjutnya setelah direncanakan, barulah menuju pada tahapan pelaksanaan.

6. Pelaksanaan Strategi Edutainment

Pelaksanaan merupakan penerapan atau aplikasi dari perencanaan yang telah disusun. Berkaitan dengan pelaksanaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran, haruslah dilaksanakan berdasarkan minat peserta

¹¹² Suryadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 231-232.

didik. Umumnya, memuat tiga tahapan yaitu pembukaan/ awal/ pendahuluan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup.¹¹³

Sebagaimana yang telah penulis paparkan pada bagian sebelumnya bahwa strategi *edutainment* dapat diterapkan oleh pendidik dengan berbagai model pembelajaran. Bahkan, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menghibur, pendidik dapat menggabungkan beberapa metode pembelajaran. Pendidik juga bisa memberikan *ice breaking* atau semacam permainan di sela-sela pembelajaran guna mengembalikan kesegaran peserta didik.¹¹⁴

Dalam pelaksanaan strategi *edutainment*, penulis tidak menemukan langkah-langkah yang pasti dan ini artinya, pendidik dibebaskan untuk berkeaktifitas dalam memadukan model ataupun metode pembelajaran apa saja, yang bisa menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini menurut penulis dikarenakan oleh karakteristik peserta didik yang berbeda-beda, sehingga cara pendidikan dalam berkeaktifitas pun berbeda-beda.

Sekalipun demikian, penulis menemukan salah satu penerapan strategi *edutainment* dengan model *discovery learning*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pendidik membuka pelajaran dengan salam pembuka.
- b. Pendidik mengajak peserta didik untuk berdoa
- c. Pendidik mengabsen peserta didik
- d. Pendidik menunjukan beberapa gambar seputar materi pembelajaran kepada peserta didik.
- e. Pendidik memberikan pernyataan berkaitan dengan materi pelajaran, dan peserta didik secara berkelompok diminta mengidentifikasi permasalahan tentang pernyataan tersebut. Inilah tahap merumuskan masalah.

¹¹³ Trianto, *Desain Pengembangan...*, 212-216.

¹¹⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 181.

- f. Peserta didik berdiskusi merencanakan langkah-langkah yang akan ditempuh. Ini disebut tahap merencanakan.
- g. Peserta didik mengumpulkan data dan menganalisisnya. Ini adalah tahap mengumpulkan dan menganalisis data.
- h. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya yang dipandu oleh pendidik. Mereka bersama menarik kesimpulan. Inilah tahap menarik kesimpulan.
- i. Pendidik dan peserta didik menyanyikan satu lagu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Inilah tahap aplikasi dan tindak lanjut.
- j. Pendidik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup.¹¹⁵

Berikutnya strategi *edutainment* juga bisa dilakukan dengan menggunakan *problem based learning* yang dipadu dengan *out door learning*. Pada intinya, penggunaan perpaduan berbagai model dan metode pembelajaran dalam rangka tujuan *edutainment* adalah diperbolehkan. Pendidik dibebaskan berkreatifitas sesuai kemampuannya dan menyesuaikan dengan karakteristik serta kondisi peserta didik.

Berkaitan dengan lagu, yang ternyata bisa sebagai salah satu alternatif dalam strategi *edutainment* dapat diganti liriknya sesuai dengan materi pelajaran. Berikut ini beberapa lagu untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti:¹¹⁶

Suara Adzan
 (Lagu: Kring-kring-kring ada sepeda)
 Terdengar suara adzan
 Tanda panggilan shalat
 Tundalah kegiatan
 Marilah beribadat
 Dengar seruan qomat
 Shalat kan dimulai
 Khusyu waktu ibadah
 Ikhlas dalam hati

¹¹⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 182-183.

¹¹⁶ Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain...*, 142-143.

Mari Kita Shalat
 (Lagu: Matahari Terbenam)
 Ayo kawan semua, mari kita shalat
 Tinggalkan permainan, karjakan ibadat
 Ayo... ayo... ayo mari kita shalat
 Ayo... ayo... ayo kerjakan ibadat

Mengaji Al-Qur'an
 (Lagu: Heli Anjing Kecil)
 Mari mengaji al-Qur'an
 Dengan ustadz ustadzah
 Ikuti dan perhatikan
 Jangan banyak bercanda
 Ingat, hei teman
 Hormati al-Qur'an
 Ayo, hei teman
 Kita mengamalkan

Masih banyak beberapa contoh lagu, namun penulis hanya mengutip tiga lagu. Pada intinya lagu apapun dapat dikembangkan oleh para pendidik asalkan sesuai dengan tema pembelajaran dan kondisi atau karakteristik peserta didik.

Hal penting yang harus ada dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *edutainment* adalah upaya pembelajaran agar berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni sebagai berikut:¹¹⁷

a. Perasaan gembira

Pendidik harus berupaya menumbuhkan perasaan gembira dan cinta dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi dengan mudah dan cepat.

¹¹⁷ Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Yogyakarta: Diva Press, 2008), 209-211.

b. Mengembangkan emosi positif peserta didik

Selain perasaan gembira yang sudah terbenak dalam diri peserta didik, pendidik juga harus berupaya mengembangkan emosi positif anak. Ini artinya, pendidik dituntut untuk selalu mengembangkan kreatifitasnya.

c. Optimalisasi potensi peserta didik

Mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik sangatlah penting. Hal ini karena ragamnya karakteristik, bakat, serta minat yang memang berbeda-beda antar mereka.

d. Selalu memotivasi peserta didik

Hal yang tak kalah penting adalah motivasi. Pendidik harus berupaya untuk selalu memberikan motivasi kepada para peserta didik untuk memunculkan emosi positif peserta didik dan berimbas pada pengembangan potensi yang dimiliki mereka. Motivasi yang diberikan selalu beriringan dengan gaya atau *style* keinginan positif peserta didik dengan tanpa memaksakan namun rileks.

7. Indikator Keberhasilan Strategi Edutainment

Strategi *edutainment* yang memuat beberapa bentuk terapan mulai dari *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, dan *quantum teaching*. Keberhasilan strategi *edutainment* bilamana tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggabungkan antara pendidikan dan hiburan. Keberhasilannya ini, penulis substitusikan dengan karakteristik dari pembelajaran menggunakan strategi *edutainment* yang sebagai berikut:¹¹⁸

- a. 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.
- b. Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan.

¹¹⁸ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), 199-201.

- c. Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien meliputi diri peserta didik, pendidik, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran.
- d. Dalam konsep *edutainment*, proses pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Secara ringkas karakteristik *edutainment* adalah adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran agar gembira dan menyenangkan, materi pelajaran yang relevan dan bermakna, memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi, pembelajaran hendaknya bersifat sosial, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar, belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus, serta isi dan rancangan hendaknya dapat mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki perbedaan serta karakteristik peserta didik.¹¹⁹

Mengacu beberapa konsep atau suasana dari pembelajaran menggunakan *edutainment* tersebut, tujuan pembelajaran tetaplah harus diperhatikan. Hamruni dalam bukunya, sekalipun beliau memberikan gambaran *edutainment* dengan memadukan antara pendidikan dan hiburan, namun beliau juga menyampaikan beberapa hal penting yang tidak boleh lepas dalam konsep *edutainment* dengan mengacu pada asumsi dasar yang beliau tuliskan.¹²⁰ Kesimpulannya, bahwa strategi *edutainment* yang diterapkan memanglah harus menjadikan peserta didik nyaman dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran juga harus interaktif, dan selanjutnya memberikan dampak pemahaman pada peserta didik.

¹¹⁹ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam...*, 202.

¹²⁰ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam...*, 126.

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran merupakan sebuah proses belajar yang mendapat imbuhan *pe* dan *an*. Proses belajar dimana terdapat seorang pendidik, peserta didik, materi, media, serta metode khususnya dalam kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.¹²¹

Wina Sanjaya mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan atau proses belajar yakni terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik, dimana pendidik sebagai pembelajar sementara peserta didik sebagai pebelajar yang dibantu dengan strategi atau metode tertentu sehingga mempermudah dalam penyampaian materi.¹²² Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar mengajar dimana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan fasilitas media, strategi, dan metode tertentu terkait pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Selanjutnya Pendidikan Agama Islam, Zakiyah Daradjat mendefinisikannya dalam beberapa makna. *Pertama*, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan dan asuhan terhadap anak didik, agar kelak setelah selesai pendidikannya ia dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. *Kedua*, Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran agama Islam. *Ketiga*, Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran agama Islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik, agar nantinya setelah selesai dari pendidikan, ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-

¹²¹ Daryanto dan Aris Dwicahyono, Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 13.

¹²² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*, 124.

ajaran agama Islam yang diyakini secara menyeluruh serta menjadikannya sebagai pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan di dunia dan di akhirat.¹²³

Sementara Muhaimin dkk, memberikan pengertian Pendidikan Agama Islam secara sederhana yakni merupakan upaya mendidihkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Beliau juga menambahkan bahwa Pendidikan Agama Islam dapat berwujud dua hal yakni *pertama*, segenap kegiatan yang dilakukan seseorang atau kelompok peserta didik dalam menanamkan dan atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya. *Kedua*, segenap fenomena atau peristiwa perjumpaan antara dua orang atau lebih yang dampaknya ialah tertanamnya dan atau tumbuh kembangnya ajaran Islam dan nilai-nilainya pada salah satu atau beberapa pihak.¹²⁴

Beberapa definisi mengenai Pendidikan Agama Islam tersebut secara sepintas memang memiliki redaksi yang berbeda, namun pada hakikatnya hal tersebut merupakan satu kesatuan wujud dalam satu system yang utuh.¹²⁵ Masih dalam Priyanto dan Siti Imronah, mereka menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu bimbingan dan asuhan terhadap seseorang yang berdasarkan ajaran agama Islam agar pada akhirnya ajaran agama Islam tersebut dapat menjadi pedoman hidup (*way of life*) guna mencapai keselamatan, kebahagiaan, dan kedamaian di dunia dan di akhirat dengan mengamalkan ajaran Islam yang diyakininya.¹²⁶

Dari beberapa pengertian yang dikutip tersebut, penulis simpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam sebagai sebuah bagian dari pendidikan Islam, yang mana pendidikan Islam adalah sebagai system. Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah proses pendidikan yakni kegiatan antara

¹²³ Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Gunung Agung, 1992), 86.

¹²⁴ Muhaimin. Dkk, *Paradigma Pendidikan Islam upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 30.

¹²⁵ Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain dalam Pendidikan Agama Islam*, (Purwokerto: CV. Tentrem Karya Nusa, 2017), 10.

¹²⁶ Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain...*, 11-12.

pendidik dan peserta didik, sementara agama Islam sebagai ajaran agama atau nilai-nilai agama yang diajarkan agar tercipta insan yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam agar tercipta kehidupan yang aman, damai, dan sejahtera sesuai dengan nilai dasar Islam.

Berikutnya istilah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan istilah pengganti yang sebelumnya Pendidikan Agama Islam, namun beriringan dengan kurikulum 2013, terdapat penambahan budi pekerti sehingga menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengalaman dan keterampilan serta membentuk sikap dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam. Adapun tujuan sebuah mata pelajaran PAI Budi Pekerti di SMP adalah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.¹²⁷

Akhlak dimaknai sebagai suatu perbuatan yang melekat dalam diri seseorang, dilakukan secara spontan tanpa adanya suatu dorongan apapun. Artinya, sudah biasa dilakukan bahkan menjadi *tabi'atnya*. Akhlak ini tidak terlepas dari aqidah dan syari'ah dan bersumber dari Islam dengan kitabnya al-Qur'an. Istilah lain yang kerap terdengar adalah etika dan moral. Ketiga istilah ini sama-sama membahas tentang perilaku baik dan buruk. Hanya saja ketiganya memiliki sumber yang berbeda. Akhlak bersumber dari al-Qur'an, etika bersumber dari akal pikiran, sementara moral bersumber dari kebiasaan masyarakat.¹²⁸ Terfokus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini biasanya diperinci dalam beberapa pembagian materi yaitu aqidah, akhlak, fiqh atau ibadah, dan sejarah kebudayaan Islam.

¹²⁷ Rofiqoh Nur Azizah, Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 4 Purwokerto, Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015 (Purwokerto: IAIN Purwokerto), hlm.6-7.

¹²⁸ Syarif Habibah, Akhlak dan Etika dalam Islam, Jurnal "Pesona Dasar" Vol. 1 No. 4 Oktober 2015, 73-74.

Istilah penambahan Budi Pekerti hanyalah penegas yang berkaitan dengan diterapkannya kurikulum 2013 dengan program khususnya yakni PPK (Penguatan Pendidikan Karakter). Istilah Budi Pekerti dalam kurikulum 2013 bahwa dalam Pendidikan Agama Islam harus disertai dengan budi pekerti peserta didik yang khas dan tertuang dalam KI 1 dan KI 2 yakni sikap spiritual dan sosial. Pada kesimpulannya, tidak ada perbedaan yang berarti antara PAI dan PAI Budi Pekerti. Justru, penambahan istilah budi pekerti sebagai penguat atau penegas dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kurikulum sebelumnya.

2. Dasar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Dasar merupakan hal yang paling penting sebagai pijakan. Dasar ini, diibaratkan pondasi sebuah bangunan. Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, memiliki dasar sebagai pijakan sebagai berikut:

a. Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah kitab suci agama Islam. Al-Qur'an diwayuhkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW dengan perantara malaikat Jibril.¹²⁹ Al-Qur'an diturunkan oleh Allah SWT sebagai petunjuk bagi umat manusia. Umat Islam sebagai umat yang dianugerahkan Tuhan kitab suci Al-Qur'an, yang lengkap dengan segala petunjuk yang meliputi seluruh aspek kehidupan bersifat universal, sudah tentu dasar pendidikannya adalah yang bersumber kepada filsafat hidup yang berdasarkan kepada Al-Qur'an.

b. Sunnah

As-sunnah adalah petunjuk yang telah ditempuh Rasulullah SAW dan para sahabat yang berhubungan dengan ilmu, akidah, sifat dan pengakuan, perkataan maupun ketetapan dalam Islam. Asunnah digunakan sebagai sumber hukum kedua setelah al-Qur'an, begitupun

¹²⁹ Jasa Ungguh Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi dan Kelembagaan Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Pesada, 2015), 18.

dalam dasar pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.¹³⁰

c. Ijtihad

Secara etimologi ijtihad berarti usaha keras dan bersungguh-sungguh yang dilakukan oleh para ulama, untuk menetapkan hukum suatu perkara atau ketetapan atas persoalan tertentu.¹³¹ Ijtihad dibidang pendidikan ternyata semakin perlu, sebab yang terdapat dalam al-qur'an dan as-sunnah, hanya berupa prinsip-prinsip pokok saja dan akan lengkap lagi jika ditambah dengan ijtihad supaya pendidikan Agama Islam lebih terperinci lagi dalam usaha pelaksanaannya.

Pada intinya, sumber utama atau dasar utama adalah al-Qur'an dan hadits. Namun keduanya dikatakan oleh Priyanto dan Siti Imronah, hanya mengandung prinsip-prinsip pokok saja. Maka dari itu, pendidikan Islam tetap terbuka terhadap unsur ijtihad dengan berpegang teguh pada nilai-nilai al-Qur'an dan sunnah sebagai nilai utama. Konsep ijtihad yang dikembangkan dengan dasar berpikir yakni dengan menggunakan seluruh ilmu yang dimiliki oleh ilmuan syari'at Islam untuk menetapkan atau menentukan sesuatu hukum syari'at Islam dalam hal-hal yang ternyata belum ditegaskan dalam al-Qur'an maupun sunnah.

Ijtihad dalam bidang pendidikan harus tetap berpegang teguh atau bersumber dari dua sumber utama, yang sudah tentu ijtihad yang dibahas adalah hal-hal yang berhubungan langsung dengan kebutuhan hidup di suatu tempat pada kondisi dan situasi tertentu.¹³² Pendidikan dituntut untuk senantiasa mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi namun tetap bertahan dan selaras dengan ajaran Islam. Oleh karenanya, para mujtahid dituntut untuk senantiasa berijtihad sehingga teori pendidikan Islam sesuai dengan perkembangan zaman dan IPTEK.¹³³ Dari beberapa kutipan

¹³⁰ Jasa Ungguh Muliawan, *Ilmu Pendidikan...*, 18.

¹³¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), 197.

¹³² Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain...*, 15.

¹³³ Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain...*, 16.

tersebut, penulis simpulkan bahwa dasar atau pijakan utama dari Pendidikan Agama Islam adalah al-Qur'an dan Sunnah, sementara penetralisir atau penyesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi adalah ijtihad pada mujtahid pendidikan.

3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan pendidikan adalah perubahan yang diinginkan atau diupayakan oleh proses pendidikan ataupun usaha pendidikan.¹³⁴ Secara umum sebagaimana diungkapkan oleh Muhaimin bahwa pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan seseorang tentang agama Islam sehingga menjadi manusia Muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.¹³⁵

Dibawah ini beberapa tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sekalipun dalam rincian dibawah ini tidak dijelaskan Budi Pekerti, namun pada intinya adalah sama antara PAI dan PAIBP. Hanya penambahan istilah yang lebih komprehensif saja. Diantara tujuan dari Pembelajaran PAI Budi Pekerti, adalah sebagai berikut:

- a. Berusaha untuk menjaga akidah peserta didik agar tetap kokoh dalam situasi dan kondisi apapun.
- b. PAI berusaha menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilai yang tertuang dan terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis serta otentitas keduanya sebagai sumber utama ajaran Islam.
- c. PAI menonjolkan kesatuan Iman, ilmu dan amal dalam kehidupan keseharian.
- d. PAI berusaha membentuk dan mengembangkan kesalehan individu dan sekaligus kesalehan sosial.
- e. PAI menjadi landasan moral dan etika dalam pengembangan ipteks dan budaya serta aspek-aspek kehidupan lainnya.

¹³⁴ Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain...*, 16.

¹³⁵ Muhaimin. Dkk, *Paradigma Pendidikan...*, 78.

- f. PAI berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil ibrah dari sejarah kebudayaan dan peradaban Islam.
- g. Dalam beberapa hal, PAI mengandung pemahaman dan penafsiran yang beragam, sehingga memerlukan sikap terbuka dan toleran atau semangat *Ukhuwah Islamiyah*.¹³⁶

Berikutnya dalam referensi lain disebutkan oleh Priyanto dan Siti Imronah yang mengutip Mahmud Yunus, mengemukakan secara rinci bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut:¹³⁷

- a. Menanamkan rasa cinta dan taat kepada Allah SWT dalam hati anak-anak, yaitu dengan mengingatkan nikmat Allah yang tidak terhitung banyaknya.
- b. Menanamkan ijtihad yang benar dan kepercayaan yang betul dalam dada anak-anak.
- c. Mendidik anak-anak dari kecilnya, supaya mengikuti perintah Allah dan meninggalkan segala larangan-Nya baik kepada Allah SWT maupun terhadap lingkungan masyarakat, yakni dengan mengisi hati mereka agar takut kepada Allah dan berharap akan mendapat pahala, yang sudah barang tentu dengan senantiasa melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi larangannya.
- d. Mendidik anak-anak dari kecilnya, supaya membiasakan akhlak yang mulia dan adat kebiasaan yang baik.
- e. Mengajarkan para pelajar agar mengetahui macam-macam ibadah yang wajib dilaksanakan dan cara melaksanakannya, mengetahui hikmah dan faedahnya, serta mengetahui dan merasakan pengaruhnya untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.
- f. Memberi petunjuk mereka untuk hidup di dunia menuju akhirat.

¹³⁶ Su'dadah, Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Jurnal "Kependidikan", Vol. II No. 2 (November 2014), 157.

¹³⁷ Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain...*, 17-18.

- g. Memberi contoh dan suri tauladan yang baik, berbudi luhur dan berakhlak mulia, serta berpegang teguh pada ajaran agama.

Kedua teori mengenai tujuan pendidikan agama Islam tersebut, sama-sama baik dan positif. Tujuan tersebut akan tercapai tergantung dari bagaimana tekad, semangat, dan kerja keras dari para pendidik khususnya pendidik agama Islam itu sendiri. Selain ketiga hal tersebut, harus didukung pula dengan kemampuan dasar (*basic abilities*) yang baik diiringi dengan religiusitas.

Dengan kondisi yang demikian, maka secara terpadu akan mampu mewujudkan tujuan pendidikan agama Islam yang pada hakikatnya adalah mendidik anak-anak, pemuda serta orang dewasa agar menjadi seorang Muslim sejati yang beriman, beramal shaleh, dan berakhlak mulia yang mengabdikan kepada Allah, berbakti kepada bangsa dan tanah air, bahkan sesama umat manusia.¹³⁸

Pada intinya, penulis simpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah bagian dari pendidikan Islam sebagai sebuah sistem. Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah proses mendidik ajaran Islam kepada para peserta didik dalam rangka tujuan utamanya adalah tercipta para insan yang benar-benar Muslim sejati. Tidak hanya paham teori, tetapi juga mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, atau istilah lainnya adalah manusia yang baik dan benar sesuai ajaran Islam.

4. Edutainment dalam Pendidikan Agama Islam

Dalam sumber pokok ajaran Pendidikan Agama Islam yakni al-Qur'an, juga memberikan apresiasi bahwa pembelajaran haruslah nyaman dan menyenangkan. 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 ayat 185 yang berbunyi:

¹³⁸ Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain...*, 17-18.

... يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمْ 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. Peserta didik yang merasa senang terhadap suatu mata pelajaran tertentu, mereka akan mudah menangkap materi yang diajarkan, selalu memperhatikan dan menghasilkan produk belajar yang berkualitas kedepannya.

Sehingga pembelajaran Edutainment merupakan inovasi atas perkembangan teori pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Edutainment menjadikan peserta didik sebagai subjek bukan lagi sebagai objek penerima. Mereka diberi kebebasan untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki, dengan pembelajaran penuh hiburan sehingga menciptakan keaktifan dan kreativitas potensi diri.¹³⁹

Lebih lanjut, Moh. Roqib dalam bukunya dijelaskan bahwa desain pembelajaran yang berperspektif edutainment berdampak pada: (1) membuat peserta didik merasa senang dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah, (2) mendesain pembelajaran dengan selipan humor atau mendesain humor dan permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman materi, (3) terjalin komunikasi yang efektif dan penuh keakraban, (4) penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan peserta didik, (5) menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat, (6) menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta

¹³⁹ Ulil Albab, Teori Pemutakhiran Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam Jurnal “*el-Tarbawi*” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 55.

didik, dan (7) memberikan pujian dan hadiah sebagai motivasi agar peserta didik dapat lebih berprestasi.

Meski demikian, pada kasus tertentu, pendidik dapat memberikan sanksi atau hukuman jika secara edukatif diperlukan. Hal ini karena menurut beliau, demi terciptanya kedisiplinan. Moh. Roqib sendiri juga memberikan pernyataan yang senada dengan Ulil Albab dalam jurnalnya bahwa beliau menyimpulkan *edutainment* dalam al-Qur'an atau *edutainment plus* dimana al-Qur'an juga sangat menganjurkan pembelajaran yang menyenangkan serta menciptakan pola kedisiplinan. Sehingga, tatanan *reward* itu penting dan *punishment* disini memang adakalanya diperlukan.¹⁴⁰

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Telaah pustaka atau hasil penelitian yang relevan merupakan telaah dan analisis terhadap penelitian yang berkaitan dengan penelitian saat ini. Hasil penelitian tersebut dikaji dan dicari persamaan dan perbedaannya, serta melacak teori dan konsep yang sudah ada namun masih relevan. Hal ini ditegaskan agar suatu penelitian mempunyai arah yang jelas bagi penulis dalam mengkaji objek yang diteliti. Dalam hal ini, terdapat beberapa hasil penelitian dengan topik serupa yang menjadi inspirasi penulis. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

Siti Nur Zakiyah mahasiswa Pascasarjana Program Studi Ilmu Pendidikan Dasar Islam IAIN Purwokerto dalam tesisnya yang berjudul "*Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga*".¹⁴¹ Penelitian tersebut meneliti tentang pengembangan sekolah ramah terhadap anak dengan konsep *edutainment* pada tingkat SD, khususnya SD Muhammadiyah 1 Purbalingga. Tesis tersebut diteliti dengan metode penelitian kualitatif naturalistic dengan lebih

¹⁴⁰ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: LKis, 2009), 107-108.

¹⁴¹ Siti Nur Zakiyah, *Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga*. Tesis (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2017).

mementingkan sebuah proses. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pengembangan sekolah ramah anak berbasis *edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga dengan mengacu program-program kegiatan yang berpusat pada anak dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak, memahami keberagaman dan penyertaan anak, proses pengembangan lingkungan belajar siswa, serta keterlibatan wali siswa dan masyarakat yang mendukung proses pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang ramah anak dengan berbasis *edutainment*. Penelitian tersebut sama-sama membahas tentang konsep *edutainment*. Hanya saja, jika penelitian Siti Nur Zakiyah lebih fokus pada konsep ramah anak, sementara penelitian ini lebih fokus pada strategi pembelajarannya, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan *edutainment*. Selain itu, perbedaan berikutnya adalah terletak pada obyek penelitian yakni jika penelitian tersebut ditujukan untuk jenjang SD (Sekolah Dasar) sesuai dengan Prodi IPDI, sementara penelitian ini ditujukan untuk jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) yakni SMP Negeri 1 Purbalingga. Maka dari itu, penelitian ini relevan untuk dikaji secara lebih mendalam.

Nesia Puspita Dewi, mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Tulungagung dalam tesisnya "*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment (Edukasi dan Entertainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multi Situs di MA Nurul Islam Pamekasan dan MA Sumber Duko Pamekasan)*".¹⁴² Penelitian tersebut ditulis dengan latarbelakang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MA Nurul Islam dan MA Sumber Dukoguru kurang memahami konsep metode pembelajaran yang sesuai dengan metode siswa, responpeserta didik terhadap pelajaran tidak fokus

¹⁴² Nesia Puspita Dewi, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment (Edukasi dan Entertainment) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multisus di MA Nurul Islam Pamekasan dan MA Sumber Duko Pamekasan)*. Tesis (IAIN Tulungagung: 2016).

(anak cenderung bermain), dan lingkungan yang kurang mendukung. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian kualitatif, berdasarkan pembahasannya termasuk penelitian deskriptif dengan menggunakan rancangan studimulti situs. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Sementara rumusan masalahnya terfokus pada bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari pembelajaran berbasis *edutainment* dengan mengkomparasikan dua sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penulis dalam penelitian tersebut lebih memfokuskan dalam komparasi metode *edutainment* dalam dua sekolah, mulai dari perencanaan metode, pelaksanaan metode, dan evaluasi. Secara umum menghasilkan penelitian yang sepadan dengan kelemahan yang hampir sama yakni sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam rangka pembelajaran berbasis *edutainment*. Penelitian tersebut hampir mirip dengan penelitian penulis yakni sama-sama meneliti tentang konsep *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Perbedaannya adalah terletak pada obyek atau lokasi penelitian dan rumusan masalah. Jika penelitian tersebut dilaksanakan pada tingkat MA (Madrasah Aliyah), sementara penelitian penulis dilakukan di SMP (Sekolah Menengah Pertama). Selanjutnya rumusan masalahnya pun berbeda. Jika penelitian tersebut meliputi bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sementara dalam penelitian ini, penulis memfokuskannya pada bagaimana strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan tiga rumusan masalah dasar yakni meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil. Namun, penulis lebih menekankan pada bagian pelaksanaannya. Dari perbedaan tersebut, maka penelitian ini layak untuk diteliti lebih mendalam.

Andriosa, guru SMP Muhammadiyah 13 Wonosegoro dan Badruz Zaman, dosen IAIN Surakarta dalam Jurnal Mudarrisa dengan judul

“*Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*”.¹⁴³ Jurnal tersebut berisikan tentang *edutainment* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan lokasi penelitian SMP Muhammadiyah 13 Wonorego tahun 2014. Penelitian dilakukan melalui pendeskripsian fenomena-fenomena yang ada di SMP tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan peneliti sebagai pengamat sekaligus sebagai pengumpul data. Hasil penelitian yang dihasilkan lebih mengarah pada strategi dan pendekatan serta hambatan *edutainment* dalam pembelajaran PAI. Pada intinya, strategi dan pendekatan yang sering digunakan adalah dengan permainan (*game*) dan bermain peran (*role play*). Sementara untuk hambatan yang sering terjadi adalah peserta begitu menikmati permainan sehingga melalaikan esensi dari pembelajaran. Kaitannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang konsep *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkatan SMP. Hanya saja perbedaannya terletak pada bentuk karya ilmiahnya. Jika penelitian tersebut dalam bentuk jurnal, sementara penelitian ini dalam wujud tesis. Perbedaan berikutnya juga terletak pada rumusan masalah yang sekalipun sama-sama membahas proses pelaksanaan pembelajaran, namun jika penelitian ini lebih fokus pada bagaimana strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga terutama pada bagian pelaksanaan, namun tanpa melepaskan perencanaan dan hasil. Dari perbedaan tersebut maka, penelitian ini layak untuk dikaji secara lebih mendalam.

Pardiyono, guru SMP Negeri 1 Purbalingga dalam jurnalnya yang berjudul “*Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”.¹⁴⁴ Jurnal tersebut ditulis dengan obyek penelitian di lingkup sekolah formal yang ada di kabupaten Purbalingga dengan latarbelakang pada penggunaan metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama

¹⁴³ Andriosa dan Badruz Zaman, *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, dalam Jurnal “*Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*” Volume 8 Nomor 1 Juni 2016, 117.

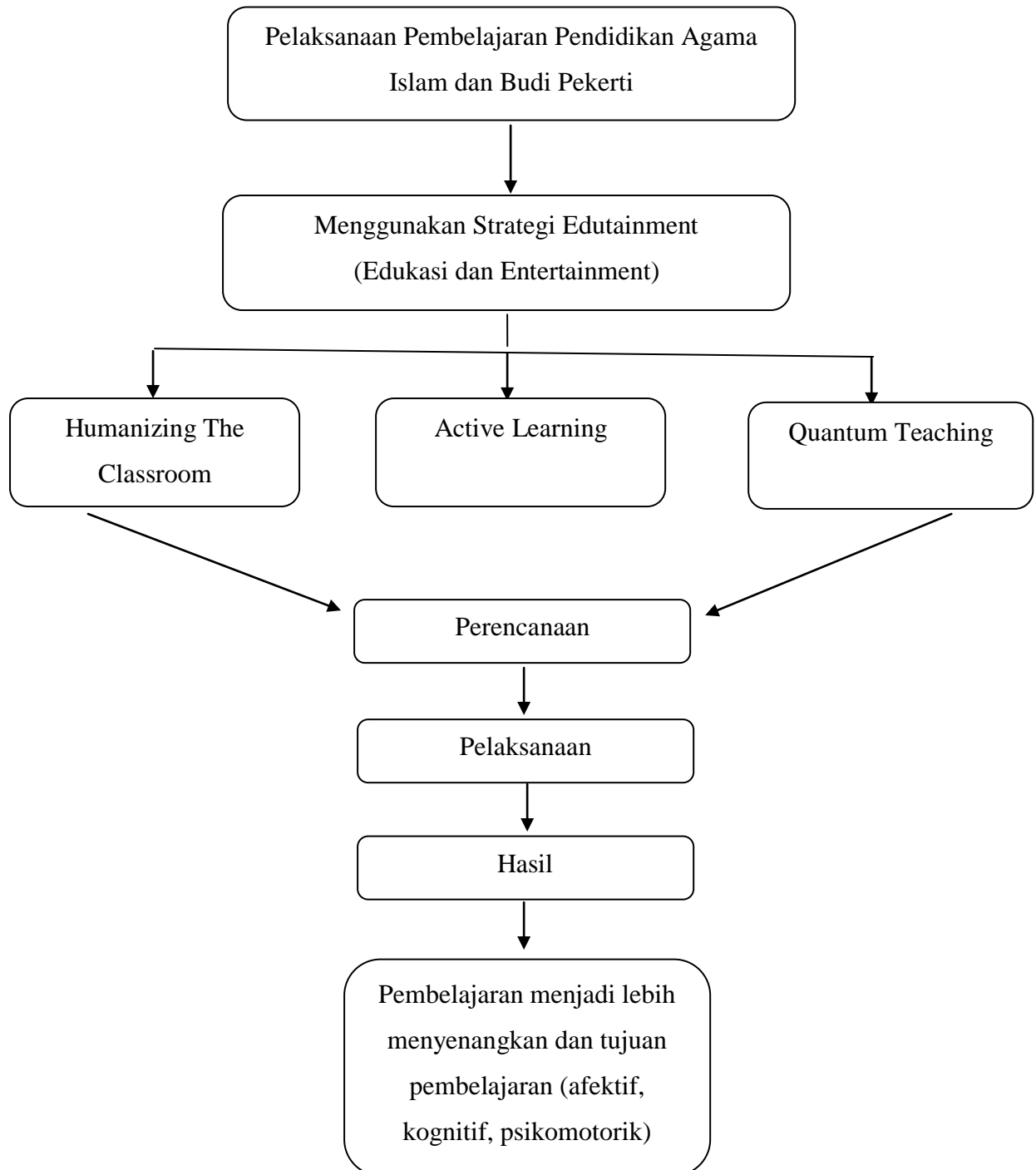
¹⁴⁴ Pardiyono, *Edutainment dalam Pembelajaran...*, 50-52.

Islam yang cenderung hanya bersifat teknis dan operasional sehingga dianggap monoton dan statis. Akibatnya, suasana pembelajaran pun membosankan. Oleh karenanya, hasil penelitian menawarkan perlunya inovasi maupun pendekatan guna pengembangan pembelajaran dan potensi peserta didik. Dalam konteks tersebut, maka sangat penting diberlakukan konsep *edutainment* dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Persamaan atau kaitannya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hanya saja perbedaannya terletak pada lokasi yang khusus dalam penelitian. Jika jurnal tersebut berlokasi secara umum yakni beberapa sekolah formal di Kabupaten Purbalingga, sementara penelitian ini secara khusus berlokasi di SMP Negeri 1 Purbalingga dengan fokus pada siswa kelas VII pada fokus bahasan mengenai strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti mulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta hasil. Atas dasar tersebut, maka penelitian ini layak untuk dikaji secara lebih mendalam.

E. Kerangka Berpikir

Sebagaimana yang telah penulis paparkan pada bagian sebelumnya, bahwa *edutainment* ini merupakan konsep edukasi dan *entertainment* yakni memadukan antara pembelajaran dan hiburan. Sehingga pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan strategi *edutainment* di SMP Negeri 1 Purbalingga yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta hasil. Namun penulis lebih menekankan pada aspek pelaksanaan, dengan tiga konsep yang telah dipraktikkan di SMP Negeri 1 Purbalingga yakni, *humanizing the classroom*, *the accelerated learning*, dan *active learning*. Berikut ini kerangka berpikir dari tesis ini:

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian



Dari kerangka tersebut, dijelaskan bahwa penulis berupaya meneliti tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) dengan strategi *edutainment* yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan

meliputi lima pilar, dengan tiga konsep yang telah dipraktikkan yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*. Pada intinya dari pembelajaran dengan strategi *edutainment* tersebut maka suasana pembelajaran akan menjadi nyaman, menarik, dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat secara efektif dan efisien tercapai.¹⁴⁵ Hal tersebut tidaklah mudah, tentu diperlukan *skill* atau keterampilan yang memadai terutama dalam hal pengelolaan kelas.

¹⁴⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 23.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradig *post positivism* yang merupakan paradigma penelitian kualitatif. Paradigma *post positivism* adalah paradigma yang lahir setelah *positivism*. Paradigma ini, melahirkan metode baru yang memang kelahirannya belum lama yakni setelah metode kuantitatif. Metode ini disebut juga metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpol), disebut pula metode *interpretive* karena data dan hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan.¹ Metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif sehingga posisi peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Pengambilan sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*.² Teknik pengambilan data dengan *purposive* merupakan teknik pengambilan data yang disesuaikan dengan tujuannya atau data yang dikehendaki. Sementara teknik *snowball* merupakan teknik pengambilan data yang bisa saja bertambah dari mula-mula kecil, kemudian bertambah yang dimungkinkan karena data awal dinilai masih kurang atau butuh penguat.³ Data yang diperoleh tersebut meliputi transkrip *interview*, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi dan lain-lain yang menggambarkan bagaimana strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 14.

² Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), cet. VI, hlm.7.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, 124-125.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Purbalingga yang terletak di Alun-alun Selatan tepatnya Jl. Pierre Tendean No. 8 Kelurahan Purbalingga Lor, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga. Kode Pos 53313 Provinsi Jawa Tengah.

SMP Negeri 1 Purbalingga, dipilih penulis sebagai tempat penelitian dalam judul “Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- a) SMP Negeri 1 Purbalingga merupakan Sekolah Menengah Pertama yang berstatus Negeri yang juga berdiri pertama kali di Kabupaten Purbalingga.
- b) SMP Negeri 1 Purbalingga merupakan salah satu sekolah menengah bonafit berstatus Negeri di Kabupaten Purbalingga yang dibuktikan dalam beberapa prestasi yang telah diraih.
- c) SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki lokasi yang strategis yakni di Pusat Kota Alun-alun Selatan Purbalingga yang cukup kondusif dari keramaian.
- d) SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki visi dan misi demi tercapainya system pendidikan yang berkualitas dengan berusaha mengintegrasikan antara kompetensi akademis dengan kecakapan hidup yang harmonis.
- e) SMP Negeri 1 Purbalingga sebagaimana dalam visinya dengan melejitkan kecerdasan intelektual dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis *edutainment*.
- f) SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki SDM pendidik dan peserta didik yang cukup loyal, hal ini sangat mendukung proses pembelajaran berbasis *edutainment*.

2. Waktu

Adapun waktu yang digunakan penulis dalam meneliti adalah sekitar 10 minggu, berlangsung sejak 2 Maret 2020 s/d 31 Mei 2020. Namun, karena terkendala wabah Covid'19 maka penelitian dilakukan menyesuaikan kondisi yang berlangsung efektif kira-kira 6 minggu.

D. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini, meliputi informasi yang berkaitan dengan:

1. Perencanaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga. Khususnya pada peserta didik kelas VII, baik perencanaan fisik maupun psikis serta perencanaan administrasi.
2. Pelaksanaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga. Hal ini meliputi pilar atau konsep dari *edutainment* mulai dari memanusiakan ruang kelas (*humanizing the classroom*), pembelajaran aktif (*active learning*), dan *quantum teaching*.
3. Hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Purbalingga, baik hasil secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Sumber data dalam penelitian ini dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan yang penulis rumuskan. Adapun pertimbangan pemilihan sumber data adalah yang sesuai dengan tujuan penelitian atau tujuan data yang diinginkan. Berdasarkan metode *purposive* tersebut, maka sumber data penelitian ini adalah:

1. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki tiga jumlah guru yang mengajar PAI Budi Pekerti, yakni Bapak Pardiyono S.Ag, Bapak Suparto S.Ag, dan Ibu Fajar Rahmawati S.Pd.I. Namun narasumber guru PAI BP yang utama adalah Bapak Pardiyono, S.Ag sebagai guru yang mengajar kelas VII dan

telah menerapkan konsep *edutainment*. Sementara dua guru lainnya tetap penulis mintakan informasi untuk data-data pendukung mengenai strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah tersebut mulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta hasilnya.

2. Kepala Sekolah

Yaitu Bapak Drs. Runtut Pramono. Beliau dijadikan sumber data atau informan untuk memperoleh data tentang pendapatnya selaku pemimpin di SMP Negeri 1 Purbalingga terkait strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut khususnya bagian pelaksanaan dan hasilnya.

3. Siswa

Dalam hal ini siswa juga dijadikan sumber data atau informan. Dalam hal ini, siswa yang lebih di prioritaskan adalah siswa kelas VII, karena kelas VII tersebut yang memang diajar oleh Bapak Pardiyono, S.Ag. Siswa dijadikan sumber data agar penulis memperoleh informasi tentang kesan dan pesan dari strategi *edutainment* yang dipraktikkan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mereka ikuti.

4. Guru BK (Bimbingan Konseling)

Guru BK di SMP Negeri 1 Purbalingga adalah Ibu Budiati, S.Pd. Beliau dijadikan sumber data atau informan oleh penulis untuk mendapatkan informasi dari hasil strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga khususnya pada aspek afektif atau sikap peserta didik kelas VII.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, yaitu suatu cara ataupun langkah guna mendapatkan data.⁴

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, 224.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik ini merupakan proses yang kompleks, dan yang terpenting adalah pengamatan dan ingatan peneliti. Dimana dalam observasi ini yakni dengan menggunakan panca indera dalam mengamati suatu hal. Khususnya mata dan telinga.⁵

Dalam hal ini, penulis banyak melakukan observasi terhadap proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru PAI BP dan siswa di SMP Negeri 1 Purbalingga. Seperti apa interaksi antara mereka terkhusus pada proses pembelajaran dengan strategi *edutainment*.

2. Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung guna mendapatkan informasi.⁶ Dimana wawancara yang digunakan oleh penulis disini adalah wawancara semi terstruktur, yakni wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas, terbuka, informan juga dimintai pendapat-pendapat, ide, ataupun saran.⁷

Informan yang diajak wawancara dalam hal ini adalah kepada semua subjek dalam penelitian. Yakni *pertama*, Guru PAI BP yaitu utamanya Bapak Pardiyono, S.Ag. selaku guru PAI yang memang sebagai guru yang terjun langsung dalam penelitian ini terkait pembelajaran PAI Budi Pekerti dengan strategi *edutainment*. Selanjutnya penulis juga akan melakukan wawancara dengan Bapak Suparto, S.Ag dan Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I untu kelengkapan data atau informasi. Mereka akan dimintai data oleh penulis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti.

⁵ Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 94.

⁶ Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi...*, hlm. 97.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 233.

Kedua, penulis juga akan melakukan wawancara dengan Kepala sekolah yakni Bapak Drs. Runtut Pramono guna memperoleh informasi tentang hasil secara umum dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

Ketiga, penulis akan melakukan wawancara dengan beberapa siswa terutama siswa kelas VII. Mereka akan dimintai keterangan atau kesan dan pesan dselaku sasaran pembelajaran PAI Budi Pekerti yang dilakukan di SMP Negeri 1 Purbalingga dengan berbasis *edutainment*.

Keempat, Guru BK senior yang sekaligus menangani khusus kelas VII yakni Ibu Budiati, S.Pd. Beliau akan diwawancarai oleh penulis untuk mendapatkan informasi tentang hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada bagian hasil untuk aspek afektif peserta didik.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi merupakan pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dimana dokumentasi ini disebut sebagai data sekunder.⁸ Dokumentasi ini digunakan oleh penulis untuk mendapatkan data berupa gambar, tulisan, atau apapun terkait strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti misalnya perencanaan, serta guna mendapatkan informasi seputar profil sekolah. Mulai dari visi, misi, sejarah, atau lainnya tentang SMP Negeri 1 Purbalingga.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami

⁸ Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi...*, hlm. 110-111.

oleh diri sendiri maupun orang lain.⁹ Analisis dalam kualitatif, biasanya menuju generalisasi. John W. Cresswell, mengatakan:¹⁰

After you have organized and transcribed your data and decided whether to hand or computer analyze, its time to begin data analyze. The first step in data analyze is to explore data. In qualitative research consists of exploring the data to obtain a general sense of the data, memoring ideas, thinking about the organization of the data, and considering whether you need more data.

Dalam hal ini, penulis menggunakan analisis model Milles and Huberman. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan seiring dengan proses pengumpulan data yakni dengan beberapa tahapan, yaitu:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Mereduksi data artinya merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan. Dengan data yang direduksi, tentu akan memberikan gambaran yang lebih jelas serta mempermudah penulis dalam mengumpulkan data selanjutnya.¹¹

Metode ini digunakan untuk mereduksi informasi tentang strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga yang telah diperoleh selama melakukan penelitian di lapangan. Intinya, dengan mereduksi data maka akan memberikan gambaran yang jelas, serta mempermudah penulis dalam menyajikan data.

2. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Namun yang paling sering digunakan dalam menyajikan data khususnya dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 335.

¹⁰ John W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Fouth Edition. (Library of Congress Cataloging in Publication Data, 2012), 243.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm. 338.

Tujuannya yakni agar memudahkan dalam memahami apa yang terjadi, serta merencanakan langkah kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.¹²

Sehingga dalam hal ini, penulis menyajikan data dalam bentuk narasi yang mudah dipahami dan dimengerti. Artinya, penulis mendeskripsikan tentang strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dilakukan di SMP Negeri 1 Purbalingga mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasilnya.

3. Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam teknik analisis model Milles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penulis kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Ini artinya, dalam penelitian kualitatif mungkin saja dapat menjawab rumusan masalah sejak awal, mungkin saja tidak. Tergantung bagaimana selanjutnya setelah diverifikasi. Yakni kredibel atau tidak. Bahkan bisa saja kesimpulan berupa temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi yang masih samar-samar setelah diteliti menjadi jelas.¹³ Setelah data di reduksi dan disajikan selanjutnya adalah di verifikasi yakni tetap pada seputar perencanaan, pelaksanaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga yang meliputi tiga aspek. Dari hasil verifikasi tersebut, maka selanjutnya adalah penarikan kesimpulan.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, hlm. 341.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 252-253.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Analisis data merupakan upaya untuk mencari benang merah atau kaitan antara masalah penelitian dengan dasar teoritis. Dalam hal ini analisis data dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses penelitian, dimulai sejak pengumpulan data dan dikerjakan secara intensif sesudah meninggalkan lapangan atau data telah tercukupi. Penelitian harus mengandung nilai terpercaya dan penulis harus dapat mempertanggungjawabkan kebenaran hasil penelitiannya secara ilmiah kepada khalayak.¹⁴ Sehingga hasil penelitian benar-benar terpercaya.

Dalam hal ini, penulis menggunakan uji keabsahan data dengan kredibilitas melalui teknik triangulasi data. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.¹⁵ Berikut penjelasannya :

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Artinya, dari sumber-sumber yang ada dicari titik persamaan, perbedaan, dan spesifikasi dari beberapa sumber tersebut.¹⁶ Sehingga akan dihasilkan kesimpulan yang jelas dan pasti. Maka dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis informasi dari beberapa sumber data seperti Guru PAI Budi Pekerti, Kepala Sekolah, Guru BK, dan Siswa Kelas VII hingga ditemukan titik informasi yang jelas dan pasti.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh dengan wawancara dicek dengan teknik observasi dan dokumentasi. Apabila ditemukan data yang berbeda-beda dari beberapa teknik tersebut, maka perlu dilakukan diskusi lanjut

170. ¹⁴ Djam'an Satori, dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012),

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 372.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 373.

kepada sumber data yang bersangkutan.¹⁷ Artinya dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui wawancara akan dicek pula dengan teknik observasi dan dokumentasi khususnya tentang strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu artinya pengecekan waktu, karena suasana atau waktu ternyata mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu, dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau dokumentasi dalam waktu dan suasana yang berbeda. Apabila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka perlu dilakukan secara berulang-ulang hingga ditemukan kepastian datanya, atau bisa diartikan hingga data benar-benar jenuh.¹⁸ Sehingga dalam penelitian ini, penulis akan memberikan kesimpulan atau hasil penelitian hingga data yang diperoleh dari berbagai sumber memberikan informasi yang sama hingga jenuh.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 374.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 374.

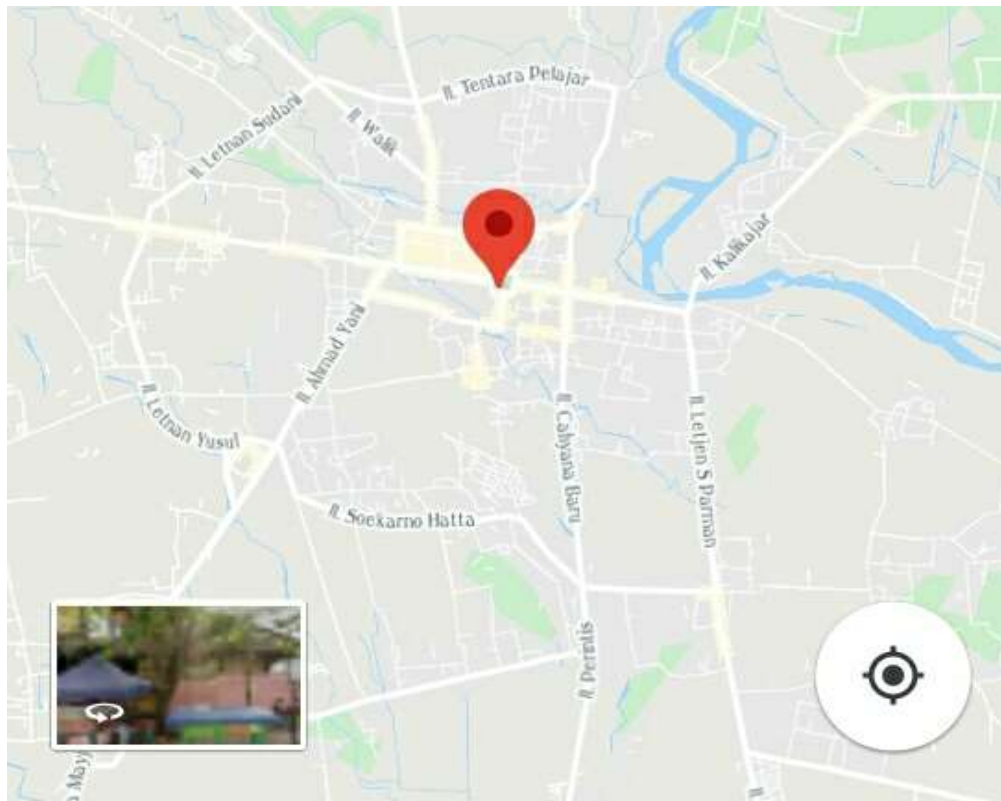
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Purbalingga

1. Letak Geografis

SMP Negeri 1 Purbalingga merupakan sekolah negeri yang terletak di dekat Alun-alun Purbalingga. Lokasinya cukup strategis yakni di Alun-alun sebelah selatan Jl. Pierre Tendean No. 8 Kelurahan Purbalingga Lor, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, 53313 Provinsi Jawa Tengah. Jika dilihat dalam peta lokasi, adalah sebagai berikut:¹

Gambar 4.1
Peta Lokasi SMP Negeri 1 Purbalingga



¹ Dalam Google Maps menuju SMP Negeri 1 Purbalingga tepatnya di Jl. Pierre Tendean No. 8 Purbalingga Lor.

2. Sejarah Berdirinya

Bangunan SMP Negeri 1 Purbalingga merupakan bangunan milik negara dengan nomor inventaris 11-03/Pub/41/TB/09 yang dibangun sekitar abad 20 dengan konstruksi dan arsitektur Hindia Belanda. Bangunan asli yang tersisa adalah satu bangunan induk yang ada di bagian depan yang terdiri dari lobi (penerimaan tamu), ruang Kepala Sekolah, ruang guru, dan ruang tata usaha. Atap berbentuk limasan dengan penutup genteng. Pada ujung atap bagian bawah diberi ornament berupa tatanan papan kayu yang ujungnya berbentuk kurawal. Atap tambahan ditutup dengan seng yang disangga kayu berbentuk segitiga siku-siku. Kusen pintu dan jendela ditutup cat berwarna cokelat gelap. Bangunan ini memiliki gaya arsitektur tersendiri.

Saat ini bangunan tersebut dikenal dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Purbalingga yang diperkirakan dibangun pada awal abad 20 sebagaimana telah penulis paparkan sebelumnya. Dikatakan pada periode tersebut, karena pada saat itu perkembangan efek politis etis yang diberikan dari pemerintah Hindia Belanda mulai terasa, khususnya dalam hal pendidikan atau *educatie*. Hingga kajian ini ditulis, belum didapatkan data resmi baik arsip maupun sumber primer yang lain terkait awal pendirian dan kegunaan bangunan. Namun pada data sekunder yang diperoleh, khususnya dari keterangan lisan, bangunan SMP Negeri 1 Purbalingga pernah digunakan sebagai sarana pendidikan *Hollandsch - Indlandsch Scholen* (HIS) di Kabupaten Purbalingga Karisidenan Banyumas.

Sebelum diberi nama HIS, sarana pendidikan ini sejak ada *Indisch Statsblaad* 1893 No. 125 dikenal dengan nama sekolah-sekolah kelas 1 yang setara dengan Sekolah Dasar saat ini. Sekolah tersebut, khusus memfasilitasi pendidikan anak-anak dari kalangan priyayi dan kaum pribumi terkemuka atau kaum aristokrasi. Pada tahun 1893 sekolah tersebut di seluruh Indonesia baru ada 504 unit saja. Tahun 1917 jumlahnya melonjak hingga 4185 unit khusus di Pulau Jawa dan Madura. Sehingga diperkirakan

bangunan SMP Negeri 1 Purbalingga ini dibangun pada rentang tahun 1893-1917.

Selanjutnya pada tahun 1914 nama sekolah-sekolah kelas 1 tersebut berubah menjadi HIS yang tetap menampung murid dari priyayi pribumi dan menggunakan bahasa Belanda sebagai pengantarnya. Di Pulau Jawa, sekolah-sekolah bumi putera ini dibangun atas biaya dari pemerintah. Biasanya mengambil tempat di halaman Kabupaten. Meskipun masih sederhana, tetapi pada umumnya terpelihara karena Bupati turut memperhatikannya.

Ketika Jepang masuk dan mengambil alih pemerintahan di Indonesia, tahun 1942 sistem pendidikannya banyak yang diubah. Termasuk nama sekolah yang masih mengadopsi bahasa Belanda seperti HIS. Nama HIS berganti menjadi Sekolah Rakyat, karena Jepang menghapus dualisme pendidikan (Pendidikan ala Barat dan Pendidikan Bumi Putera). Sementara bangunan yang sekarang SMP Negeri Purbalingga, saat itu memiliki nama Sekolah Rakyat (SR) Sampoerna.

SR Sampoerna dengan SR yang ada di sejumlah desa pada umumnya memiliki perbedaan. SR masa tempuh pendidikan selama 6 tahun, sementara SR Sampoerna memiliki masa tempuh selama 7 tahun. Pada zamannya, SR Sampoerna masih identik dengan keadaan yang sebelumnya yakni hanya dimasuki oleh siswa dengan orangtua kalangan priyari yang terdiri dari pengusaha, guru, birokrat, dan sejenisnya. Ketika kegiatan upacara bendera, mereka tunduk pada aturan Dai Nippon yakni mengibarkan dan hormat kepada bendera Hinomaru serta menyanyikan lagu kebangsaan Jepang “Kimigajo”.

Awal revolusi kemerdekaan Republik Indonesia (RI) 1945, membawa perubahan-perubahan baru dalam pendidikan di Purbalingga. Setingkat lebih maju, Purbalingga mulai mendirikan dan menyelenggarakan Sekolah Menengah, hal ini mengingat jumlah sekolah tingkat tersebut masih sangat minim atau terbatas jumlahnya di Purbalingga. Sementara SR Sampoerna, dipandang dari aspek fisik bangunan dan lokasi yang berada di pusat kota

dianggap cukup representatif untuk ditingkatkan menjadi Sekolah Menengah dan dihapuskannya status sebagai SR. Sehingga pada tahun itu juga berubah status menjadi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Purbalingga. Sementara eks-siswa dari SR Sampoerna yang belum lulus, masih diperkenankan untuk berangkat sekolah di tempat yang sama hingga lulus.

Kedatangan kembali orang-orang Belanda pada awal 1946, atau mereka yang dikenal dengan sebutan NICA (*Netherlands Indies Civil Administration*), suasana kembali tidak kondusif. Dalam masyarakat Purbalingga saat itu, muncul isu bahwa NICA seringkali menangkap orang untuk dibunuh, termasuk juga anak kecil. Sehingga para pelajar yang hendak berangkat sekolah yang berada di kota ini ketakutan. Mereka merasa harus kucing-kucingan atau bersembunyi dari NICA agar bisa ke sekolah. Bahkan, sampai ada yang terpaksa putus sekolah karena situasi yang tidak kondusif tersebut.

Pasca hengkangnya NICA dari Indonesia melalui penyerahan kedaulatan dari Nedherland kepada RI tanggal 30 Desember 1949, suasana Indonesia kembali kondusif. SMP Negeri 1 Purbalingga mulai meluluskan alumni-alumninya. SMP Negeri 1 Purbalingga sekarang, sempat mencatat kesaksian seorang alumninya pada tahun 1953 atas nama E Moeljanto Hendro dengan nomor induk 584. Dengan demikian mulai dari awal status menjadi Sekolah Menengah, SMP Negeri Purbalingga ini rata-rata meluluskan sekitar 120 siswa pertahunnya.

Sepanjang era 50-an, SMP Negeri Purbalingga ini menjadi SMP Negeri satu-satunya di Purbalingga. Jumlah siswanya pun terus bertambah, padahal dengan kapasitas kelas yang terbatas. Hingga akhirnya kebijakan sekolah memutuskan untuk memecah siswanya agar sebagian menempati lokasi lain. Oleh karena itu, tanggal 30 Juli 1964 atau permulaan tahun ajaran 1964/1965, keluar Surat Keputusan (SK) Menteri Pendidikan Dasar dan Kebudayaan RI No. 80/S.K/III yang intinya memutuskan pemecahan SMP Negeri Purbalingga menjadi 2 sekolah, yakni SMP Negeri 1 Purbalingga

yang tetap beralamat di Alun-alun selatan Jl. Pierre Tendean No.8 Purbalingga Lor dan yang satunya SMP Negeri 2 Purbalingga menempati Jl. Letkol Isdiman No. 194 Kelurahan Bancar.²

3. Visi dan Misi

SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki sistem pendidikan yang berkualitas yakni sistem pendidikan yang dapat menghasilkan keseimbangan antara kompetensi akademis dengan kecakapan hidup sebagai bekal bagi peserta didik guna menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, kemampuan yang dimiliki para peserta didik tidak sebatas teoritis semata, melainkan disempurnakan dengan memberikan kesempatan secara langsung untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini tersirat dalam visi dan misi SMP Negeri 1 Purbalingga sebagai berikut:³

a. Visi

“Melejitnya kecerdasan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual menuju generasi mandiri dan kompetitif berwawasan nasional/internasional”.

b. Misi

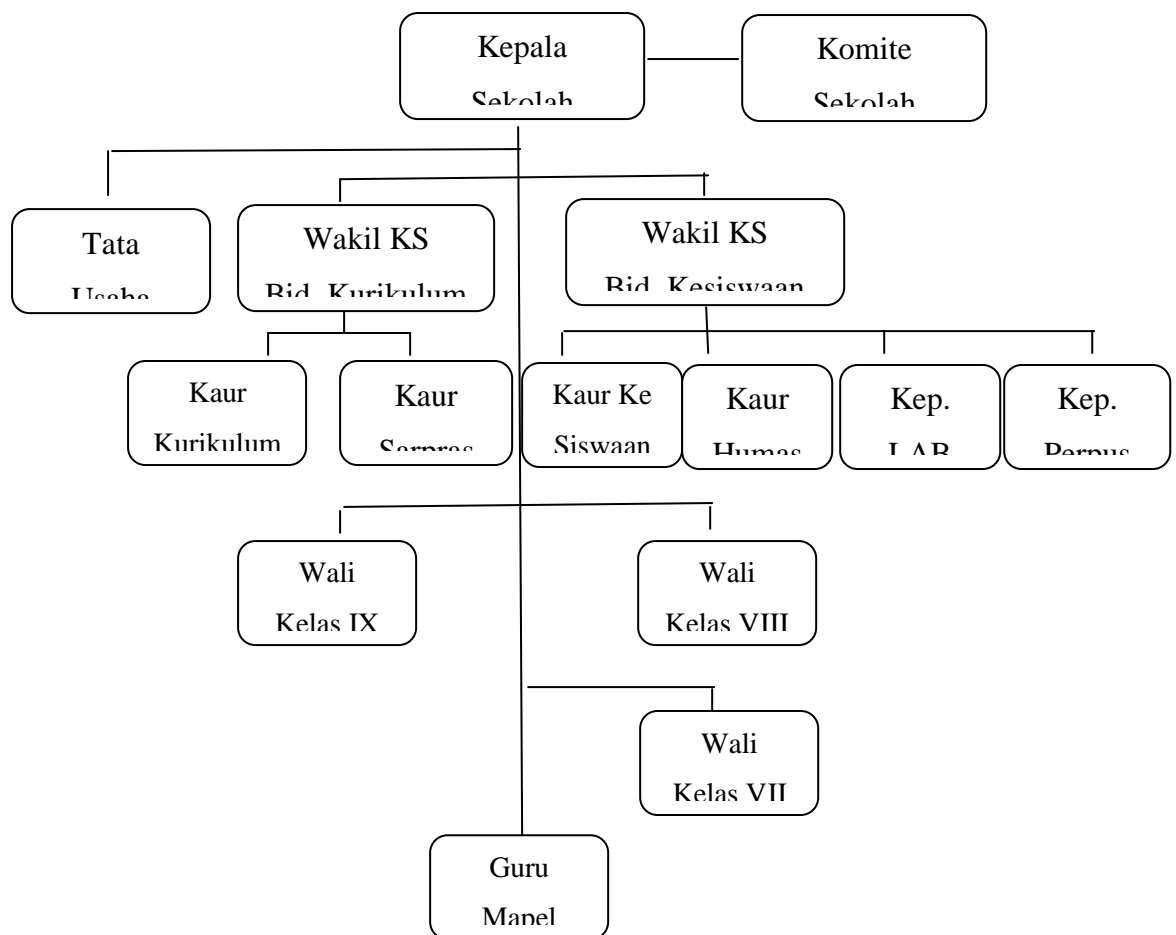
- 1) Mewujudkan pribadi warga sekolah yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional;
- 2) Mewujudkan pribadi warga sekolah yang memiliki budaya nasional dan mampu mengadaptasi budaya global dengan tetap berpijak pada kearifan budaya lokal;
- 3) Mewujudkan pribadi warga sekolah yang memiliki budaya kompetisi berwawasan lingkungan;
- 4) Mengembangkan fasilitas dan sumber belajar sekolah yang bertaraf nasional/ internasional;

² Dokumentasi dari SMP Negeri 1 Purbalingga, dalam Cagar Budaya Indonesia, 1-3. Didapatkan pada Kamis, 2 April 2020 Pukul. 08.00 Wib.

³ Dokumentasi dari SMP Negeri 1 Purbalingga, dalam Profil Sekolah yang tersedia di website resmi www.smpn1purbalingga.sch.id Diakses pada Rabu, 1 Maret 2020 Pukul. 13.00 Wib.

- 5) Mewujudkan keorganisasian dan manajemen sekolah yang solid bertaraf nasional/ internasional;
 - 6) Mewujudkan partisipasi masyarakat guna mendukung program sekolah;
 - 7) Mewujudkan sistem penilaian bertaraf nasional/ internasional;
 - 8) Mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat, asri, dan aman.
4. Struktur Guru dan Karyawan⁴

Bagan 4.1
Struktur Guru dan Karyawan



Keterangan :

- a. Kepala Sekolah : Drs. Runtut Pramono
- b. Komite Sekolah : Aditya Wisnu Wardana

⁴ Dokumentasi Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Purbalingga yang juga terletak dalam papan di ruang Tata Usaha. Didapatkan pada Kamis, 2 April 2020 Pukul.09.00 Wib.

- c. Wakil KS Bid. Kesiswaan : Suparto, S.Ag.
- d. Wakil KS Bid. Kurikulum : Yohana Kristianti, M.Si.
- e. Kord. Tata Usaha : Alkaf Syuhada, S.E.
- f. Kaur Kesiswaan : Firstly Julietanti, S.Pd & Moko Dantoro, S.Pd.
- g. Kaur Humas : Sapto Warsono, M.Pd & Drs. Sugiyono
- h. Kaur Kurikulum : Uddy Widodo, S.Si & Drs. Djiwo Seno
- i. Kaur Sarana Prasarana : Budi Prasetyo Utomo, S.Pd.
- j. Bagian Laboratorium : Martinus Riyanta S.Pd dan Niken Widyastuti, S.Pd.
- k. Bagian Perpustakaan : Aslikhatun Nisa dan Arif Nurhidayat
- l. Guru Mapel : Lihat selengkapnya dalam “Data Guru dan Karyawan”.
- m. Wali Kelas VII, VIII, IX

Tabel 4.1
Daftar Wali Kelas

Wali Kelas VII	Wali kelas VIII	Wali Kelas IX
Endang Sudorowati, S.Pd	Dra. Winarti Titi M	Sophia Kristiani, S.Pd
Sri Kusmirah, S.Pd.Kn	Nurjanah, S.Pd	Kusman Supriyanto, S.Pd
Aris Setyo Utami, S.Pd	Fajar Rahma W, S.Pd	Swastiningsih, S.Pd.Kn
Aji Pangestu, S.Pd	Priska Ajeng P, S.Pd	Sulistianingsih, S.Pd
Fransisca P, S.Pd	Miftahussurur, S.Pd	Dra. Budiati Widaningrum
Nurhidayah, S.Pd	Rukini, S.Pd	Palupi Budi Utami, M.Pd
Atika Fauziyyah, S.Pd	Andjar Windiarti, S.Pd	Drs. Jamal
Pardiyono, S.Ag	Wiwit Puji A, S.Pd	Zakiah Hikmah Asih, S.Pd
Agus Sulastama, S.Ag	Rizky Normalita, S.Pd	Juliani Ipmawanti, S.Pd

5. Kurikulum

Untuk bidang kurikulum di SMP Negeri 1 Purbalingga, utamanya adalah dipegang oleh Ibu Yohana Kristianti, M.Si dibawah arahan Kepala Sekolah. Dalam menjabat sebagai Waka Kurikulum, beliau dibantu oleh Bapak Uddy Widodo, S.Si dan Bapak Drs. Djiwo Seno. Kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga adalah kurikulum 2013. Ini sudah berlaku baik di kelas VII, VIII, maupun kelas IX. Pemberlakuan tersebut telah berlangsung sejak tahun 2014.

Berdasarkan pengamatan penulis, implementasi kurikulum 2013 yang diterapkan berjalan cukup baik apalagi dilengkapi dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang cukup memadai. Hal ini tidak heran, mengingat SMP Negeri 1 Purbalingga sebagai sekolah Sekolah Menengah berstatus Negeri yang cukup bonafit di kota Purbalingga. Sehingga, kesediaan sarana prasarana seperti LCD, laboratorium, dan *speaker* tersedia.

Berdasarkan pengamatan penulis pula, mayoritas pendidik di SMP Negeri 1 Purbalingga dapat mengetahui dan mengoperasikan computer atau alat elektronik dengan cukup baik. Sehingga, pembelajarannya pun tidak hanya ceramah (*teacher center*) tetapi juga peserta didik diminta aktif atau memberikan respon, sehingga pembelajarannya lebih kearah (*student center*).⁵

6. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik di SMP Negeri 1 Purbalingga pada tahun ajaran 2020 ini, mencapai 837 peserta didik. Jumlah tersebut terdiri dari kelas VII, VIII, dan IX yang masing-masing jenjang terdiri dari sembilan kelas/rombel. Artinya, kelas VII terdiri dari kelas VII A - VII I, kelas VIII terdiri dari kelas VIII A – VIII I, begitupula kelas IX, terdiri dari kelas IX A – IX I. Secara rinci, dalam tabel berikut.⁶

⁵ Berdasarkan pengamatan atau observasi di SMP Negeri 1 Purbalingga Rabu & Kamis, 1 & 2 Maret 2020 Pukul. 09.00-11.00 Wib.

⁶ Dokumentasi dari Koordinator TU, Bapak Alkaf Syuhada, S.E berdasarkan rekap data keadaan siswa SMP Negeri 1 Purbalingga tahun pelajaran 2019/2020. Dokumen didapatkan pada Senin, 6 April 2020 Pukul. 09.30 Wib.

Tabel 4.2
Keadaan Peserta Didik

Kelas	Jumlah			Kelas		Jml	Agama					
	L	P	Siswa	Reg			Islam		Kristen		Katholik	
				L	P		L	P	L	P	L	P
KELAS VII												
VII A	14	18	32	129	155	284	13	17	-	-	1	1
VII B	14	18	32				12	17	-	-	2	1
VII C	14	18	32				12	12	2	6	-	-
VII D	14	18	32				10	16	4	2	-	-
VII E	15	17	32				8	15	7	2	-	-
VII F	14	18	32				10	16	4	2	-	-
VII G	14	18	32				14	18	-	-	-	-
VII H	16	16	32				16	16	-	-	-	-
VII I	14	14	28				14	14	-	-	-	-
KELAS VIII												
VIII A	16	16	32	118	152	284	15	15	-	-	1	2
VIII B	12	20	32				10	19	-	-	2	1
VIII C	16	16	32				15	15	-	-	1	1
VIII D	12	20	32				12	18	-	-	-	2
VIII E	14	18	32				14	18	-	-	-	-
VIII F	12	16	28				8	12	4	4	-	-
VIII G	14	14	28				10	10	4	4	-	-
VIII H	12	15	27				9	11	3	4	-	-
VIII I	10	17	27				10	17	-	-	-	-
KELAS IX												
IX A	12	20	32	118	168	283	11	19	-	-	1	1
IX B	12	20	32				12	18	-	-	-	2
IX C	14	18	32				14	18	-	-	-	-

Kelas	Jumlah			Kelas		Jml	Agama					
	L	P	Siswa	Reg			Islam		Kristen		Katholik	
				L	P		L	P	L	P	L	P
KELAS VII												
IX D	12	20	32				10	17	2	3	-	-
IX E	14	18	32				10	17	4	1	-	-
IX F	14	18	32				11	16	3	2	-	-
IX G	14	18	32				9	17	5	1	-	-
IX H	11	18	29				11	18	-	-	-	-
IX I	12	18	30				12	18	-	-	-	-

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dalam setiap jenjang kelas yakni kelas VII, VIII, dan IX terdiri dari sembilan rombel A-I. Setiap kelas, terdiri dari rata-rata 32 peserta didik yang walaupun terdapat kelas yang berjumlah 28, 29, atau 30 peserta didik. Jumlah antara peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan perempuan cukup berimbang.

Secara keseluruhan jumlah peserta didik di SMP Negeri 1 Purbalingga tahun ajaran 2020 adalah 837 peserta didik. Untuk kelas VII berjumlah 284, kelas VIII berjumlah 270, dan kelas IX berjumlah 283. Selanjutnya untuk agama, mayoritas dari mereka adalah beragama Islam, sementara sedikit peserta didik yang beragama non Islam.

Berdasarkan data tersebut, agama non Islam yang ada pada siswa SMP Negeri 1 Purbalingga adalah agama Kristen dan Katholik. Untuk kelas VII yang beragama Katholik sejumlah 5 anak, kelas VIII 10 anak, dan kelas IX 4 anak. Sementara yang beragama Kristen untuk kelas VII sejumlah 29 anak, kelas VIII 23 anak, dan kelas IX 21 anak. Sehingga sisanya sejumlah 745 anak beragama Islam.

Berikutnya berkaitan dengan keadaan ekonomi peserta didik, berdasarkan pengamatan dan informasi dari coordinator TU, Bapak Alkaf Syuhada, S.E dimana beliau secara tidak langsung menyampaikan bahwa

rata-rata keadaan ekonomi orangtua peserta didik di SMP Negeri 1 Purbalingga adalah golongan menengah ke atas. Hal tersebut penulis nilai wajar dan benar, mengingat sekolah tersebut merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama berstatus negeri yang bonafit.⁷

7. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 1 Purbalingga berjumlah 66 pegawai. Dengan perincian, pendidik sejumlah 47 dan tenaga kependidikan berjumlah 19 pegawai. Masing-masing memiliki tugas dan tanggungjawabnya sendiri sesuai pengalaman dan latarbelakang pendidikan. Untuk lebih lengkapnya, dalam tabel berikut:⁸

Tabel 4.3
Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Nama	NIP/NIGTT/NIPTT	Gol/Pang	Jabatan
1	Drs. Runtut Pramono	19621213 199103 1 006	IV/a	Kepala Sekolah
2	Sri Kusmirah, S.Pd.Kn	19610918 198112 2 005	IV/a	Guru PKn
3	Endang S, S.Pd	19601124 198112 2 001	IV/a	Guru IPS
4	Sapto Warsono, S.Pd	19641101 198601 1 002	IV/a	Guru Kesenian
5	Drs. Sugiyono	19601024 198803 1 005	IV/a	Guru BK
6	Imam Suharyo, S.Pd	19641010 198902 1 003	IV/a	Guru BK
7	Sumarto, S.Pd	19640909 198903 1 010	IV/a	Guru Penjas
8	A. Setyo Utami, S.Pd	19610430 198403 2 003	IV/a	Guru B. Inggris
9	Nurjanah, S.Pd	19620124 198302 2 003	IV/a	Guru MTK
10	Martinus Ryanta, S.Pd	19640417 199103 1 016	IV/a	Guru IPA
11	Rukini, S.Pd	19650106 198803 2 004	IV/a	Guru B. Jawa

⁷ Berdasarkan hasil wawancara dengan Koordinator TU, Bapak Alkaf Syuhada, S.E pada Senin, 6 April 2020 Pukul. 10.00 Wib.

⁸ Terdapat dalam SK Pembagian Tugas Tahun Ajaran 2019/2020. Dokumentasi didapatkan pada Rabu, 15 April 2020 Pukul. 13.00 Wib.

No	Nama	NIP/NIGTT/NIPTT	Gol/Pang	Jabatan
12	Budi Prasetyo U, S.Pd	19681111 199103 1 008	IV/a	Guru IPA
13	Miftahussurur, S.Pd	19681209 199512 1 002	IV/a	Guru Kesenian
14	Turatman, S.Pd	19601104 198301 1 002	IV/a	Guru Prakarya
15	Dra. Winarni T.M	19670819 199702 2 002	IV/a	Guru IPS
16	Tri Kristiani, S.Pd	19650715 198803 2 016	IV/a	Guru BK
17	Dra. Budiati W	19640714 199802 2 001	IV/a	Guru BK
18	Fransisca P, S.Pd	19660102 198903 2 009	IV/a	Guru B. Jawa
19	Rasun, S.Pd	19690916 199903 1 007	IV/a	Guru B. Inggris
20	Drs. Jamal	19670425 199303 1 014	IV/a	Guru B. Indo
21	Swastiningsih, S.Pd	19680521 199412 2 003	IV/a	Guru PKn
22	Drs. Djiwo Seno	19660529 199512 1 001	IV/a	Guru IPA
23	Andjar Windiarti, S.Pd	19710128 200212 2 005	III/d	Guru IPA
24	Agus Suprato, S.PAK	19670801 200501 2 002	III/d	Guru P. Kristen
25	Sophia Kristiani, S.Pd	19700930 200003 2 001	III/d	Guru P. Katolik
26	Firsty Julietanti, S.Pd	19760708 200501 2 011	III/c	Guru B. Indo
27	Yuhron, S.Pd	19690502 199412 1 005	III/c	Guru IPA
28	Agus Sulastama, S.Pd	19710805 200212 1 004	III/c	Guru Penjas
29	Yohana K, M.Si	19730609 200701 2 005	III/c	Guru IPA
30	Kusman S, S.Pd	19700916 200701 1 017	III/c	Guru IPS
31	Juliani I, S.Pd	19760713 200801 2 006	III/c	Guru IPS
32	Zakiah H. A, S.Pd	19811114 200801 2 006	III/c	Guru MTK
33	Charolina F. P, S.Pd.si	19830911 200604 2 012	III/c	Guru MTK

No	Nama	NIP/NIGTT/NIPTT	Gol/Pang	Jabatan
34	Pardiyono, S.Ag	19701104 200801 1 009	III/c	Guru PAI BP
35	Suparto, S.Ag	19760419 200801 1 002	III/b	Guru PAI BP
36	Udy Widodo, S.Si	19811024 200801 1 009	III/b	Guru MTK
37	Sulistyaningsih, S.Pd	991001027	-	GTT B. Inggris
38	Rizky Normalita, S.Pd	991001029	-	GTT Penjas
39	Fajar R, S.Pd.I	991001033	-	GTT PAI BP
40	Palupi Budi U, S.Pd	991001036	-	GTT B. Indo
41	Nurhidayah, S.Pd	991001038	-	GTT B. Indo
42	Moko Dantoro, S.Pd	991001045	-	GTT PKn
43	Wiwit Puji A, S.Pd	991001046	-	GTT B. Indo
44	Priska Ajeng P, S.Pd	991001047	-	GTT BK
45	Atika Fauziyah, S.Pd	991001048	-	GTT B. Inggris
46	Aji Pangestu, S.Pd	991001051	-	GTT MTK
47	Alkaf Syuhada, S.E	19631012 198901 1 001	III/d	Koordinator TU
48	Budiarto, S.Sos	19751012 200003 1 007	III/b	Staf TU
49	Retno Sri Juli Karwati	19740701 200801 2 014	III/a	Staf TU
50	Suwandi	19660517 200701 1 015	I/c	Staf TU
51	Setijantoro	19741227 200701 1 008	I/c	Staf TU
52	Bondan Wiryanto	19700628 201406 1 001	II/b	PTT
53	Suaswin Margowinoto	991001011	-	PTT
54	Sodikin	991001013	-	PTT
55	Eko Yulianto	991001014	-	PTT

No	Nama	NIP/NIGTT/NIPTT	Gol/Pang	Jabatan
56	Ladya Niawanti	991001016	-	PTT
57	Arif Fakhruddin	991001018	-	PTT
58	Mujiono	991001019	-	PTT
59	Niken Widyastuti, S.Si	991001020	-	PTT
60	Aslikhatun Nisa, S.E	991001022	-	PTT
61	Arif Nurhidayat	991001035	-	PTT
62	Juremi	991001040	-	PTT
63	Dwi Apriyanto	991001041	-	PTT
64	Anwar Siar	991001044	-	PTT
65	Anggun Andriansah	991001050	-	PTT

8. Keadaan Sarana dan Prasarana

SMP Negeri 1 Purbalingga, sebagai Sekolah Menengah Pertama berstatus negeri yang cukup bonafit di Kabupaten Purbalingga bisa dikatakan memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Berdasarkan observasi dan dokumentasi, SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki sarana dan prasarana yang terletak dalam tiga lantai, yang mana sekolah ini bertingkat tiga. Secara umum, setiap lantainya terdapat ruang kelas yang selanjutnya dikelilingi dengan beberapa sarana prasarana yang lain. Berikut secara rinci sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Negeri 1 Purbalingga, di masing-masing lantai:⁹

⁹ Dokumentasi dari Kaur Sarana dan Prasarana, Bapak Budi Prasetyo Utomo, S.Pd. Dokumentasi didapatkan pada Jum'at 17 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

a. Lantai I

Tabel 4.4
Daftar Sarana Prasarana Lantai I

Nama	Banyaknya
Ruang kelas	11 ruangan
Ruang UKS	1 ruangan
Ruang Guru	2 ruangan
Ruang Tamu	1 ruangan
Ruang Kepala Sekolah & Ruang TU	2 ruangan
Koperasi Siswa	1 ruangan
Perpustakaan	1 ruangan
Laboratorium IPA	1 ruangan
Laboratorium Multimedia	1 ruangan
Kantin	1 ruangan
Aula	1 ruangan untuk 900 siswa
Ruang BK	1 ruangan
Toilet Guru	2 ruang
Toilet Siswa	2 ruang
Lapangan Olahraga sekaligus Upacara	1 halaman

b. Lantai II

Tabel 4.5
Daftar Sarana Prasarana Lantai II

Nama	Banyaknya
Ruang Kelas	11 ruangan

Nama	Banyaknya
Perpustakaan	1 ruangan
Ruang Agama	1 ruangan
Laboratorium Komputer	3 ruangan
Mushola	1 ruangan
Toilet Siswa	2 ruang

c. Lantai III

Tabel 4.6
Daftar Sarana Prasarana Lantai III

Nama	Banyaknya
Ruang Kelas	5 ruangan
Toilet Siswa	2 ruang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa gedung SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki 1 gedung dengan 3 lantai. Pada lantai 1 terdiri dari 11 ruang kelas, ruang guru, ruang Kepala sekolah, ruang TU, dan sebagainya. Selanjutnya pada lantai 2, terdapat 11 kelas dilengkapi dengan berbagai ruang penunjang pembelajaran. Sementara pada lantai 3, hanya terdapat 5 ruang kelas dan 2 toilet.

Perlu diketahui juga bahwa dalam setiap kelas yang berjumlah 27 ruangan, semuanya dilengkapi dengan mading, LCD, dan *speaker*. Sekolah ini juga bekerjasama dengan Masjid Alun-alun Purbalingga untuk kegiatan shalat dzuhur berjamaah. Sehingga, penggunaan mushalla di SMP ini biasanya hanya untuk shalat munfarid atau shalat dhuha mandiri semata.¹⁰

¹⁰ Berdasarkan observasi peneliti di SMP Negeri 1 Purbalingga menjelang shalat dzuhur berjamaah pada Kamis, 2 Maret 2020 Pukul. 11.30 Wib.

9. Prestasi yang diraih

SMP Negeri 1 Purbalingga, sebagai salah satu sekolah menengah tingkat pertama berstatus negeri yang tergolong bonafit. Maka dari itu, prestasi yang diraih pun cukup beragam. Namun yang akan penulis fokuskan hanya prestasi yang diraih dalam satu tahun terakhir, yakni tahun ajaran 2019/2020. Berikut ini beberapa prestasi yang dimaksudkan:¹¹

Tabel 4.7
Prestasi Kejuaraan yang telah diraih

No	Jenis Lomba	Kejuaraan	Tingkat	Oleh
1	Emerald Education Centre	Perunggu	Provinsi	Christiano Disa Pradana
2	OMNAS Level 4			
3	Emerald Education Centre	Perak	Provinsi	Alyaa Nur Ghaisani G
4	OMNAS Level 4			
5	Aksi Remaja Sebaya Cabang Lomba LCC	Juara I	Kabupaten	Atha Zayyan, dkk
6	Aksi Remaja Sebaya Cabang Lomba PRS	Juara III	Kabupaten	Aurelia Kusuma, dkk
7	Lomba MTK MGMP Matematika	Juara II	Kabupaten	Dwi Setiadhi
8	Lomba MTK MGMP Matematika	Harapan II	Kabupaten	Azhar Aryananta
9	Lomba MTK MGMP Matematika	Juara III	Kabupaten	Jenson Cornelius
10	Popda Cab. Teakwondo Pa Under 48 kg	Juara I	Kabupaten	Raihan Rasendriya P

¹¹ Dokumentasi dari Ibu Firstly Julietanti, S.Pd selaku Kaur Kesiswaaan SMP Negeri 1 Purbalingga. Dokumentasi didapatkan pada Kamis, 23 April 2020 Pukul. 11.00 Wib.

No	Jenis Lomba	Kejuaraan	Tingkat	Oleh
11	Popda Cab. Taekwondo Pa Under 42 kg	Juara I	Kabupaten	M. Nazil al- Fawwas
12	Popda Cab. Taekwondo Pa Under 36 kg	Juara III	Kabupaten	Fahri Cahyo S
13	Popda Cab. Taekwondo Pa Under 36 kg	Juara I	Kabupaten	Nazwar Ahmad A
14	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 40 kg	Juara II	Provinsi	Cathlea Arecastrum R
15	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 43 kg	Juara III	Provinsi	Praba Phatriscia
16	Popda Cab. Taekwondo Pa Under 36 kg	Juara III	Provinsi	Nazwar Ahmad A
17	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 40 kg	Juara I	Kabupaten	Cathlea Arecastrum R
18	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 46 kg	Juara II	Kabupaten	Salsadina Sekar Arumningtyas
19	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 43 kg	Juara II	Kabupaten	Azizah Antoinette S
20	Popda Cab. Pi Perorangan	Juara III	Kabupaten	Praba Phatriscia

No	Jenis Lomba	Kejuaraan	Tingkat	Oleh
21	Popda Cab. Pi Perorangan	Juara I	Kabupaten	Cathlea Arecasthrum R
22	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 37 kg	Juara I	Kabupaten	Boniza Aqila Adzani
23	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 34 kg	Juara II	Kabupaten	Fidela Abida Prasajo
24	Popda Cab. Taekwondo Pa Under 52 kg	Juara I	Kabupaten	M. Raihan Ariffandi
25	Popda Cab. Taekwondo Kyorugi Under 36 kg Pa	Juara I	Karisidenan	Nazwar Ahmad Athaya
26	Popda Cab. Taekwondo Kyorugi Under 39 kg Pa	Juara II	Karisidenan	Fajar Muhidin Soleman M
27	Popda Cab. Taekwondo Kyorugi Under 42 kg Pa	Juara I	Karisidenan	Muhammad Nazil al-Fawwas
28	Popda Cab. Taekwondo Kyorugi Under 52 kg Pa	Juara II	Karisidenan	Raihan Rasendriya Pratama
29	Popda Cab. Taekwondo Kyorugi Under 37 kg Pi	Juara II	Karisidenan	Boniza Aqila Adzani
30	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 40 kg	Juara I	Karisidenan	Cathlea Arecasthrum R

No	Jenis Lomba	Kejuaraan	Tingkat	Oleh
31	Popda Cab. Taekwondo Pi Under 43 kg	Juara I	Karisidenan	Praba Phatriscia
32	Social, Science, and English Competition SMP/ MTs	Juara II	Kabupaten	Angela Merici Dkk
33	Newcasting Competition at Smansa English Competition Pa	Juara III	Kabupaten	James William Wikan
34	Newcasting Competition at Smansa English Competition Pi	Juara III	Kabupaten	Difani Love
35	Newcasting Competition at Smansa English Competition Pi	Juara II	Kabupaten	Alyaa Nur Ghaisani Gumulyo
36	OSN SMP Matematika	Juara I	Kabupaten	Senia Damayanti
37	OSN SMP IPA	Juara III	Kabupaten	Natasya Intan Sukma Jiwanti
38	FLS Cipta Cerpen	Juara I	Kabupaten	Keyla Deannovta
39	Pentas PAI SMP Cab. Pidato Pi	Juara II	Kabupaten	Alyaa Nur Ghaisani Gumulyo
40	FLS2N Duet Gitar	Juara III	Kabupaten	Jose Roman Kurniawan &

No	Jenis Lomba	Kejuaraan	Tingkat	Oleh
				Lucas Manuel Satya B
41	FLS2N	Juara I	Kabupaten	Mareta Aulia Santosa

B. Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga

1. Perencanaan strategi *edutainment* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga

Sebelum menuju pada pembahasan perencanaan, penulis paparkan berkaitan dengan penggunaan strategi *edutainment* khususnya dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti, dikatakan oleh Bapak Pardiyono, S.Ag selaku pendidik yang mengampu Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII yang telah mendidik sejak tahun 2003 di SMP tersebut mengungkapkan bahwa:¹²

“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 Suparto, S.Ag yang juga pendidik sejak tahun 2005, memegang Mapel PAI Budi Pekerti

¹² Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul.09.00 Wib.

kelas VIII menyampaikan bahwa penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran adalah penting. Berikut dalam paparan beliau:¹³

“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 Suparto, S.Ag 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 Fajar Rahmawati S.Pd.I yang juga mendidik Mapel PAI Budi Pekerti khususnya kelas IX dimana beliau mengajar sejak tahun 2015, mengatakan bahwa penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran adalah cukup penting. Beliau memaparkan bahwa:¹⁴

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

Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I memberikan alasannya bahwa umumnya materi PAI Budi Pekerti 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.

¹³ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Suparto, S.Ag selaku pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VIII pada Senin, 20 April 2020 Pukul.08.00 Wib.

¹⁴ Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I selaku pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas IX pada Senin, 20 April 2020 Pukul.11.00 Wib.

Pada intinya, dari ketiga pendidik PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki pemahaman tentang urgensi strategi *edutainment* dalam pembelajaran. Mereka dilandasi alasan tersendiri. Ulasan perbedaan tersebut, penulis gambarkan pula dalam diagram sebagai berikut:

Tabel 4.8
Urgensi Penggunaan Strategi Edutainment

No	Nama	Urgensi	Presentase		Alasan
			Edukasi	Entertainment	
1	Pardiyono, S.Ag	Sangat Penting	50%	50%	Kenyamanan dan rasan senang dalam belajar adalah nomor 1.
2	Suparto, S.Ag	Penting	65%	35%	Utamanya adalah kemampuan pendidik dalam keterampilan mengelola kelas.
3	Fajar R, S.Pd.I	Cukup Penting	70%	30%	Utamanya adalah tujuan pembelajaran tercapai sesuai kemampuan dan kreatifitas pendidik.

Perbedaan tingkat *urgensi* penggunaan strategi *edutainment* tersebut, dimana Bapak Pardiyono, S.Ag 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.¹⁵

Bapak Suparto, S.Ag 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.¹⁶

Berbeda dengan Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I mengatakan penggunaan *edutainment* adalah cukup penting, prosentasenya hanya 30%. Beliau berasaran, 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 pendidik.¹⁷

Dari perbedaan ketiganya dalam memprioritaskan *edutainment*, para peserta didik dipahami jauh lebih antusias ketika pembelajaran disertai dengan hiburan. Artinya, mereka menyukai *edutainment*. Terfokus dari penggunaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran, mereka sepakat

¹⁵ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyo, S.Ag selaku pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII via WhatsApp pada Rabu, 6 Mei 2020 Pukul.08.00 Wib.

¹⁶ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Suparto, S.Ag selaku pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII via WhatsApp pada Rabu, 6 Mei 2020 Pukul.08.00 Wib

¹⁷ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyo, S.Ag selaku pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII via WhatsApp pada Rabu, 6 Mei 2020 Pukul.08.00 Wib

bahwa penggunaan strategi *edutainment* tentu memerlukan perencanaan. Bapak Pardiyono, S.Ag menyampaikan bahwa:¹⁸

“Dalam menggunakan *edutainment* tentu memerlukan perencanaan. Sama halnya dengan pembelajaran yang memerlukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan perencanaan yang baik dan jelas, maka hasilnya akan memuaskan”.

Beliau menegaskan bahwa dalam penggunaan strategi *edutainment* tentu harus ada perencanaan, sehingga tersusun dengan baik dan tujuan pembelajaran efektif tercapai. Secara administrasi, penggunaan strategi *edutainment* telah terencana bersama dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Artinya, penggunaan *edutainment* sebagai strategi pembelajaran secara administrative telah tertuang didalamnya.

Terdapat lima aspek terapan dalam penggunaan strategi *edutainment*, yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, dan *quantum learning*. Namun, yang telah diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga barulah *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*. Bapak Pardiyono memberikan alasannya sebagai berikut:¹⁹

“Apabila aspek *humanizing the classroom* dilakukan dengan baik, maka secara tidak langsung telah menerapkan pula *quantum learning*. Selanjutnya apabila aspek *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* terlaksana dengan baik, maka secara tidak langsung telah diterapkan pula *the accelerated learning*”.

Beliau juga menambahkan bahwa kelima pilar tersebut merupakan pola terapan yang bisa dilakukan guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Namun, perlu juga dilihat keadaan, kondisi, serta sarana prasarana yang tersedia di sekolah.²⁰

Penulis menganalisis bahwa dari masing-masing pendidik Mapel PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga mulai dari Bapak Pardiyono,

¹⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul.09.30 Wib.

¹⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti Via WhatsApp pada Senin, 13 April 2020 Pukul.10.00 Wib.

²⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti pada Senin, 13 April 2020 Pukul.10.30 Wib.

S.Ag, Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I dan Bapak Suparto, S.Ag, mereka sepakat bahwa *edutainment* merupakan strategi dalam rangka pembelajaran agar berlangsung dalam suasana senang dan nyaman sehingga tujuan pembelajaran efektif tercapai.

Secara spesifik, Bapak Padiyono, S.Ag menyampaikan bahwa strategi *edutainment* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan kemampuan peserta melalui berbagai cara yang menyenangkan dan menghibur dalam pembelajaran. Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I memberikan penjelasan dan istilahnya bahwa *edutainment* merupakan anonom dari *edukasi* dan *entertainment*. Maka tidak heran jika, cara ini memberikan hiburan atau hal yang menyenangkan untuk pembelajaran. Bapak Suparto, S.Ag menambahkan bahwa berbagai cara tersebut seperti pemberian hiburan atau *games* sangat diperlukan karena sebagaimana diketahui bahwa kemampuan konsentrasi peserta didik yang terbatas yakni kurang lebih hanya 15 menit.

Penulis mengakui bahwa pengertian *edutainment* yang diberikan oleh ketiganya tidaklah bertentangan tapi justru saling menambahkan. Makna yang diberikan pun sesuai dengan apa yang penulis simpulkan dalam bab teori bahwa *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa agar muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.²¹

Perbedaannya, terletak pada tingkat urgensi penggunaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran. Bapak Padiyono, S.Ag mengatakan sangat penting, Bapak Suparto, S.Ag menyampaikan penting, dan Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I mengatakan cukup penting. Ketiganya dilandasi alasan tersendiri. Namun disini, penulis lebih setuju dengan apa yang disampaikan Bapak Padiyono, S.Ag bahwa penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran sangatlah penting. Hal tersebut menurut penulis, karena *edutainment* sebagai sebuah terapan yang jangkauannya luas. Artinya, tidak

²¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment: Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), 17.

sebatas dengan bernyanyi ria, menari-nari, atau lainnya. Tetapi, apapun hal yang dapat dilakukan oleh pendidik sesuai kreatifitasnya tanpa melupakan tujuan pembelajaran itu sendiri. Artinya, memadukan antara pembelajaran dengan selingan hiburan dengan porsi masing-masing 50%. Maka, pendidik memang dituntut agar senantiasa mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang dituliskan Erwin Widiasworo dalam bukunya bahwa, suasana menghibur dan menyenangkan *sangat dibutuhkan* oleh peserta didik dalam belajar. Dengan suasana yang demikian, peserta didik akan jauh dari rasa bosan, mengantuk, dan kejenuhan. Peserta didik yang belajar dalam suasana menyenangkan, akan memiliki antusias tersendiri bahkan motivasinya akan tumbuh seiring dengan minat yang tinggi saat memulai kegiatan belajar. Jika peserta didik bisa mendapatkan suasana belajar yang demikian, maka setiap hari mereka akan jauh dari rasa malas dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang berkualitas akan selalu dapat dicapai.²²

Kalimat yang tercetak miring “sangat dibutuhkan” sebagai penguat ungkapan Bapak Padriyono, S.Ag yang disetujui oleh penulis bahwa penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran sangatlah penting. Sekalipun ketiga pendidik Mapel PAI Budi Pekerti memiliki perbedaan dalam menafsirkan penggunaan *edutainment*, namun mereka memiliki pandangan yang sama atau kesepakatan bahwa penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran tentu memerlukan perencanaan. Mereka menggambarkan penggunaan *edutainment* dengan pembelajaran. Sama halnya dengan pembelajaran, pastilah memerlukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Begitupula dalam penggunaan *edutainment*. Mereka juga sepakat bahwa perencanaan berfungsi sebagai acuan atau *patokan* agar apa yang dikehendaki efektif dan efisien tercapai. Tentu saja disini perencanaan

²² Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), 23.

strategi *edutainment* agar tujuan pembelajaran tercapai dan suasana pembelajaran nyaman serta menyenangkan.

Perlunya perencanaan dalam penggunaan *edutainment* tersebut, sesuai dengan fungsi perencanaan menurut Philip H. Coombs dalam kutipan Djuberansyah bahwa perencanaan sebagai suatu penerapan yang rasional dari analisis sistematis proses perkembangan pendidikan dengan tujuan agar pendidikan itu lebih efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan dan tujuan para peserta didik.²³ Pada intinya, perencanaan ini berfungsi sebagai acuan dalam proses pelaksanaan nantinya. Terfokus dalam *edutainment* sebagai pola terapan dimana tertuang lima aspek, penulis hanya fokus dengan tiga aspek yang telah diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga, yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*.

Bapak Pardiyono, S.Ag pernah menyampaikan alasannya bahwa, dalam aspek *humanizing the classroom* apabila terlaksana dengan baik maka secara tidak langsung telah menerapkan aspek *quantum learning*. Selanjutnya apabila ketiga aspek yang telah diterapkan tersebut benar-benar berhasil maka aspek *the accelerated learning* ikut pula tercapai. Alasan tersebut penulis maklumi dan terima, mengingat bahwa sebenarnya *edutainment* itu sendiri merupakan pola terapan yang tentu saja dalam penerapannya sesuai kreatifitas pendidik dan lembaga pendidik itu sendiri. Perencanaan yang penulis bahas disini, meliputi tiga aspek yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*. Penjelasannya sebagai berikut:

1) Perencanaan Aspek *Humanizing The Classroom*

Aspek *humanizing the classroom* dimaknai sebagai memanusiakan ruang kelas atau pengaturan ruang kelas. Berkaitan dengan perencanaannya, berhubungan dengan tata kelas. Bapak Pardiyono, S.Ag menyampaikan:²⁴

²³ Djuberansyah, *Perencanaan Pendidikan*, (Surabaya: Karya Abditama, 1995), 8.

²⁴ Hasil Wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti pada Senin, 13 April 2020 Pukul.11.00 Wib.

“Perencanaan aspek *humanizing the classroom* adalah mulai dari pengaturan tata ruang kelas, pembentukan kelompok, hingga pengaturan struktur organisasi kelas”.

Tata ruang kelas yang dimaksudkan, direncanakan dan diatur sedemikian rupa mulai dari pemilihan kursi meja, penempatan posisi kursi meja, penempatan atribut kelas seperti madding, beberapa poster, dan sebagainya.

Apalagi sebagaimana berdasarkan observasi bahwa setiap kelas dilengkapi dengan *speaker*, *LCD*, dan mading. Penempatan mading rata-rata di dinding paling belakang. Penempatan kursi meja diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan. Ada yang bentuk diskusi kelompok, adapula yang berbentuk U, dan sebagainya. Namun kebanyakan, memang diatur dalam bentuk klasikal.²⁵

Beliau juga menegaskan bahwa disaat pelaksanaan pembelajaran berjalan efisien, maka perencanaan tata ruang kelas apalagi yang berkaitan dengan penempatan meja kursi biasanya disampaikan satu minggu sebelumnya atau beberapa hari sebelumnya. Hal tersebut, untukantisipasi agar disaat pelaksanaan tidak memakan banyak waktu. Sehingga terencana dengan baik.²⁶

Pada intinya, perencanaan yang berkaitan dengan aspek *humanizing the classroom* terfokus aspek pengaturan ruang kelas, adalah lebih banyak dengan komunikasi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik, serta pihak sarana dan prasarana. Hal ini juga harus didukung dengan kemampuan pendidik terutama pengelolaan kelas.²⁷

2) Perencanaan Aspek *Active Learning*

Aspek *active learning* dalam strategi *edutainment* secara administratif telah terencana atau ada dalam RPP (Rencana Pelaksanaan

²⁵ Berdasarkan observasi di SMP Negeri 1 Purbalingga pada Senin, 2 Maret 2020 Pukul. 10.00 Wib.

²⁶ Berdasarkan Wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 09.00 – 11.00 Wib.

²⁷ Berdasarkan Wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 09.00 – 11.00 Wib.

Pembelajaran). Berdasarkan dokumentasi yang penulis lakukan, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dirancang adalah mengacu pada panduan RPP terbaru yang lebih ringkas, hanya berisikan identitas sekolah, mata pelajaran, materi pokok, kelas, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan penilaian. Pada bagian akhir, disertai tanda tangan pendidik itu sendiri serta mengetahi Kepala sekolah. Penelitian ini terfokus pada mata pelajaran PAI Budi Pekerti kelas VII semester genap dengan empat bab atau tema meliputi:²⁸

a) Ingin meneladani ketaatan Malaikat-malaikat Allah SWT

RPP pertama dengan tema Iman kepada Malaikat, menggunakan pendekatan *scientific* dengan diawali mengamati dan mengomentari gambar, menyimak dan membaca penjelasan, membacakan dalil naqlinya, peserta didik diminta untuk berdiskusi, lalu menghubungkan tugas malaikat dengan kehidupan sehari-hari, merumuskan maknanya, menyajikan contohnya, hingga menarik kesimpulan dari hasil diskusi. Sehingga perencanaan *active learning* pada bab ini adalah dengan diskusi.²⁹

b) Berempati itu mudah, menghormati itu indah

RPP kedua adalah tentang sikap empati. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran juga pendekatan *scientific* karena mengacu penerapan kurikulum 2013. Langkah-langkah pembelajarannya diawali dengan mengamati dan memberikan komentar dari video yang ditayangkan, peserta didik diminta menyimak dan membaca penjelasan, lalu secara berkelompok peserta didik diminta untuk mencari contohnya, kemudian dipaparkan atau dipresentasikan dengan menghubungkan dalil naqli tentang sikap empati, peserta didik saling bertanya dan menjawab, dan pendidik

²⁸ Buku Pegangan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, (Kemendikbud RI: 2016), 8.

²⁹ Dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Semester II Mapel PAI Budi Pekerti milik Bapak Pardiyo S,Ag. Dokumentasi didapatkan pada Selasa, 21 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

memberikan apresiasi, klarifikasi, serta kesimpulan. Sehingga, perencanaan *active learning* yang tertuang di RPP tersebut adalah diskusi.³⁰

- c) Memupuk rasa persatuan pada hari yang ditunggu dengan shalat jum'at

RPP ketiga adalah tentang shalat jum'at. Pendekatan pembelajaran yang digunakan yakni pendekatan *scientific*. Untuk langkah-langkah pembelajarannya hampir sama dengan tema yang lain yaitu diawali mengamati dan mengomentari gambar, menyimak dan membaca penjelasan, membaca dalil naqli shalat jum'at, mengajukan pertanyaan tentang tema tersebut, menanggapi pertanyaan dalam forum diskusi, dan terakhir menunjukkan tatacara dan hikmah dari shalat jum'at. Dari langkah-langkah tersebut yakni dengan saling bertanya dan menjawab dalam forum diskusi, maka perencanaan yang tertuang di RPP adalah metode *team quize*.³¹

- d) Islam memberikan kemudahan melalui shalat jamak dan qashar

RPP keempat dengan tema Islam memberikan kemudahan melalui shalat jamak dan qashar. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam materi ini adalah pendekatan *scientific*. Langkah pertama, peserta didik mengamati dan memberikan komentar dari video yang ditayangkan, menyimak dan membaca penjelasan tentang tatacara shalat jamak qashar, membaca dalil naqlinya, lalu diminta secara berkelompok untuk mencari data dan informasi, kemudian mendiskusikannya, mempresentasikannya, mendemonstrasikannya, dan menanggapi pertanyaan dalam diskusi. Selanjutnya pendidik memberikan klarifikasi dan kesimpulan. Dari langkah-langkah

³⁰ Dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Semester II Mapel PAI Budi Pekerti milik Bapak Pardiyono S,Ag. Dokumentasi didapatkan pada Selasa, 21 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

³¹ Dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Semester II Mapel PAI Budi Pekerti milik Bapak Pardiyono S,Ag. Dokumentasi didapatkan pada Selasa, 21 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

tersebut, maka perencanaan yang digunakan adalah diskusi dan demonstrasi.³²

e) Hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan

RPP kelima adalah tentang hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan. Pada tema ini, pendekatan pembelajaran yang digunakan juga pendekatan *scientific*. Pada intinya pembelajaran diawali dari mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan atau mepresentasikan. Inti dari tema sejarah ini, tertuang dalam RPP berdasarkan dokumentasi bahwa perencanaan *active learning* yang digunakan adalah metode *sosio drama* dengan tanpa mewujudkan Nabi Muhammad SAW.³³

f) Al- Khulafaurasyidin penerus perjuangan Nabi Muhammad SAW

RPP keenam berkaitan dengan tema al-Khulafaur Rasyidin sebagai penerus perjuangan Nabi Muhammad SAW. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan *scientific* dengan langkah-langkah yang diawali dari mengamati dan mengomentari, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, serta mengkomunikasikan. Metode yang digunakan adalah diskusi dilengkapi dengan penugasan berupa produk. Produk disini, peserta didik diminta untuk menciptakan lagu disertai musik dengan lirik yang berkaitan dengan silsilah khulafaur rasyidin. Produk tersebut selanjutnya didokumentasikan oleh pendidik, yang dalam hal ini Bapak Pardiyo, S.Ag.³⁴

³² Dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Semester II Mapel PAI Budi Pekerti milik Bapak Pardiyo S,Ag. Dokumentasi didapatkan pada Selasa, 21 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

³³ Dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Semester II Mapel PAI Budi Pekerti milik Bapak Pardiyo S,Ag. Dokumentasi didapatkan pada Selasa, 21 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

³⁴ Dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Semester II Mapel PAI Budi Pekerti milik Bapak Pardiyo S,Ag. Dokumentasi didapatkan pada Selasa, 21 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

g) Hidup jadi lebih damai dengan ikhlas, sabar, dan pemaaf

Terakhir RPP ketujuh dengan tema hidup menjadi lebih damai dengan ikhlas, sabar, dan pemaaf. Pada bab ini, juga menggunakan pendekatan *scientific*. Langkah-langkah pembelajaran diawali dengan menyimak suatu bacaan al-Qur'an yang berkaitan dengan tema, peserta didik diminta mencermati dan menyimak, peserta didik mengajukan pertanyaan, lalu secara berpasangan peserta didik diminta untuk menghafalkan yang mana mereka saling melakukan koreksi dan mencari makna atau keterkaitannya, dan pendidik memberikan apresiasi, klarifikasi, serta kesimpulan. Dari langkah-langkah tersebut, maka perencanaan *active learning* yang digunakan adalah *the power of two*.³⁵

Pada intinya, secara administratif perencanaan *active learning* pada strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga ini sudah tertuang dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Selanjutnya perencanaan dalam *active learning* yang tak kalah penting adalah persiapan mental baik fisik maupun psikis pendidik dan peserta didik. Hal ini tentu saja demi kelancaran proses pembelajaran khususnya dalam aktualisasi penerapan *active learning*.³⁶

3) Perencanaan Aspek *Quantum Teaching*

Berkaitan dengan perencanaan aspek *quantum teaching*, didapatkan informasi bahwa perencanaan awal adalah dengan pendataan peserta didik dengan bantuan biodata awal PPDB serta pantauan perkembangan peserta didik dari wali kelas dan guru BK. Ketiganya yakni pendidik Mapel PAI Budi Pekerti, wali kelas, dan guru BK saling berkomunikasi

³⁵ Dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Semester II Mapel PAI Budi Pekerti milik Bapak Pardiyono S,Ag. Dokumentasi didapatkan pada Selasa, 21 April 2020 Pukul. 10.30 Wib.

³⁶ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 08.00 – 10.00 Wib.

saling menyampaikan yang mereka ketahui tentang latarbelakang peserta didik yang dimaksudkan.

Bapak Pardiyo, S.Ag juga menegaskan terkhusus pada tema Khulafaur Rasyidin yang mana peserta didik dimintai karya seni suara yang diiringi musik hasil ciptaannya sendiri, ternyata para peserta didik memiliki kreatifitas yang luar biasa. Artinya, dari berbagai karakter dan sifat yang dimiliki peserta didik, mereka memiliki kreasi dan menuangkannya dalam ide sebuah lagu diiringi musik hasil aransemen mereka sendiri.³⁷

Berkaitan dengan pendataan latarbelakang dan karakteristik peserta didik di SMP Negeri 1 Purbalingga, Ibu Dra. Budiati selaku guru BK menyampaikan bahwa mayoritas peserta didik di SMP ini berasal dari latarbelakang keluarga menengah ke atas dan tergolong bonafit. Berbeda dengan karakteristik peserta didik yang memang beragam. Imbas dari latarbelakang keluarga yang bonafit, maka karakteristiknya pun sebagian besar positif. Sekalipun ada beberapa yang masih *bandel* namun masih dalam tataran wajar sebagai seorang peserta didik.³⁸

Hal tersebut dikuatkan sebagaimana pengamatan penulis bahwa hampir setiap penulis menemukan peserta didik yang berpapasan dengan pendidik di sekolah, mereka selalu menyapa, bersalaman, dan mengucapkan salam. Seragam yang mereka kenakan pun semua tampak rapi. Dijumpai pula pada jam istirahat pertama, terutama kelas IX mereka bergegas melaksanakan shalat dhuha. Tak kalah kelas yang lain, beberapa kelas VII dan VIII pun ikut melaksanakannya walaupun antri.³⁹

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perencanaan aspek *quantum teaching* pada strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, melibatkan Guru BK

³⁷ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyo, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 08.00 – 10.00 Wib.

³⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dra. Budiati selaku guru BK kelas VII. Wawancara dilakukan pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 11.00 – 12.30 Wib.

³⁹ Hasil observasi di SMP Negeri 1 Purbalingga pada Senin, 2 Maret 2020 Pukul. 08.30 – 10.10 Wib.

sebagai langkah awal guna pembagian kelas nantinya. Sehingga, dalam pembagian kelas VII benar-benar terbagi rata mulai dari bakat/kemampuan peserta didik, kemampuan ekonomi, gaya belajar peserta didik, dan sebagainya. Dari hal tersebut maka pendidik akan mudah dalam mengkondisikan dunia peserta didik ia semakin tertantang karena variasi peserta didik yang ditemukan.

Dari keragaman tersebut, maka pendidik tentu semakin mengaplikasikan prinsip-prinsip *quantum teaching* bahwa segalanya berbicara, segalanya bertujuan, segalanya memiliki pengalaman, mengakui setiap usaha, dan usaha peserta didik layak untuk dihargai dan bila perlu dirayakan.

Analisis penulis mengenai perencanaan strategi *edutainment* yang berlangsung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, juga mencakup tiga aspek mulai dari *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*. Penjelasannya sebagai berikut:

1) Analisis Perencanaan Aspek *Humanizing the Classroom*

Pada bagian pembahasan atau penyajian data, telah penulis paparkan bahwa aspek *humanizing the classroom* dimaknai sebagai memanusiakan ruang kelas atau pengaturan ruang kelas meliputi meja, kursi, papan tulis, mading, beragam poster, dan sebagainya. Ruang kelas diatur sedemikian rupa sesuai tema & metode pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Misalnya dalam bentuk U, bentuk L, bentuk klasikal, ataupun lainnya.

Perencanaan yang dilakukan berkaitan dengan aspek *humanizing the classroom* ini adalah komunikasi yang baik antara pendidik, peserta didik, dan pihak sarana prasarana. Artinya, persiapan tata ruang kelas terutama penataan meja kursi direncanakan dan dikomunikasikan 1 minggu sebelumnya atau minimal 1 hari sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut menurut analisis penulis, termasuk dalam perencanaan teknis. Perencanaan berikutnya adalah

pendidik harus senantiasa meningkatkan kemampuan mengelola kelas dengan baik. Perencanaan tersebut, menurut analisis penulis lebih kepada perencanaan peningkatan kemampuan pendidik atau SDM.

Pemahaman aspek *humanizing the classroom* yang baru dipahami atau direncanakan pada tataran pengaturan ruang kelas tersebut, menjadi kritik penulis. Hal ini dikarenakan bahwa pada dasarnya, sebagaimana yang dituliskan oleh Erwin Widiasworo bahwa *humanizing the classroom* yang memang secara bahasa bermakna memanusiakan manusia, namun sebenarnya lebih dari itu. Artinya, pendidik harus memperlakukan para peserta didik sesuai dengan karakteristik, kondisi, bakat, minat, pengalaman, serta gaya belajar peserta didik. Sehingga, *humanizing the classroom* ini bermakna sangatlah luas.⁴⁰

Moh. Sholeh dalam bukunya juga menuliskan, *humanizing the classroom* bukan hanya sebatas pengaturan ruang kelas tetapi juga proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi peserta didik baik jasmani maupun rohani sesuai dengan karakteristik serta kondisi mereka.⁴¹ Sehingga, pemahaman aspek *humanizing the classroom* yang hanya bermakna pengaturan ruang kelas, perlu dikaji dan dikembangkan kembali.

2. Analisis Aspek Perencanaan *Active Learning*

Perencanaan aspek *active learning* sebagaimana data yang telah penulis sajikan, penulis memfokuskannya dalam semester genap dengan 7 tema. Tema-tema tersebut adalah iman kepada malaikat, empati, shalat jum'at, shalat jamak qashar, indahny hijrah ke Madinah, perjuangan khulafaurrasyidin, dan tiga sikap mulia yakni ikhlas, sabar, dan pemaaf. Ke-tujuh tema tersebut, direncanakan secara administratif dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan format terbaru yang lebih ringkas. Perencanaan

⁴⁰ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 38.

⁴¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 37.

berikutnya yang tak kalah penting adalah persiapan kesehatan fisik dan psikis baik pendidik serta peserta didik.

Tema-tema tersebut dirancang dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif (*active learning*) yakni diskusi, *team quize*, demonstrasi, sosio drama, dan *the power of two*. Metode-metode tersebut termasuk dalam *active learning*. Dikatakan *active learning* karena metode-metode tersebut berpusat pada peserta didik, yang mana mereka ikut andil, berperan, dan berpikir dalam proses pembelajaran. Artinya, mereka juga menjadi narasumber pembelajaran.

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan Erwin Widiasworo bahwa dengan *active learning* yang dilakukan, maka peserta didik menjadi aktif dan menambah motivasi mereka dalam belajar. Hal ini sangat mendukung guna penciptaan suasana pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, namun mengena.⁴² Kesemuanya itu, dirancang dalam *active learning* yang tertuang langsung didalam RPP dengan tanpa menyebut langsung *edutainment* atau *active learning*. Hal tersebut karena sejatinya, *edutainment* merupakan sebuah terapan yang telah bertransformasi dalam beragam bentuk, yang salah satunya adalah *active learning*.⁴³ Pada intinya, perencanaan aspek *active learning* meliputi RPP, perencanaan fisik dan psikis baik pendidik maupun peserta didik.

3. Analisis Perencanaan *Quantum Teaching*

Aspek *quantum teaching* sebagaimana yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, bahwa aspek ini dipahami sebagai langkah bagaimana memahami latarbelakang dan karakter peserta didik. Langkah perencanaan yang dilakukan adalah dengan menjalin kerjasama dengan guru BK (Bimbingan Konseling) sebagai teknik

⁴² Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 57.

⁴³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 37.

awal dalam pembagian kelas agar dalam masing-masing kelas benar-benar terbagi rata.

Dari perencanaan tersebut, maka setiap kelas akan benar-benar heterogen dan ini justru menjadi tantangan para pendidik bagaimana memberdayakan bakat & minat mereka dalam suasana yang beragam. Penulis memberikan apresiasi terhadap salah satu tema sebagaimana telah diobservasi yakni tema Khulafaurasyidin. Dalam pembelajaran tersebut, para peserta didik diberi kebebasan berkreasi menciptakan lagu yang disertai iringan musik. Hal tersebut juga didukung dari latarbelakang para peserta didik di SMP Negeri 1 Purbalingga yang penulis juga mengakui bahwa mayoritas dari mereka berasal dari keluarga bonafit.

Kerjasama yang baik terutama dengan guru BK dan wali kelas, sangat membantu perencanaan aspek *quantum teaching*. Sehingga, Bapak Pardiyono, S.Ag mengaku menjadi lebih paham akan hal-hal yang awalnya belum diketahui oleh beliau, demi kelancalan proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan yang dituliskan oleh Erwin Widiasworo bahwa sejatinya, aspek *quantum teaching* adalah memberikan sebuah gaya mengajar yang memberdayakan kemampuan peserta didik dengan memperhatikan karakteristik mereka.⁴⁴ Artinya, apa yang mereka sukai selama itu positif, maka pendidik harus berusaha memfasilitasinya. Pendidik dituntut untuk mampu mengantarkan dunia peserta didik ke dunianya, dan mengantarkan dunia guru ke dunia peserta didik.

Berdasarkan analisis penulis, hal tersebut sangatlah efektif diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga. Hal ini dikarenakan dari latarbelakang para peserta didik itu sendiri, dimana para orangtua sangat mendukung dan memfasilitasi anak-anaknya. Sehingga, Bapak Pardiyono, S.Ag secara jujur menyampaikan bahwa sejatinya tidak ada kendala yang begitu berarti jika hendak melakukan pembelajaran

⁴⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 89.

yang disukai peserta didik yang membutuhkan banyak fasilitas guna menunjang pembelajaran PAI Budi Pekerti di sekolah ini.

2. Pelaksanaan strategi *edutainment* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga

a. Pembahasan

Pada bagian sebelumnya telah penulis paparkan mengenai perencanaan strategi *edutainment* yang meliputi tiga aspek, yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, serta *quantum teaching*. Begitupun dalam pelaksanaan, penulis akan memaparkannya dari masing-masing aspek berdasarkan data yang penulis peroleh dari hasil penelitian, sebagai berikut:

1) Pelaksanaan Aspek *Humanizing The Classroom*

Aspek *humanizing the classroom* yang dimaknai sebagai memanusiakan ruang kelas atau pengaturan ruang kelas, dalam pelaksanaannya kelas diatur sedemikian rupa sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Bapak Pardiyo, S.Ag menyampaikan bahwa pengaturan setiap kelas berbeda dengan kelas lainnya sesuai dengan karakteristik mereka. Jika metode yang digunakan adalah diskusi, maka kursi meja diatur dalam bentuk kelompok, jika metode yang digunakan *dabate active* maka kursi meja diatur dalam bentuk U. Bahkan, tidak jarang peserta didik yang justru meminta *lesehan* di lantai.⁴⁵

Beliau juga menegaskan bahwa perbedaan dalam aspek pengaturan ruang kelas tersebut, dikarenakan karakteristik setiap kelas yang berbeda pula. Artinya, pendidik harus memahami sifat dan karakter yang dimiliki peserta didik. Sehingga harapannya, peserta didik tidak merasa dikucilkan dan tidak pula merasa dirinya bodoh. Pendidik harus senantiasa bisa menjadi pendidik yang bersahabat.⁴⁶

⁴⁵ Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran PAI Budi Pekerti, pada Kamis 4 Maret 2020 Pukul. 09.30-11.30 Wib.

⁴⁶ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyo, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 08.00 – 10.00 Wib.

Senada dengan yang disampaikan Bapak Pardiyono, S.Ag, Kepala sekolah juga menambahkan dimana beliau telah melakukan supervisi terhadap Bapak Pardiyono pada bulan Februari lalu, dalam perkataannya:⁴⁷

“Ya, bukannya sedang sombong apalagi membaik-baikkan sekolah kita, tapi memang semua pendidik disini kami tuntut untuk selalu kreatif dan inovatif termasuk dalam mengatur ruang kelas. Bahkan jika ada pendidik yang kurang cakap, banyak para peserta didik yang langsung laporan ke saya”

Dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa pengaturan ruang kelas antar satu dengan kelas yang lain terutama antar kelas VII berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan karakteristik dan kemauan peserta didik. Sehingga, pendidik tidak terkesan egois tetapi juga menghargai apa yang peserta didik kehendaki selama itu bukanlah hal yang negatif. Justru, ketika terdapat pendidik yang tidak menerima saran ataupun keinginan peserta didik demi kenyamanan pembelajaran, maka banyak peserta didik yang melaporkannya kepada Kepala sekolah.

Selanjutnya berkaitan dengan efektifitas aspek *humanizing the classroom*, selama ini berjalan efektif. Hal ini karena komunikasi dan kerjasama yang baik antara peserta didik, wali kelas, dan pendidik yang bersangkutan. Bapak Pardiyono, S.Ag menegaskan bahwa yang diutamakan adalah kenyamanan peserta didik dalam belajar, jika peserta didik meminta hal-hal yang cukup *ribed* diluar fasilitas dari sekolah, maka akan dikomunikasikan dengan wali kelas yang bersangkutan. Sejauh yang beliau alami selama mendidik, belum terdapat masalah yang begitu berarti. Artinya, mereka dapat diajak saling bekerjasama dan berkomunikasi demi kenyamanan ruang kelas untuk belajar.⁴⁸

⁴⁷ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Drs. Runtut Pramono selaku Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga. Wawancara dilakukan pada Kamis, 23 April 2020 Pukul. 09.00-10.30 Wib.

⁴⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 08.00 – 10.00 Wib.

2) Pelaksanaan Aspek *Active Learning*

Penggunaan pembelajaran aktif atau *active learning* merupakan hal yang wajib diterapkan dalam setiap pembelajaran di SMP Negeri 1 Purbalingga, sehingga bukan hanya Mapel PAI Budi Pekerti semata. Bapak Drs. Runtut Pramono selaku Kepala sekolah memberikan alasannya karena *active learning* merupakan sebuah tuntutan dalam kurikulum 2013. Apalagi SMP Negeri 1 Purbalingga ini merupakan sekolah percontohan, sehingga semua pendidik dan semua mata pelajaran diwajibkan menggunakan *active learning* sesuai dengan kreativitas dan kemampuan pendidik yang bersangkutan.⁴⁹

Berkaitan dengan pelaksanaannya, dimana penulis fokuskan pada pembelajaran PAI Budi Pekerti kelas VII semester II dengan 7 bab atau tema, 5 bab dokumentasi dan wawancara sementara 2 lainnya dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut penjabarannya sebagaimana hasil penelitian:

- a) Untuk lima tema pertama, mulai dari iman kepada malaikat Allas Swt, sikap empati, shalat jum'at, shalat jamak & qashar, serta indahny hijrah ke Madinah, kelimanya dirancang atau direncanakan dalam pembelajaran aktif (*active learning*). Hal ini sebagaimana RPP yang telah disusun dan telah penulis sampaikan dalam perencanaan aspek *active learning*. Pada pelaksanaannya, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag sendiri bahwa beliau telah berusaha untuk melakukan pembelajaran sebagaimana yang tertuang dalam RPP. Namun, dalam situasi kondisi tertentu terkadang terdapat hal-hal yang diganti atau dialihkan, namun tanpa melepaskan aspek *active learning*.⁵⁰ Begitupun Bapak Drs. Runtut Pramono menegaskan bahwa, RPP yang telah disusun dimintai tandatangan pada awal semester

⁴⁹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Drs. Runtut Pramono selaku Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga. Wawancara dilakukan pada Kamis, 23 April 2020 Pukul. 09.00-10.30 Wib.

⁵⁰ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Kamis, 23 April 2020 Pukul. 11.00 Wib.

lengkap dengan administrasi yang lain dengan pantauan Waka Kurikulum. Pada pelaksanaan pembelajarannya pun, sebagaimana perencanaan yang bagus maka pendidik akan berusaha semaksimal mungkin. Namun, beliau tidak membebani dengan beberapa hal yang diwajibkan, artinya pembelajaran menggunakan *active learning* yang memang diharuskan, namun dalam aplikasinya disesuaikan dengan kreativitas dan kemampuan pendidik yang bersangkutan.⁵¹

- b) Untuk dua tema berikutnya yakni tentang indahna hijrah ke Madinah dan al-Khulafaurrasyidin, penulis lakukan penggalian data dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Namun, untuk tema indahna hijrah ke Madinah penulis lakukan dengan *daring* mengingat pelaksanaan pembelajaran yang bersamaan dengan wabah *covid'19*. Pada praktiknya, Bapak Pardiyono menggunakan aplikasi *google classroom* dikombinasikan dengan *WhatsApp*. Diskusi yang dilakukan aktif menggunakan *WhatsApp*, sementara untuk penilaian ataupun penugasan hasil diskusi dikirim menggunakan *google classroom*.⁵² Dilanjutkan dengan wawancara, didapatkan informasi bahwa pembelajaran ini cukup efektif mengingat kondisi *covid'19* saat ini, namun masih terkendala dengan beberapa peserta didik yang berada dalam jangkauan *signal* kurang memadai.⁵³ Untuk materi *khulafaurrasidin*, sebagaimana RPP yang telah dibuat bahwa pembelajaran berlangsung menggunakan pendekatan *scientific*. Peserta didik diajak berdiskusi dan selanjutnya diminta untuk membuat produk berupa video lagu dan music sesuai kreatifitas masing-masing kelompok. Peserta

⁵¹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Drs. Runtut Pramono selaku Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga. Wawancara dilakukan pada Kamis, 23 April 2020 Pukul. 09.00-10.30 Wib.

⁵² Dokumentasi pembelajaran PAI Budi Pekerti via Online oleh Bapak Pardiyono, S.Ag pada kelas VII E, Rabu 22 April 2020 Pukul. 07.30 - 10.00 Wib.

⁵³ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Purbalingga. Wawancara dilakukan pada Rabu, 22 April 2020 Pukul 10.30 Wib.

didik tampak begitu menikmati pembelajaran tersebut.⁵⁴ Bapak Pardiyono, S.Ag sendiri juga menyampaikan bahwa dirinya tidak menyangka jika para peserta didik ternyata memiliki kreatifitas yang luar biasa dalam berseni.⁵⁵

Dalam tema lain, Bapak Pardiyono, S.Ag juga berusaha mengkombinasikan strategi pembelajaran aktif dengan berbagai hiburan, permainan, ataupun nyanyian. Misalnya tepuk tangan, tebak-tebakan, canda tawa, cerita dan sejenisnya. Salah satu nyanyian yang pernah beliau ciptakan adalah lirik “*di tinggal rabi*” dalam materi shalat berjamaah untuk materi PAI Budi Pekerti semester I, sebagai berikut:⁵⁶

Shalat tiang agama, bagi umat manusia

Utamanya adalah, shalat berjamaah

Harus slalu kau tau,

Bahwa pahala kamu

Ditambah berkali lipat

Bila berjamaah

27 derajat

- 3) Pelaksanaan aspek *quantum teaching* pada strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga

Sebagaimana perencanaan yang telah disusun bahwa aspek *quantum teaching* direncanakan bahwa terjalin komunikasi yang baik antara pendidik yang bersangkutan, wali kelas, dan guru BK untuk mengetahui latarbelakang peserta didik, karakteristiknya, gaya belajarnya, bakatnya, pengalamannya, dan sejenisnya.

⁵⁴ Berdasarkan observasi pembelajaran PAI Budi Pekerti di kelas VII G SMP Negeri 1 Purbalingga pada Rabu, 3 Maret 2020 Pukul. 07.15 - 09.15 Wib.

⁵⁵ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Purbalingga. Wawancara dilakkan pada Rabu, 3 Maret 2020 Pukul. 10.00 Wib.

⁵⁶ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyono, S.Ag selaku guru PAI Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Purbalingga. Wawancara dilakukan pada Rabu, 22 April 2020 Pukul 10.30 Wib.

Berkaitan dengan pelaksanaan aspek *quantum teaching*, Bapak Pardiyono, S.Ag mengaku bahwa dirinya sangat berusaha untuk menghargai apapun hasil kerja peserta didik. Beliau juga berusaha memahami karakter mereka yang tak sama. Dalam praktiknya, berdasarkan observasi dan wawancara pada tema khulafaurrsayidin didapatkan informasi bahwa pelaksanaan aspek *quantum teaching* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti berlangsung sebagai berikut:⁵⁷

a) Tumbuhkan

Bapak Pardiyono, S.Ag berusaha untuk memberikan motivasi kepada peserta didik guna menumbuhkan semangat dalam diri para peserta didik. Beliau memberikan “semangat pagi” dan peserta didik menjawab “pagi-pagi-pagi” dan dilanjutkan dengan menampilkan video tentang perpecahan yang terjadi umat Muslim setelah Muhammad Saw wafat.

b) Alami

Bapak Pardiyono, S.Ag memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk memberikan komentar dari tayangan video yang telah ditonton.

c) Namai

Bapak Pardiyono, S.Ag bersama dengan para peserta didik mengklasifikasikan nilai-nilai atau hal-hal yang diperoleh dari tayangan video tersebut. Selanjutnya pendidik membagi peserta didik menjadi 8 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa.

d) Demostrasikan

Peserta didik bersama dengan kelompoknya saling berdiskusi menciptakan karya seni berupa lagu yang diiringi musik sesuai kreatifitas mereka berkaitan dengan nama-nama khalifah dan perjuangan khulafaurrsayidin.

⁵⁷ Berdasarkan observasi pembelajaran PAI Budi Pekerti di kelas VII G SMP Negeri 1 Purbalingga pada Rabu, 3 Maret 2020 Pukul. 07.15 - 09.15 Wib.

e) Ulangi

Sebelum karya yang disusun selesai untuk ditayangkan, Bapak Pardiyono, S.Ag meminta kepada masing-masing kelompok untuk menuliskan kesulitan-kesulitan yang dialaminya, yang kemudian Bapak Pardiyono, S.Ag mengulang materi tersebut. Dari hasil observasi, penulis menemukan Bapak Pardiyono, S.Ag sedikit mengulang tentang kecerdasan Ali bin Abi Thalib.

f) Rayakan

Karya seni berupa lagu dan musik diminta agar masing-masing kelompok menampilkannya di depan kelas. Bapak Pardiyono, S.Ag juga meminta dokumentasinya berupa video dan dikumpulkan maksimal pada pertemuan berikutnya. Dari penampilan tiap kelompok tersebut, Bapak Pardiyono, S.Ag selalu memandu memberikan tepuk tangan dan semangat yang meriah. Beliau juga menjanjikan, karya terbaik akan mendapatkan nilai *plus*.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa Bapak Padriyono, S.Ag selalu berusaha untuk menghargai usaha dan karya para peserta didik. Dalam kelanjutannya, beliau selalu menyempatkan waktu untuk *sharing* dengan wali kelas dan guru BK. Imbasnya, peserta didik akan merasa dianggap dan dihargai. Dari sikap pendidik yang loyal, maka peserta didik akan nyaman dengan pembelajaran yang dilakukan.

b. Analisis Penulis

Dari ketiga aspek pelaksanaan, berikutnya adalah analisis penulis. Terkait ketiga aspek yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* menurut analisis penulis, adalah sebagai berikut:

1) Analisis Pelaksanaan Aspek *Humanizing the Classroom*

Aspek *humanizing the classroom* dilaksanakan dalam bentuk aplikatif penataan ruang kelas mulai dari bentuk U, bentuk L, bentuk lingkaran, maupun bentuk klasikal. Setiap kelas ditata sedemikian rupa dan terkadang berbeda-beda sesuai karakteristik peserta didik.

Bahkan tidak jarang, peserta didik justru meminta *lesehan* di lantai. Hal tersebut menurut penulis, Bapak Pardiyono, S.Ag secara tidak langsung mencoba memenuhi apa yang diinginkan oleh peserta didik selama itu bukanlah hal yang negatif. Sebagaimana Erwin Widiasworo menuliskan dalam bukunya bahwa, hakikat penerapan aspek *humanizing the classroom* adalah peserta didik tidak dipaksa melakukan proses belajar yang harus sesuai dengan kehendak pendidik.⁵⁸

Kalimat “tidak dipaksa” artinya pendidik juga harus memahami apa yang dikehendaki atau diinginkan oleh peserta didik. Senada dengan Erwin Widiasworo, Moh. Sholeh Hamid dalam bukunya juga memberi penegasan bahwa beliau memberikan nasihat agar pendidik jangan terlalu memaksa para peserta didik untuk mengikuti kemauan atau buah pikiran dari pendidik ataupun orang lain. Perlakuan yang demikian hanya akan membuat mereka ibarat kaset yang harus merekam suara, tanpa menghiraukan apakah kaset itu masih peka atau tidak. Akibat yang lebih parah, akan tampak pada perilaku intelektual peserta didik yang tidak lagi memiliki keberanian untuk mengeluarkan ide-ide pribadi.⁵⁹ Maka dari itu, sangat penting untuk memahami apa yang dikehendaki oleh peserta didik.

Pelaksanaan aspek *humanizing the classroom* yang dilakukan di SMP Negeri 1 Purbalingga, secara tidak langsung meliputi dua hal yang mana hal tersebut menurut penulis terdapat sisi positif dan sisi negatif. Dua hal tersebut yakni, *pertama* penataan ruang kelas dalam berbagai bentuk sesuai karakteristik mereka, *kedua* yakni perlakuan terhadap peserta didik yang bersahabat tanpa paksaan. Hal pertama, dinilai bagus namun sejatinya aspek *humanizing the classroom* adalah luas. Pendidik harus mengisi pembelajaran dengan memperhatikan keseimbangan antara hati dan pikiran peserta didik dengan memahami

⁵⁸ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 38.

⁵⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment...*, 39.

kondisi mereka. Hal tersebut dinilai penulis, sudah cukup terapkan dalam hal kedua.

Aspek penataan ruang kelas dalam berbagai bentuk, justru termasuk dalam aspek *quantum learning* bukan *humanizing the classroom*. Hal ini sebagaimana teori yang dipaparkan dalam bukunya Erwin Widiasworo bahwa, beberapa aspek yang terdapat dalam *quantum learning* adalah lingkungan belajar yang meliputi pencahayaan, warna dinding, penataan meja kursi, musik, dan sejenisnya.⁶⁰ Namun, untuk hal pengadaan fasilitas atau apapun yang disesuaikan dengan keinginan peserta didik, sangat bagus untuk pelaksanaan aspek *humanizing the classroom*.

2) Analisis Pelaksanaan Aspek *Active Learning*

Aspek *active learning* merupakan hal yang wajib dan harus diterapkan dalam setiap pembelajaran di SMP Negeri 1 Purbalingga. Hal tersebut sangat diwajibkan sebagaimana ungkapan Bapak Drs. Runtut Pramono selaku Kepala sekolah sebagai imbas dari pelaksanaan kurikulum 2013.

Pelaksanaan aspek *active learning*, mengacu pada perencanaan atau RPP yang telah disusun oleh masing-masing pendidik. Dalam hal ini, pembelajaran PAI Budi Pekerti kelas VII, meliputi 7 materi atau tema untuk semester genap. Dua tema penulis lakukan lengkap dengan teknik yang lengkap yakni observasi, wawancara ringkas, dan dokumentasi. Sementara lima tema lainnya hanya dilakukan pengkajian data dengan dokumentasi. Hal ini sebagaimana waktu dalam penelitian yang hanya kira-kira 10 minggu.

Ironi yang saat ini masih *salah kaprah* adalah, *active learning* yang disamakan dengan *edutainment*. Padahal, *active learning* itu adalah bagian dari *edutainment*. Berikutnya berkaitan *active learning* untuk lima tema yang penulis lakukan dengan dokumentasi meliputi tema iman kepada malaikat, empati, shalat jum'at, shalat jamak

⁶⁰ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 69-80.

qashar, sikap ikhlas, sabar, dan pemaaf, memang pada dasarnya telah dirancang menggunakan *active learning* sebagai bentuk *edutainment*. Namun, pada pelaksanaannya berdasarkan dokumentasi dan wawancara, bahwa hal tersebut adalah kondisional sekalipun telah diusahakan. Beliau menyampaikan adanya kondisi, situasi, dan karakteristik yang berbeda untuk masing-masing kelas.

Kritik penulis akan hal tersebut, jika aspek *humanizing the classroom* yang telah diberdayakan dengan cukup baik, maka pendidik seyogyanya telah mengetahui bagaimana karakteristik masing-masing kelas. Oleh karenanya, RPP disusun dengan bisa saja berbeda dalam setiap kelasnya walaupun satu jenjang. Hal tersebut dikarenakan sebagaimana dalam bukunya Wina Sanjaya bahwa, selain pertimbangan tujuan dan materi, pertimbangan dari sudut peserta didik juga harus dipikirkan.⁶¹ Sebab, karakteristik masing-masing dari mereka tentu berbede-beda. Sehingga, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang digunakan, bisa saja berbeda dalam aspek strateginya ataupun lainnya.

Penulis tidak mengatakan RPP yang telah disusun dan sama adalah salah. Sekalipun pada pelaksanaannya disesuaikan dengan situasi kondisi yang berubah-ubah dan tidak menentu. Namun berdasarkan analisis penulis, aspek *humanizing the classroom* sangat membantu dalam penentuan *active learning* yang hendak digunakan dan dituangkan dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Pada dua tema berikutnya, penulis melakukan pengkajian data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tema khulafaurrasyidin, Bapak Pardiyo, S.Ag telah menggunakan karya seni yang dibuat sendiri oleh kelompok dalam peserta didik, lalu ditampilkan dan didokumentasikan. Pemberian selingan lagu atau karya seni tersebut, sebagai tekni bermain yang efektif untuk

⁶¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 128.

pembelajaran anak-anak. Hal ini sebagaimana dituliskan oleh Priyanto & Siti Imronah dimana mereka menuliskan beberapa konsep bermain khususnya *edutainment*, yakni dengan menyanyi. Musik dianggap sebagai alat komunikasi emosi yang paling efektif bagi anak-anak.⁶²

Pada tema berikutnya, yakni tentang hijrah ke Madinah dimana pembelajaran berlangsung secara *online* dikarenakan wabah *covid'19* yang belum mereda. Beliau dalam pembelajarannya memanfaatkan teknologi *google classroom* dan *WhatsApp*. Berdasarkan analisis penulis, pembelajaran tersebut cukup efektif namun kendalanya adalah pada jangkauan *signal* dan kemampuan mengoperasikan aplikasi. Pemanfaatan teknologi tersebut, maka pendidik secara tidak langsung telah menerapkan strategi pembelajaran berbasis teknologi, dengan tanpa melepaskan aspek *edutainment*. Karena sejatinya, sebagaimana Wina Sanjaya menuliskan bahwa *edutainment* dalam aspek *active learning* akan lebih bagus dengan memanfaatkan lingkungan dan teknologi.⁶³

3) Analisis Pelaksanaan Aspek *Quantum Teaching*

Aspek *quantum teaching*, dilaksanakan oleh Bapak Pardiyo, S.Ag dengan berusaha menghargai apapun karya peserta didik. Beliau juga berusaha menerapkan akan pentingnya memasuki dunia peserta didik dan membawa mereka ke dunianya. Beliau menerapkannya dalam pembelajaran khulafaurrasyidin, dimana diawal pembelajaran mencoba memasuki dunia peserta didik dengan memberikan tepuk semangat dan memberikan motivasi. Barulah kemudian melaksanakan proses pembelajaran dengan pendekatan *scientific*.

Terfokus pada aspek *quantum teaching* yang telah diterapkan, beliau menghargai apapun karya seni atau lagu yang diciptakan sendiri oleh para peserta didik berkaitan dengan materi khulafaurrasyidin. Beliau juga menyampaikan bahwa pentingnya

⁶² Priyanto & Siti Imronah, *Konsep Bermain dalam Pendidikan Agama Islam*, (Purwokerto: CV. Tentrem Karya Nusa, 2017), 108.

⁶³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*, 130.

menghargai peserta didik dan mengakui setiap usaha, yang diiringi dengan pemahaman bahwa segalanya berbicara, segalanya bertujuan, segalanya memiliki pengalaman yang berbeda-beda, lalu bersedia memberikan *reward* atau perayaan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Erwin Widiasworo dalam bukunya berkaitan dengan prinsip-prinsip aspek *quantum teaching*.⁶⁴

Pada pembelajaran materi khulafaurrasyidin, sebagaimana yang telah penulis paparkan dalam pembahasan bahwa beliau telah berusaha menerapkan konsep TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Hanya saja, beberapa analisis penulis dengan mengacu apa yang dituliskan oleh Erwin Widiasworo dalam bukunya sebagai berikut:⁶⁵

- a) Pada aspek “tumbuhkan”, Bapak Pardiyono, S.Ag baru memunculkan memberikan motivasi berupa tepuk semangat dan memberikan pertanyaan yang mendasar. Beliau belum memunculkan sebuah hal atau pertanyaan yang menggugah pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- b) Pada aspek “alami”, Bapak Pardiyono, S.Ag baru menerapkan peserta didik berkomentar dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan. Hal ini karena pengalaman yang pada bagian langkah pertama belum dimunculkan, sehingga aspek alami yang dimiliki peserta didik belum tampak.
- c) Pada aspek “namai”, sudah terlaksana dimana Bapak Pardiyono, S.Ag meminta para peserta didik untuk membentuk kelompok dan berdiskusi mengklasifikasikan tema diskusi.
- d) Pada aspek “demonstrasi”, juga sudah terlaksana dengan baik dimana Bapak Pardiyono, S.Ag meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan sekaligus mendemonstrasikannya.

⁶⁴ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 90-91.

⁶⁵ Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran...*, 91-92.

Sementara kelompok lainnya menyimak dan memberikan komentar ataupun pertanyaan.

- e) Pada aspek “ulangi”, baru terimplementasikan oleh pendidiknya. Artinya baru Bapak Pardiyono, S.Ag memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami untuk beliau ulangi. Sekalipun tidak ada yang bertanya, beliau tetap memberikan klarifikasi. Namun, penulis belum menemukan peserta didik yang melakukan pengulangan atau penjelasan mendalam tentang apa yang mereka demonstrasikan atau presentasikan.
- f) Pada aspek “rayakan”, sudah terlihat dari sejak setiap kelompok hendak presentasi selalu diberikan semangat dengan tepuk tangan dipandu oleh Bapak Pardiyono, S.Ag yang penuh semangat. Begitupun ketika selesai presentasi, diberikan tepuk tangan pula. Bahkan kelompok yang terkompak, terdisiplin, diberikan nilai *plus* dan bintang.

3. Hasil strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga

a. Pembahasan Hasil Strategi *Edutainment*

Berkaitan dengan hasil dari strategi *edutainment* yang telah diterapkan khususnya dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, dimana penulis melakukan penggalian data terhadap beberapa informan mulai dari Pendidik PAI, Kepala sekolah, guru BK, serta siswa. Hasil yang dimaksudkan penulis disini adalah bagaimana hasil penggabungan dari *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*.

Ketiga terapan tersebut, tidaklah selalu diaplikasikan bersamaan. Bapak Pardiyono, S.Ag menyampaikan bahwa dalam penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran sangatlah bervariasi. Artinya, menyesuaikan dengan materi pokok yang sedang dibahas. Hiburan atau candaan terkadang beliau letakkan diawal pembelajaran, ditengah, atau

bahkan diakhir pembelajaran. Bentuknya pun beragam mulai dari tepuk tangan, pertanyaan, menyanyi bersama, ataupun yel-yel sesuai dengan jiwa mereka. Hal tersebut beliau lakukan untuk menggugah dan memotivasi belajar para peserta didik khususnya dalam pembelajaran.⁶⁶

Untuk hasil secara umum, Bapak Pardiyo, S.Ag sendiri mengaku bahwa dari strategi *edutainment* yang beliau terapkan menunjukkan hasil yang luar biasa. Dari aspek kognitif, peserta didik mudah menerima materi yang sedang dibahas. Hal ini karena materi dikemas dengan strategi yang menyenangkan, dan berimbas pada peningkatan nilai. Dari aspek afektif, peserta didik menunjukkan rasa antusias dan semangat dalam pembelajaran. Hal ini berimbas pada aspek afektif peserta didik terlebih pembelajaran PAI Budi Pekerti yang bertujuan akhir pada pengamalan akhlak. Sementara dari aspek afektif, peserta didik mudah mempraktikkan apa yang telah disampaikan oleh pendidik terkait materi yang sedang dibahas.⁶⁷

Penulis juga melakukan *obrolan* dengan beberapa siswa yakni Sabrina dan Syakhreva, peserta didik kelas VII F dan VII G mereka mengaku menikmati pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Pardiyo, S.Ag khususnya dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti. Mereka juga menambah gagasannya, sekalipun Mapel PAI Budi Pekerti bukanlah Mapel favorit, tetapi orangtua mereka sangat mendukung apalagi dengan mengaji juga di rumah. Pada intinya, mereka sangat senang jika pembelajaran PAI Budi Pekerti ada hiburannya, permainannya, canda tawa, dan sejenisnya.⁶⁸

Berkaitan dengan aspek afektif yang berhubungan dengan perilaku atau sikap peserta didik, penulis juga mendapatkan informasi dari Ibu Dra Budiati selaku guru BK di SMP Negeri 1 Purbalingga terutama kelas

⁶⁶ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyo, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 08.00 – 10.00 Wib.

⁶⁷ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Pardiyo, S.Ag selaku Pendidik Mapel PAI Budi Pekerti kelas VII pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 08.00 – 10.00 Wib.

⁶⁸ Hasil wawancara atau obrolan via WhatsApp dengan perwakilan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purbalingga pada Senin, 27 April 2020 Pukul. 09.00 Wib.

VII bahwa, mata pelajaran PAI Budi Pekerti menurut beliau adalah mata pelajaran yang sangat penting, karena berkaitan dengan ibadah baik *hablum minallah* dan *hablum minannas*. Terfokus pada hal tersebut, beliau mengatakan bahwa sebagian besar peserta didik di SMP Negeri 1 Purbalingga memiliki akhlak atau sikap yang baik. Sekalipun terdapat peserta didik yang *nakal* atau *bandel* dinilai masih dalam tataran wajar sebagai seorang anak. Beliau mencontohkan terkadang masih terdapat peserta didik yang mengejek temannya. Namun, hal tersebut teratasi dengan pemberian nasihat.⁶⁹

Sama halnya dengan apa yang disampaikan Bapak Drs. Runtut Pramono selaku Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga, beliau menegaskan bahwa hal tersebut didukung dengan latarbelakang dan input sekolah ini yang memang rata-rata dari kalangan menengah keatas yang sangat memperhatikan perilaku anak-anaknya. Sehingga, pembelajaran PAI Budi Pekerti yang merupakan Mapel yang sangat penting, dapat efektif terlaksana dan hasilnya pun cukup efektif terutama aspek afektif.

Beliau juga menegaskan bahwa sekalipun sekolah ini tidak hanya diminati oleh peserta didik yang beragama Islam, namun beliau senantiasa memfasilitasi kebutuhan masing-masing agama atau keyakinan mulai dari pengadaan pendidik, pengadaan tempat ibadah, serta pengadaan alat ibadah. Sehingga, secara tidak langsung nilai sikap afektif yang telah tertanamkan adalah sikap toleransi yang cukup tinggi. Seperti kegiatan keagamaan Jum'at pagi, diperuntukkan kepada seluruh peserta didik dan mengundang para ahli setiap agama.⁷⁰

Penulis menganggap benar hal tersebut karena berdasarkan observasi dan beberapa dokumentasi masyarakat sekitar, sekalipun agama Islam masih mendominasi para peserta didik di SMP Negeri 1 Purbalingga namun agama yang lain tidak didiskriminasi tetapi senantiasa difasilitasi.

⁶⁹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dra. Budiati selaku guru BK kelas VII. Wawancara dilakukan pada Sabtu, 18 April 2020 Pukul. 11.00 – 12.30 Wib.

⁷⁰ Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Drs. Runtut Pramono selaku Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga. Wawancara dilakukan pada Kamis, 23 April 2020 Pukul. 09.00-10.30 Wib.

Penulis juga mengakui bahwa input dan latarbelakang peserta didik di sekolah tersebut memang sudah terjamin.⁷¹ Artinya, mereka berasal dari kalangan orangtua seperti para pegawai, para sosialita, dan sejenisnya yang begitu peduli dengan bekal akhlak anak-anaknya. Maka tidak heran, jika sisi positif dari latarbelakang yang demikian, mereka akan mudah diatur dan mudah mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berimbas pada hasil yang cukup memuaskan.

b. Analisis Hasil *Strategi Edutainment*

Pada paparan pembahasan telah penulis sampaikan bahwa strategi *edutainment* yang diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga khususnya dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti, dimana terdapat tiga aspek yang telah diterapkan yakni aspek *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* memberikan hasil yang bagus. Sekalipun ketiga aspek tersebut tidak selalu digunakan secara bersama-sama, namun terdapat satu aspek yang harus selalu diterapkan yakni *active learning*. Bentuk *edutainment* yang beliau gunakan juga bervariasi, terkadang nyayian, canda tawa, humor, tepuk tangan, ataupun lainnya yang tentu saja disesuaikan dengan *mood* peserta didik.

Sejauh strategi *edutainment* yang telah Bapak Pardiyono, S.Ag terapkan, sangat berimbas pada hasil pembelajaran. Baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal tersebut beliau akui dengan *edutainment* yang diterapkan, maka suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan. Sehingga berimbas pada hasil yang memuaskan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Abdul Muis Joenaidy dalam bukunya bahwa, pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta menghadirkan nuansa yang berbeda didalam kelas. Suasana ini, sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

⁷¹ Berdasarkan hasil observasi dan beberapa kali *obrolan* dengan wali murid yang datang ke SMP Negeri 1 Purbalingga pada Kamis, 4 Maret 2020 Pukul. 10.00 Wib.

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:⁷²

- 1) Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan agar tidak lagi ada jarak antara pendidik dan peserta didik. Hal ini telah diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga, 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 SMP Negeri 1 Purbalingga, 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 terealisasikan 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 SMP Negeri 1 Purbalingga dan berhasil dalam

⁷² Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), 199-201.

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 PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, 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 SMP Negeri 1 Purbalingga 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*.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat penulis simpulkan beberapa *point* 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 SMP Negeri 1 Purbalingga, *edutainment* berusaha diletakkan dengan porsi yang seimbang. Artinya, edukasi 50% dan hiburan 50%. Terdapat tiga aspek yang telah berlaku di SMP Negeri 1 Purbalingga, yaitu *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*. Ketiga aspek tersebut, memiliki perencanaan, pelaksanaan, serta hasil khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Untuk 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. Untuk pelaksanaan aspek *humanizing the classroom*, yakni pengaturan ruang ruang kelas berupa penataan meja kursi baik bentuk U, bentuk L, bentuk lingkaran, ataupun klasikal. Kesemuanya itu disusun sesuai materi, metode pembelajaran, karakteristik serta kehendak peserta didik selama itu

bukanlah hal negatif. Sehingga, tak jarang peserta didik yang justru meminta *lesehan*. Selanjutnya pelaksanaan aspek *active learning*, pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran aktif seperti diksusi, demonstrasi, *the power two*, *team quize*, dan sosio drama. Namun, pada pelaksanaannya adalah kondisional, bahkan terkadang memadukan beberapa metode pembelajaran aktif. Sementara untuk pelaksanaan aspek *quantum teaching*, adalah mengacu dengan semboyan yang terkenal yakni “TANDUR” (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan). Selain itu, dengan memposisikan dunia peserta didik, berupa pemberian *ice breaking*, nyanyian, sesuai dengan materi pembelajaran.

4. Untuk hasil dari strategi *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, 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 PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga cukup efektif dan berhasil. Apalagi didukung dengan input dan SDM yang bagus. Kendala yang sering terjadi adalah suasana atau kondisi yang tak terduga.

B. Implikasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis merumuskan beberapa implikasi atau pengaruh sebagai berikut:

1. Penulis semakin termotivasi untuk senantiasa meningkatkan kemampuannya sebagai praktisi pendidikan terutama dalam hal keterampilan pengelolaan kelas dan *edutainment*.

2. Para pendidik Mapel Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti semakin tergugah dalam mengubah *image* pembelajaran PAI BP yang cenderung monoton, klasikal, dan membosankan. Melalui *edutainment*, pendidik dapat menerapkan apapun agar pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan.
3. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi lebih mengena, menyenangkan, dan humoris. Hal ini bisa mengubah *image* beberapa pandangan yang memandang Mapel PAI BP hanya sebatas *mengaji*.
4. Dengan *edutainment*, tidak ada lagi jarak antara pendidik dan peserta didik. Keduanya berjalan seirama dan bersahabat. Namun, pendidik harus tetap memiliki wibawa sebagai pendidik.
5. Suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, berimplikasi pada hasil yang diperoleh para peserta didik. Baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun pada dasarnya, yang paling utama dalam Mapel PAI Budi Pekerti adalah aspek afektif atau sikap.

C. Saran

Demi peningkatan penerapan strategi *edutainment* ataupun pengembangannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, penulis merumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Terdapat tiga aspek dari *edutainment* yang telah diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga yakni *humanizing the classroom active learning*, dan *quantum teaching*. Sekalipun telah dirumuskan penggunaannya 50% dari ketiga aspek tersebut, namun pendidik lebih dominan dengan aspek *active learning*. Sehingga, sebaiknya dua aspek lainnya juga perlu dikembangkan.
2. Perlu dimunculkan dan diterapkan pula dua aspek dari *edutainment* yakni *the accelerated learning*, dan *quantum learning*. Hal ini agar terapan dari strategi *edutainment* sempurna.

3. Pada aspek *humanizing the classroom*, baru terapkan pengaturan ruang kelas. Padahal sejatinya, lebih dari itu. Sehingga sebaiknya, aspek *humanizing the classroom* lebih dikembangkan lagi dengan memadukan aspek lainnya.
4. Pada perencanaan aspek *active learning*, masih terdapat hal yang terkadang kurang sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dikarenakan suatu kondisi tertentu. Maka dari itu, diperlukan *humanizing the classroom* yang lebih dalam, agar bisa menjawab solusi dari keadaan yang tak terduga atau kondisi yang berubah-ubah.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, Ulil. 2016. *Teori Pemutakhiran Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Dalam Jurnal el-Tarbawi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Andriosa. 2016. *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Dalam Jurnal Mudarrisa Vol. 8 No. 1. Surakarta.
- _____ & Zaman, Badrus. 2016. *Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Dalam Jurnal Mudarrisa. Vol. 8 No. 1 Juni.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Metode Penelitian*. Cet. VI. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, John. W. 2012. *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Fourth Edition. Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Daradjat, Zakiyah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Gunung Agung.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto & Dwi Cahyono, Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djuberansyah. 1995. *Perencanaan Pendidikan*. Surabaya: Karya Abditama.
- Farida, Anna. dkk. 2019. *Sekolah Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Habibah, Syarif. 2015. *Akhlak dan Etika dalam Islam*. Dalam Jurnal Pesona Dasar Vol. 1 No. 4 Oktober.
- Hadi, Amirul & Haryono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2011. *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamruni, 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Sukses Offset.

- _____, 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Joenady, Abdul Muis. 2018. *Guru Asyik Murid Fantastik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. 2017. *Sukses Mengajar: Panduan Lengkap Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Pustaka Diantara.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. Dkk. 2001. *Paradigma Pendidikan Islam upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam Studi Kasus terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi, dan Kelembagaan Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nur Azizah, Rofiqoh. 2015. *Implementasi Pendekatan Sainifik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 4 Purwokerto*. Dalam Tesis IAIN Purwokerto.
- Nur Zakiyah, Siti. 2017. *Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga*. Dalam Tesis IAIN Purwokerto.
- Pardiyono. 2018. *Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama* Dalam Jurnal Khasanah Pendidikan Islam Vol. 1 No. 2. September.
- Priyanto & Imronah, Siti. 2017. *Konsep Bermain dalam Pendidikan Agama Islam*. Purwokerto: CV. Tentrem Karya Nusa.
- Puspita Dewi, Nesia. 2016. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Edutainment (Edukasi dan Entertainment) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multisus di MA Nurul Islam Pamekasan dan MA Sumber Duko Pamekasan)*. Dalam Tesis IAIN Tulungagung.
- Ramayulis. 2013. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

- RI, Kemendikbud. 2016. *Buku Pegangan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKiS.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satori, Djam'an. Dkk. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Soenarno, Adi. 2005. *Ice Breaker Permainan Atraktif – Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Su'udadah. 2014. *Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Dalam Jurnal Kependidikan Vol. 2 No. 2 November.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. 2012. *Strategi Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Suryadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutarto, Edi. 2016. *Sekolah Cinta menjadi Pemimpin dan Guru Hebat*. Jakarta: Erlangga.
- Suyadi, 2008. *Konsep Edutainment dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- _____, 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Trianto. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah & Mohamad, Nurdin. 2014. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Widiasworo, Erwin. 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

LAMPIRAN 1
REKAPITULASI JADWAL PENELITIAN

No	Teknik Pengambilan Data	Hari/ Tanggal	Waktu	Objek/ Sasaran
1.	Observasi Pendahuluan	Selasa, 7 Januari 2020	10.00 – 11.00	Jurnal Edutainment karya Bapak Pardiyono, S.Ag.
2	Wawancara Pendahuluan	Rabu, 8 Januari 2020	09.15 – 10.30	Latarbelakang beliau menulis jurnal tersebut.
			11.00 – 11.40	Seperti apa edutainment yang diterapkan di SMP N 1 Purbalingga
PENYUSUNAN PROPOSAL TESIS				
SEMINAR PROPOSAL 6 FEBRUARI 2020				
PENYUSUNAN TEORI PENELITIAN HINGGA AKHIR FEBRUARI 2020				
3	Observasi	Senin, 2 Maret 2020	10.00 – 11.30	SMP Negeri 1 Purbalingga
		Rabu, 3 Maret 2020	07.15 – 09.15	Pembelajaran PAI Budi Pekerti
		Kamis, 4 Maret 2020	09.30 – 11.30	Pembelajaran PAI Budi Pekerti
4	Wawancara	Rabu, 3 Maret 2020	10.00 – 10.30	Bapak Pardiyono, S.Ag
		Senin, 13 April 2020	10.00 – 11.00	Bapak Pardiyono, S.Ag.
		Sabtu, 18 April 2020	09.00 – 10.00	Bapak Pardiyono, S.Ag.
			11.00 – 12.30	Dra.Budiati

No	Teknik Pengambilan Data	Hari/ Tanggal	Waktu	Objek/ Sasaran
		Senin, 20 April 2020	08.00 – 09.00	Bapak Suparto, S.Ag.
		Senin, 20 April 2020	11.00 – 12.00	Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I.
		Rabu, 22 April 2020	10.30 – 11.30	Bapak Pardiyono, S.Ag
		Kamis, 23 April 2020	09.00 – 10.30	Bapak Drs. Runtut Pramono
			11.00 – 11.30	Bapak Pardiyono, S.Ag
		Senin, 27 April 2020	09.00 – 09.30	Peserta Didik
5	Dokumentasi sekaligus observasi	Selasa, 21 April 2020	10.30 – 12.00	RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan video edutainment
		Rabu, 22 April 2020	07.30 – 10.00	Pembelajaran Daring

Dari jadwal rekapitulasi penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peneliti mulai melakukan penggalian data awal sejak Januari 2020. Dari data awal tersebut, peneliti susun menjadi proposal tesis dan telah diseminarkan pada 6 Februari 2020. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi dan penggalian teori untuk bab II. Pada awal Maret hingga Mei, peneliti melakukan penelitian dan penyusunan bab IV dan V.

LAMPIRAN 2
PEDOMAN OBSERVASI

1. Penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga meliputi aspek apa saja.
2. Seperti apa perencanaan strategi *edutainment* dari tiga konsep yang diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga.
3. Bagaimana pelaksanaan strategi *edutainment* dari masing-masing aspek yang diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga.
4. Hasil strategi *edutainment* yang telah diterapkan, terutama aspek afektif peserta didik.
5. Respon peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dengan strategi *edutainment* di SMP Negeri 1 Purbalingga.
6. Bentuk-bentuk *edutainment* yang paling efektif dan dominan digunakan dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

LAMPIRAN 3
PEDOMAN WAWANCARA

1. Seberapa penting pembelajaran PAI Budi Pekerti menggunakan strategi *edutainment*.
2. Aspek apa saja dalam strategi *edutainment* yang diterapkan di SMP Negeri 1 Purbalingga khususnya dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti.
3. Apa alasan penggunaan aspek tersebut yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti.
4. Bagaimana perencanaan dari masing-masing aspek tersebut.
5. Bagaimana pelaksanaan dari masing-masing aspek tersebut.
6. Bagaimana hasil dari strategi *edutainment* baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik para peserta didik.
7. Bagaimana antusias pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.
8. Adakah kendala yang menghambat penggunaan strategi *edutainment* khususnya dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti.
9. Apa solusi yang ditawarkan guna meminimalisir kendala tersebut.
10. Adakah faktor pendukung dari penggunaan strategi *edutainment* dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.

LAMPIRAN 4
PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Hasil kreasi pendidik dan peserta didik atau apapun yang berkaitan dengan strategi *edutainment* yang telah diterapkan dalam pembelajaran PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga.
2. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat oleh pendidik PAI kelas VII di semester II.
3. Gambaran umum SMP Negeri 1 Purbalingga, meliputi :
 - a. Letak geografis
 - b. Sejarah berdirinya
 - c. Visi & Misi
 - d. Struktur guru dan karyawan
 - e. Kurikulum
 - f. Keadaan peserta didik
 - g. Keadaan pendidik dan tenaga kependidikan
 - h. Keadaan sarana dan prasarana
 - i. Prestasi yang telah diraih dalam satu tahun terakhir.

LAMPIRAN 5
CATATAN LAPANGAN HASIL OBSERVASI
DAN WAWANCARA PENDAHULUAN

1. Hari/ Tanggal : Selasa, 7 Januari 2020
Waktu : Pukul 10.00 – 11.00 WIB
Teknik : Observasi
Hasil Observasi :

Pada hari Rabu, 7 Januari 2020 peneliti mendatangi posko MGMP SMP Kabupaten Purbalingga yang berpusat di kediaman Bapak A. Subhan, S.Ag di dekat taman kota Purbalingga. Para anggota tampak sedang berdiskusi tentang penyusunan jurnal Khasanah Pendidikan Islam untuk edisi Januari 2020. Tema yang diambil adalah menciptakan pembelajaran PAI Budi Pekerti yang asyik dan fantastik.

Dari hasil pengamatan, salah satu pendidik PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga, yakni Bapak Pardiyono, S.Ag mencontohkan konsep *edutainment* yang beliau akui sendiri tengah diterapkan di sekolahnya. Dari hal tersebut, peneliti ingin menindaklanjutinya dengan proses wawancara dan datang ke sekolah langsung di hari berikutnya.

2. Hari/ Tanggal : Rabu, 8 Januari 2020
Waktu : 09.15 – 11.40
Teknik : Wawancara
Hasil Wawancara :

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan tetap berpedoman pada panduan wawancara. Artinya, dalam melakukan wawancara lebih bersifat humanis dan disertai canda tawa. Inti dari perolehan hasil wawancara adalah, Bapak Pardiyono, S.Ag memang secara sengaja melakukan pembelajaran yang menyenangkan dengan konsep *edutainment*. Pada dasarnya terdapat lima konsep terapan dari strategi *edutainment* yakni *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, dan *quantum learning*. Namun, yang baru terlaksana dengan matang adalah tiga konsep, yaitu *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*.

Beliau memberikan jawaban alasannya bahwa, selain kondisi dan situasi yang belum memadai, penggunaan ketiga konsep yang maksimal diharapkan bisa menjadi awal yang baik guna pencapaian kelima aspek dari strategi

edutainment. Artinya pelaksanaan aspek *humanizing the classroom* yang maksimal, akan berimbas pada pencapaian aspek *quantum learning*. Begitupun pelaksanaan aspek *active learning* dan *quantum teaching* yang maksimal, akan berimbas pada pencapaian *the accelerated learning*. Beliau juga mengaku, bentuk bentuk *edutainment* yang telah diterapkan tidak ada aturan yang pasti atau baku, biasanya beliau paling sering dengan kombinasi *games*, musik, dan bernyanyi bersama.

LAMPIRAN VI
HASIL PENGGALIAN DATA PENELITIAN
DENGAN OBSERVASI, WAWANCARA, DAN DOKUMENTASI

A. Observasi

1. Hari/ Tanggal : Senin, 2 Maret 2020
Pukul : 10.00 – 11.30 WIB
Objek : SMP Negeri 1 Purbalingga

Hasil Observasi

Hari Senin, 2 Maret 2020 sekitar pukul 10.00 Wib, peneliti melakukan pengamatan di lingkungan SMP Negeri 1 Purbalingga. Pada jam tersebut, bertepatan dengan jam pelajaran ke-4 setelah istirahat pertama. Sehingga, para peserta didik sudah berada di kelas masing-masing. Peneliti mulai memasuki ruang tamu, dan berlanjut keliling sekolah.

SMP Negeri 1 Purbalingga terdiri dari tiga gedung lantai dengan nuansa cat dinding warna *cream*. Dalam setiap kelasnya, dilengkapi fasilitas berupa mading, *LCD* atau proyektor, serta *speaker*. Dari pengamatan peneliti pula, setiap kelas dihias sesuai kreatifitas para peserta didik seperti poster, kaligrafi, gambar, dan sebagainya. Maka tidak heran, jika kesan yang peneliti rasakan ketika memasuki ruang kelas VII E waktu itu adalah rasa penuh semangat.

Bukan hanya VII E saja yang dihias, melainkan setiap kelas memiliki kreatifitas yang berbeda-beda. SMP Negeri 1 Purbalingga, juga disediakan lapangan yang cukup untuk 900an peserta didik upacara, aula lebar, toilet di masing-masing gedung lantai, kantin, koperasi, laboratorium, ruang musik, beberapa ruang ekstrakurikuler, dan mushola. Namun, mushola ini dinilai kurang lebar mengingat padatnya jumlah peserta didik. Sehingga, dalam pelaksanaan ibadah biasanya sekolah ini juga memanfaatkan keberadaan Masjid Agung Darussalam yang terletak di alun-alun Purbalingga. Hal ini terbukti ketika menjelang berakhirnya observasi sekitar pukul 11.30 Wib, para peserta didik bergegas menuju masjid tersebut.

Dari pengamatan peneliti pula, hampir setiap peneliti menemukan peserta didik yang berpapasan dengan pendidik di sekolah, mereka selalu menyapa, bersalaman, dan mengucapkan salam. Seragam yang mereka kenakan pun semua tampak rapi. Dijumpai pula pada jam istirahat pertama,

terutama kelas IX mereka bergegas melaksanakan shalat dhuha. Tak kalah kelas yang lain, beberapa kelas VII dan VIII pun ikut melaksanakannya walaupun antri.

2. Hari/ Tanggal : Rabu, 3 Maret 2020
Pukul : 07.15 – 09.15 Wib
Objek : Pembelajaran PAI Budi Pekerti di Kelas VII G
Hasil Observasi :

Pada hari Rabu 3 Maret 2020, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran PAI Budi Pekerti di kelas VII G. Pembelajaran dimulai pada jam pertama hingga ketiga. Tema yang dibahas saat itu adalah tentang khulafaurrasyidin. Pembelajaran berlangsung menggunakan pendekatan *scientific*. Peserta didik diajak berdiskusi dan selanjutnya diminta untuk membuat produk berupa video lagu dan music sesuai kreatifitas masing-masing kelompok sesuai tema. Hasil karya mereka, diminta dipresentasikan dan didokumentasi oleh Bapak Pardiyono, S.Ag. Peserta didik tampak begitu menikmati pembelajaran tersebut.

Saat observasi berlangsung, hasil karya mereka memang belum ada yang selesai, yang kemudian Bapak Pardiyono, S.Ag memberi perpanjangan waktu hingga pekan depan. Pada waktunya, peserta didik diminta mempresentasikan hasil karyanya dan beliau juga meminta *softfile* pada masing-masing kelompok.

3. Hari/ Tanggal : Kamis, 4 Maret 2020
Pukul : 09.30 – 11.30 Wib
Objek : Pembelajaran PAI Budi Pekerti di Kelas VII

Pagi hari kamis 4 Maret 2020 peneliti kembali melakukan pengamatan khususnya di kelas VII. Peneliti mulai berkeliling kelas VII yang kebetulan tepat pada jam keempat setelah istirahat pertama. Dari 9 kelas, terdapat 3 kelas yang berlangsung pembelajaran secara klasikal, 4 kelas dengan modifikasi penataan meja dan kursi baik bentuk U, L, dan lingkaran. Sementara 2 kelas lainnya justru tampak melakukan pembelajaran dengan diskusi kelompok dan sebagian besar dari mereka dengan *lesehan* di lantai.

B. Wawancara

1. Hari/ Tanggal : Rabu, 3 Maret 2020
- Waktu : 10.00 – 10.30 Wib
- Narasumber : Bapak Pardiyono, S.Ag.
- Hasil Wawancara : *Wawancara dilakukan dengan canda tawa*
- Peneliti : Sejak kapan Bapak menjadi pendidik khususnya di SMP Negeri 1 Purbalingga?
- Narasumber : Saya menjadi pendidik di SMP ini sejak tahun 2003 hingga sekarang.
- Peneliti : Berapa jumlah kelas yang Bapak ampu?
- Narasumber : Pada tahun 2019/2020 saya mengajar kelas VII sebanyak sembilan kelas.
- Peneliti : Apa yang Bapak rasakan setelah mengaplikasikan strategi *edutainment* dalam pembelajaran?
- Narasumber : Yang jelas ada perubahan. Saya sendiri menjadi semangat dan peserta didik antusias. Saya juga tidak menyangka, kalau ternyata murid-murid saya sebenarnya memiliki bakat dan kreatifitas yang luar biasa. Anak-anak yang pendiam, ternyata suaranya bagus sekali, berani mengekspresikan diri, tertawa, bermain musik, dan menikmati pembelajaran. Imbasnya, perolehan hasil dan tujuan yang maksimal.
- Peneliti : Mengapa menurut Bapak, *edutainment* itu begitu berarti?
- Narasumber : Jelas, berdasarkan yang saya alami mereka suka pembelajaran dengan kesan yang berbeda. *Edutainment* bukan berarti sebatas canda tawa dan hiburan, tetapi banyak konsep termasuk didalamnya pembelajaran aktif. Bukankah hal itu justru wajib dilakukan dalam kurikulum 2013 apalagi dengan pendekatan *scientific*.

2. Hari/ Tanggal : Senin, 13 April 2020
Waktu : 10.00 – 11.00 Wib
Narasumber : Bapak Pardiyono, S.Ag.
Hasil Wawancara : *Wawancara dilakukan via telepon WhatsApp*
Peneliti : ...”dalam *edutainment*, itu kan ada lima pilar atau aspek. Apakah semuanya Bapak terapkan?
Narasumber : Ya, dari ke-limanya berusaha saya terapkan, tetapi yang saya utamakan baru 3 aspek yaitu *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching*.
Peneliti : Apa alasannya Bapak? Bagaimana dengan dua konsep yang lain?
Narasumber : Apabila aspek *humanizing the classroom* dilakukan dengan baik, maka secara tidak langsung telah menerapkan pula *quantum learning*. Selanjutnya apabila aspek *humanizing the classroom*, *active learning*, dan *quantum teaching* terlaksana dengan baik, maka secara tidak langsung telah diterapkan pula *the accelerated learning*.
Peneliti : Baiklah, terimakasih Pak. Wassalamu’alaikum Wr Wb.
Narasumber : Wa’alaikumussalam Wr Wb.
3. Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 April 2020
Waktu : 09.00 – 11.00 Wib
Narasumber : Bapak Pardiyono, S.Ag.
Hasil Wawancara :
Peneliti : Apa yang Bapak ketahui tentang *edutainment*?
Narasumber : *Edutainment* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan kemampuan dalam penyampaian oleh guru dengan cara menghibur, humor, dan menyenangkan. Sehingga proses pembelajaran mencapai sasaran pendidikan.

- Peneliti : Menurut Bapak, seberapa pentingkah *edutainment* itu?
- Narasumber : Pembelajaran dengan metode *edutainment* sangatlah penting. Penggunaannya harus seimbang antara pembelajaran dan hiburan, agar lebih mengena. Kalau di presentase ya masing-masing 50%.
- Peneliti : Menurut Bapak, mengapa pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI Budi Pekerti memerlukan strategi *edutainment*?
- Narasumber : Karena mempunyai ciri khas yaitu siswa tidak akan mengalami kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar, dan siswa diberikan keleluasaan dalam berkreasi untuk menguasai materi tertentu.
- Peneliti : Apakah *edutainment* yang Bapak terapkan tertuang dalam RPP?
- Narasumber : Didalam RPP memang tidak tertuang, namun dalam pelaksanaannya digunakan. Yang sudah saya praktikkan khususnya adalah pada tema khulafaurrasyidin penerus perjuangan Nabi Muhammad Saw.
- Peneliti : Bentuk *edutainment* seperti apa yang sering Bapak terapkan?
- Narasumber : Sejauh ini yang sering saya gunakan khususnya dalam tema khulafaurrasyidin adalah dengan berkerasi musik dan menyanyi.
- Peneliti : Apakah semua kelas yang Bapak ampu menggunakan terapan *edutainment* yang sama pula?
- Narasumber : Tergantung, terkadang sama. Terkadang pula berbeda. Melihat karakteristik peserta didik dan kondisi saat itu.
- Peneliti : Apakah strategi *edutainment* yang Bapak terapkan memerlukan perencanaan?

- Narasumber : Tentu, dalam menerapkan *edutainment* harus terencana secara baik dan jelas agar hasilnya memuaskan.
- Peneliti : Bagaimana perencanaan aspek *humanizing the classroom* dalam strategi *edutainment* yang Bapak lakukan?
- Narasumber : Perencanaan aspek *humanizing the classroom* dilakukan dengan komunikasi dan persiapan berupa pengaturan kelompok dan penataan meja kursi.
- Peneliti : Bagaimana perencanaan aspek *active learning* dalam strategi *edutainment* yang Bapak lakukan?
- Narasumber : Perencanaan aspek *active learning* tertuang dalam RPP yang selanjutnya diaplikasikan dalam pembelajaran. Seperti pada materi khulafaurrasyidin, peserta didik diminta untuk berdiskusi dan kemudian mereka diberi tugas untuk berkreasi.
- Peneliti : Bagaimana perencanaan aspek *quantum teaching* dalam strategi *edutainment* yang Bapak lakukan?
- Narasumber : Perencanaan dalam aspek ini adalah dengan kerjasama antara wali kelas dan guru BK. Pada intinya, dari berbagai karakteristik dan sifat siswa yang dimiliki, ternyata mereka memiliki kreasi dan kemampuan dalam menuangkan ide dan gagasan yang bagus dengan satu tujuan pembelajaran tertentu.
- Peneliti : Bagaimana pelaksanaan aspek *humanizing the classroom* dalam strategi *edutainment* yang Bapak terapkan?
- Narasumber : Setelah direncanakan, aspek ini dilaksanakan sesuai dengan materi dan metode yang akan digunakan. Terkadang penataan meja kursi dalam bentuk U, L, O, dan sebagainya. Saya harus memahami sifat dan karakter mereka. Sehingga

harapannya, mereka tidak merasa dikucilkan tapi justru terus semangat. Terkadang saya juga memberika humor dan candaan lucu guna menggugah *mood* siswa.

Peneliti : Bagaimana pelaksanaan aspek *active learning* dalam strategi *edutainment* yang Bapak terapkan?

Narasumber : Pelaksanaan aspek *active learning*, sebagai contoh para siswa saat dalam membuat video, mereka kemampuan yang berbeda-beda. Ada yang dengan penambahan animasi yang sangat bagus, lokasi *shooting* yang menarik, serta beragam alat untuk pemotretan. Semua dilakukan oleh peserta didik dengan pantauan saya. Pada intinya, sekalipun peserta didik memang dituntut aktif & kreatif, namun tetap guru mendampingi.

Peneliti : Bagaimana pelaksanaan aspek *quantum teaching* dalam strategi *edutainment* yang Bapak terapkan?

Narasumber : Pada pelaksanaannya ini sangat didukung dengan adanya penerapan kurikulum 2013. Posisi guru bukan lagi satu-satunya sumber dalam belajar. Guru harus mampu menggugah kreatifitas muridnya dengan selalu menghargai karyanya. Sejauh ini yang saya terapkan, saya berusaha selalu menugasi siswa sesuai pembagiannya namun diawali dengan rangsangan dan motivasi lalu diakhiri dengan penghargaan guna meningkatkan rasa percaya diri.

Peneliti : Apakah dalam setiap pembelajaran, Bapak selalu menerapkan konsep *edutainment*?

Narasumber : Ya, berusaha selalu. Namun bentuk terapannya berbeda-beda.

Peneliti : Dari *edutainment* yang Bapak lakukan, bagaimana hasilnya? Baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Narasumber : Hasil dari *edutainment* yang saya lakukan, menunjukkan hasil yang luar biasa. Dari aspek kognitif, siswa mudah menerima materi yang sedang dibahas. Dari aspek afektif, peserta didik menunjukkan rasa antusias ketika pembelajaran dan pemahamannya berimbas pada perilaku siswa. Sementara dari segi psikomotorik, para siswa mudah memparktikkan apa yang telah disampaikan guru, terkait materi yang sedang dibahas.

4. Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 April 2020
- Waktu : 11.00 – 12.30 Wib
- Narasumber : Dra. Budiati
- Hasil Wawancara
- Peneliti : Sejak kapan Ibu menjadi pendidik khususnya guru BK di SMP Negeri 1 Purbalingga?
- Narasumber : Sejak tahun 2006, jadi kurang lebih sudah 14 tahun.
- Peneliti : Berapa kelas yang Ibu ampu?
- Narasumber : Berjumlah tujuh kelas, termasuk kelas VII.
- Peneliti : Menurut Ibu, seberapa pentingkah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
- Narasumber : Sangat penting. Karena Mapel PAI itu berhubungan langsung dengan sikap atau karakter.
- Peneliti : Menurut pengalaman sepengetahuan Ibu, bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran PAI Budi Pekerti?
- Narasumber : Secara umum bagus. Apalagi titik akhir dari pembelajaran PAI sebenarnya adalah aspek sikap. Pada jam istirahat pertama, hampir sebagian besar siswa sudah terkondisikan tersadarkan bergegas melaksanakan shalat dhuha. Belum lagi, setiap

- berjumpa dengan Bapak Ibu guru, pasti mereka selalu menyapa kami.
- Peneliti : Dari pembelajaran PAI tersebut, bagaimana hasil secara umum khususnya kelas VII pada sisi afektif?
- Narasumber : Dari respon yang bagus, maka hasilnya pun cukup bagus. Sekalipun terkadang terkhusus siswa kelas VII yang masih terbawa suasana semasa SD, maka kenakalan masih ada. Tapi dalam tataran wajar. Tetapi hal tersebut tidaklah begitu sulit diselesaikan, cukup dinasihati dan dikomunikasikan dengan orangtuanya via *WhatsApp*. Kebanyakan dari orang tua mereka, adalah sangat peduli.
- Peneliti : Dari hasil tersebut, bagaimana tindak lanjut sekolah?
- Narasumber : Yang jelas dari kami selalu memantau, saling berkomunikasi dan bekerjasama. Mulai dari orangtua siswa, wali kelas, saya sendiri, termasuk laporan Kepala sekolah. Untuk kelas VII, biasanya mereka akan mulai stabil di semester II. Tak jarang kami juga memberikan *reward* untuk mereka yang pantas diberi *reward*, baik dalam pembelajaran maupun hal-hal kecil. Bentuk *reward* yang paling mudah dan sering saya lakukan adalah dengan memujinya, mengucapkan terimakasih secara proporsional.
5. Hari/ Tanggal : Senin, 20 April 2020
- Waktu : 08.00 – 09.00 Wib
- Narasumber : Bapak Suparto, S.Ag.
- Hasil Wawancara
- Peneliti : Sejak kapan Bapak menjadi pendidik khususnya di SMP Negeri 1 Purbalingga?
- Narasumber : Sejak tahun 2005.

- Peneliti : Berapa kelas yang Bapak ampu?
- Narasumber : Sembilan kelas pada jenjang kelas VIII.
- Peneliti : Apa yang Bapak ketahui tentang *edutainment*?
- Narasumber : *Edutainment* merupakan pendidikan yang dikemas dalam nuansa hiburan yang mengasyikan.
- Peneliti : Menurut Bapak, seberapa pentingkah *edutainment* itu?
- Narasumber : Hal ini penting, demi untuk mengembalikan tingkat konsentrasi siswa. Sehingga, siswa tidak terasa bahwa sebenarnya mereka sedang belajar. Jadi, edukasi 65% dan hiburan 35%.
- Peneliti : Menurut Bapak, mengapa pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI Budi Pekerti memerlukan strategi *edutainment*?
- Narasumber : Menurut psikologi, konsentrasi siswa itu terbatas yakni kurang lebih 15 menit. Penerapan *edutainment* akan membantu siswa untuk memahami kembali materi yang disampaikan.
6. Hari/ Tanggal : Senin, 20 April 2020
- Waktu : 11.00 – 12.00 Wib
- Narasumber : Ibu Fajar Rahmawati, S.Pd.I
- Hasil Wawancara
- Peneliti : Sejak kapan Ibu menjadi pendidik khususnya Mapel PAI Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga?
- Narasumber : Sejak tahun 2015, tepatnya pada 1 Agustus 2015.
- Peneliti : Berapa kelas yang Ibu ampu?
- Narasumber : Berjumlah sembilan kelas pada jenjang kelas IX.
- Peneliti : Apa yang Ibu ketahui tentang *edutainment*?
- Narasumber : *Edutainment* adalah perpaduan antara edukasi dan entertainment, atau pembelajaran yang diselingi dengan hiburan.

Peneliti : Seberapa pentingkah *edutainment* dalam pembelajaran? Apa alasannya?

Narasumber : Cukup penting, karena umumnya materi PAI disampaikan secara klasikal dan terkesan membosankan. Dengan *edutainment* maka anak akan lebih mudah memahami materi secara santai dan gembira namun mengena. Tetapi utamanya tetap tujuan pembelajaran. Jadi presentasinya kira-kira edukasi 70% dan hiburan 35%.

7. Hari/ Tanggal : Rabu, 22 April 2020

Waktu : 10.30 -11.30 Wib

Narasumber : Bapak Pardiyono, S.Ag

Hasil Wawancara : *Wawancara dilakukan via WhatsApp*

Peneliti : Bagaimana pola pembelajaran yang Bapak terapkan saat ini mengingat pandemic *covid'19* yang terjadi?

Narasumber : Ya kami pihak sekolah mengikuti pemerintah, bahwa pembelajaran tetap berlangsung secara *online*.

Peneliti : Apa tema pembelajaran saat ini?

Narasumber : Untuk kelas VII PAI saat ini temanya adalah tentang Hijrah ke Madinah.

Peneliti : Bagaimana langkah yang Bapak lakukan?

Narasumber : Saya memanfaatkan nomor Hp wali murid untuk membuat grup *WhatsApp* dan selanjutnya saya salurkan dengan *google classroom*. *WhatsApp* saya gunakan sebagai sarana diskusi, sementara *google classroom* untuk evaluasinya.

Peneliti : Sejauh yang Bapak lakukan, apakah menemukan kendala?

Narasumber : Ada, terutama pada jangkauan *signal*. Kalau untuk elektronik Insyaa Allah semua wali murid semua rata-rata punya. Apalagi kebanyakan dari mereka adalah golongan menengah keatas.

Peneliti : Lalu, apa solusi yang Bapak lakukan?
Narasumber : Saya arahkan untuk menggunakan *kuota* Telkomsel yang cukup kuat *signalnya* untuk di lokasi Purbalingga.

8. Hari/ Tanggal : Kamis, 23 April 2020

Waktu : 09.00 – 10.30 Wib

Narasumber : Drs. Runtut Pramono

Hasil Wawancara

Peneliti : Sejak kapan Bapak menjadi Kepala di SMP Negeri 1 Purbalingga?

Narasumber : Sejak Maret 2012. Jadi sudah sekitar 8 tahun.

Peneliti : Apakah Bapak juga masuk dan mengajar ke kelas?

Narasumber : Tidak. Sesuai dengan SOP Kepala sekolah. Maka saya tidak dibebani jam mengajar.

Peneliti : Untuk kelas VII, bagaimana sistem pembagian kelasnya? Apakah ada pemisahan kelas berdasarkan agama/ keyakinan?

Narasumber : Dalam pembagiannya, biasanya saya serahkan kepada waka kesiswaan. Yang jelas, tidak ada diskriminasi agama, semua dibagi rata dan selalu kami fasilitasi.

Peneliti : Menurut Bapak, bagaimana sikap peserta didik secara umum kelas VII di tahun 2019/2020 ini?

Narasumber : Secara umum bagus. Tidak ada masalah yang begitu berarti.

Peneliti : Kapan pendidik khususnya Mapel PAI Budi Pekerti meminta tandatangan RPP?

Narasumber : Semua guru, tak hanya guru PAI saya wajibkan menyelesaikan administrasi termasuk RPP di awal semester.

Peneliti : Bagaimana penilaian Bapak dari RPP yang dibuat oleh pendidik khususnya Mapel PAI Kelas VII?

- Narasumber : Kelas VII yang diampu oleh Bapak Pardiyo, dimana beliau aktif sekali di MGMP PAI, RPP yang dibuat pun justru selalu menjadi tutor bagi teman-temannya.
- Peneliti : Bagaimana penilaian Bapak terhadap pembelajaran PAI yang beliau laksanakan?
- Narasumber : Saya nilai bagus dan cukup kreatif. Tapi, saya berikan kepercayaan kepada seluruh siswa untuk bersedia melaporkan pendidik yang kurang rajin, kurang cakap dalam mengajar. Mereka tidak malu-malu melaporkan. Sejauh ini, belum menerima laporan dari siswa mengenai guru PAI.
- Peneliti : Apakah menurut Bapak, pendidik Mapel PAI kelas VII telah menerapkan strategi *edutainment* secara *kaffah*?
- Narasumber : *Edutainment* itu kan sebuah homonim dari edukasi dan entertainment. Artinya, sebuah terapan. Maka kurikulum 2013 sebenarnya merupakan terapan dari *edutainment* dengan *active learning* dan bentuk *student centernya*. Mengenai kesempurnaan, saya rasa belum. Yang kami selalu berusaha agar pembelajaran bermutu dan menyenangkan.
- Peneliti : Bagaimana tindak lanjut Bapak dari hal tersebut?
- Narasumber : Yang jelas sangat dibutuhkan kerjasama, kekompakan yang bagus antara seluruh pelaksana program pendidikan. Terlebih untuk *edutainment*, sangat diperlukan para pendidik agar selalu meningkatkan kemampuan kreatifitasnya. Tetapi saya juga tidak membenani mereka harus A, B, C dan sebagainya. artinya pembelajaran minimal harus menggunakan *active learning*, namun dalam aplikasinya disesuaikan dengan kreativitas dan kemampuan pendidik yang bersangkutan.

9. Hari/ Tanggal : Kamis, 23 April 2020
- Waktu : 11.00 – 11.30 Wib
- Narasumber : Bapak Pardiyono, S.Ag
- Hasil Wawancara : *Wawancara dilakukan dengan canda tawa*
- Peneliti : O ya Bapak, ada berapa tema dalam satu semester tahun ini khususnya di semester II?
- Narasumber : Ada tujuh tema. Yaitu tentang iman kepada malaikat, sikap empati, shalat jum'at, shalat jamak qashar, sikap sabar ikhlas dan pemaaf, khulafaurrasyidin, indahny hijrah ke Madinah.
- Peneliti : ... (*sambil melihat-lihat RPP*). Apakah pembelajaran yang Bapak lakukan berusaha sesuai dengan RPP?
- Narasumber : Ya, saya tentu berusaha. Apalagi disitu saya sudah tandatangan dan telah di *acc* oleh Kepala sekolah. Namun, dalam kondisi tertentu maka harus saya alihkan. Misalnya dalam wabah *covid'19* yang tak terduga ini. Maka pembelajaran pun menjadi *daring*. Satu hal yang tidak boleh dilepaskan adalah, *active learning*. Minimal harus ada unsur tersebut.
10. Hari/ Tanggal : Senin, 27 April 2020
- Waktu : 09.00 – 09.30
- Narasumber : Peserta Didik (Sabrina VII F & Syakhreva VII G)
- Hasil Wawancara : *Wawancara dengan telepon via WhatsApp Group*
..... "*proses saling sapa terlebih dahulu*".
- Peneliti : Apa mata pelajaran favorit kalian?
- Sabrina : Saya, Bahasa Indonesia dan Olahraga Kak.
- Syakhreva : Kalau saya IPS dan Seni Budaya Kak.
- Peneliti : Wow, tidak ada yang suka Mapel PAI nih?
- Keduanya : Ya.. suka kak. Tapi bukan favorit.
- Peneliti : Lalu, bagaimana kesan kalian dengan pembelajaran PAI Budi Pekerti?

- Sabrina : Saya senang dengan gurunya Kak. Baik dan penyabar. Sering memberi semangat di awal pembelajaran.
- Syakhreva : Kalau saya, lebih senang dengan video dan film yang sering ditayangkan Kak. Apalagi terkadang kita diajak bernyanyi-nyanyi.

LAMPIRAN VII
HASIL DOKUMENTASI

1. Foto-foto Penelitian



Wawancara dengan Bapak Pardiyo, S.Ag.



Wawancara dengan Bapak Drs. Runtut Pramono



Wawancara dengan Ibu Dra. Budiati



Dokumentasi Pembelajaran PAI Budi Pekerti



Peserta Didik Sedang Berdiskusi



Peserta didik sedang Presentasi



Peserta Didik Memilih Diskusi Secara Lesehan



Seorang Peserta Didik sedang menunjukkan Hasil Seninya tentang Khulafaurrasyidin

RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

Identitas Sekolah : SMP Negeri 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi Pokok : Iman Kepada Malaikat
Kelas : 7 SMP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menyebutkan pengertian iman kepada malaikat-malaikat Allah dengan benar
2. Menyebutkan dalil naqli dan aqli tentang iman kepada malaikat dengan benar
3. Menjelaskan tugas-tugas malaikat dengan benar
4. Menerangkan keterkaitan tugas malaikat dengan perbuatan dengan lancar
5. Mengidentifikasi perilaku beriman kepada malaikat dengan benar
6. Apa namanya jarang-jarang mempresentasikan paparan tentang perilaku yang menunjukkan iman kepada malaikat disertai dalil naqlinya sesuai ketentuan
7. Menunjukkan contoh perilaku beriman kepada malaikat

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Setelah salam berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik, dan mengecek kebersihan, dilanjut persepsi, dan motivasi tentang pentingnya iman kepada malaikat

Kegiatan Inti

1. Mengamati dan memberi komentar tayangan yang terkait iman kepada malaikat Allah Swt
2. Menyimak dan membaca penjelasan mengenai iman kepada malaikat Allah
3. Membaca dalil Naqli tentang iman kepada malaikat Allah beserta artinya
4. Mengajukan pertanyaan tentang malaikat Allah atau pertanyaan lain yang relevan
5. Mengajukan pertanyaan mengenai manfaat beriman kepada malaikat Allah dalam kehidupan sehari-hari
6. Mencari dalil naqli yang menjelaskan iman kepada malaikat Allah
7. Secara berkelompok mengumpulkan contoh nyata perilaku yang mencerminkan beriman kepada malaikat Allah Swt.
8. Mendiskusikan makna beriman kepada malaikat Allah Swt
9. Menghubungkan tugas para malaikat dengan fenomena kehidupan sehari-hari.
10. Merumuskan makna beriman kepada malaikat Allah dalam kehidupan sehari-hari
11. Menyajikan tataran contoh nyata perilaku yang mencerminkan iman kepada malaikat Allah dalam kehidupan sehari-hari
12. Menyusun kesimpulan iman kepada malaikat, refleksi, umpan balik, penugasan, guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa

C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : tes tertulis pilihan ganda uraian
2. Penilaian Keterampilan : hafalan membaca pemaparan project produk
3. Penilaian Sikap : observasi sikap perilaku iman kepada malaikat

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Drs. Runtut Pramono
NIP.19621213 199103 1 006

Purbalingga, Januari 2020
Guru Mapel PAI dan Budi Pekerti

Pardiyono, S.Ag
NIP.19701104 200801 1 009



Identitas Sekolah : SMP Negeri 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi Pokok : Sikap Empati
Kelas : 7 SMP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menunjukkan contoh perilaku empati terhadap sesama sebagai implementasi dari QS An-Nisa/4: 8
2. Menampilkan perilaku empati terhadap sesama sebagai implementasi dari QS An-Nisa/4: 8
3. Menyebutkan arti tentang perilaku empati terhadap sesama sebagai implementasi dari QS An-Nisa/4: 8
4. Menjelaskan makna perilaku empati terhadap sesama sebagai implementasi dari QS An-Nisa/4: 8
5. Menunjukkan contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi dari Al-Baqarah/2: 83 dan hadits yang terkait
6. menyebutkan arti tentang perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sesuai dengan QS Al-Baqarah/2: 83 serta hadits yang terkait
7. Menjelaskan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sesuai dengan QS Al-Baqarah/2: 83

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Mengamati dan memberi komentar gambar pertanyaan video yang terkait dengan sikap empati hormat terhadap orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari
2. Menyimak dan membaca penjelasan mengenai sikap empati hormat terhadap orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari
3. Secara berkelompok mencari contoh-contoh nyata sikap empati hormat terhadap orang tua dan guru di sekolah dan di masyarakat
4. Memaparkan makna empati dan hormat terhadap orang tua dan guru
5. Menghubungkan dalil naqli tentang sikap empati hormat terhadap orang tua dan guru
- 6 Menanggapi pertanyaan dan memperbaiki paparan

C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan ; Tes Tertulis pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan ; hafalan hafalan membaca pemaparan
3. Penilaian Sikap.; observasi Sikap perilaku

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Drs. Runtut Pramono
NIP.19621213 199103 1 006

Purbalingga, Januari 2020
Guru Mapel PAI dan Budi Pekerti

Pardiyono, S.Ag
NIP.19701104 200801 1 009



Identitas Sekolah : SMP Negeri 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam dan budi pekerti
Materi Pokok : Ketentuan salat Jumat
Kelas : 7 SMP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Ketakutan luar biasa kepada pejabat kepada pengusaha jelaskan pengertian salat Jumat
2. Menjelaskan hukum dasar salat Jumat
3. Menjelaskan syarat mendirikan salat Jumat
4. Menerangkan perbuatan sunah yang terkait dengan salat Jumat
5. Menunjukkan tata cara salat Jumat
6. Menerangkan beberapa halangan melaksanakan salat Jumat
7. Menunjukkan contoh pelaksanaan salat Jumat
8. Mempraktikkan salat Jumat

B. Kegiatan Pembelajaran

setelah salam berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik dan mengecek kebersihan kelas kita lanjutkan apersepsi dan motivasi tentang pentingnya ketentuan shalat Jumat

1. Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan video yang terkait dengan salat Jumat
2. Menyimak dan membaca penjelasan mengenai tata cara salat Jumat
3. Membaca dalil naqli tentang salat Jumat
4. Mengajukan pertanyaan tentang ketentuan salat Jumat
5. Menanggapi pertanyaan dalam diskusi terkait ketentuan salat Jumat
6. Menunjukkan tata cara dan hikmah melaksanakan salat Jumat dengan benar

C. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan: tes tes tertulis pilihan ganda
2. Penilaian keterampilan: hafalan, membaca, menulis dalil
3. Penilaian sikap : observasi sikap, dan perilaku

Mengetahui

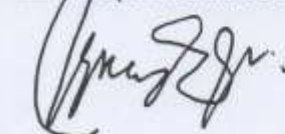
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Drs. Runtut Pramono

NIP.19621213 199103 1 006

Purbalingga, Januari 2020

Guru Mapel PAI dan Budi Pekerti



Pardiyono, S.Ag

NIP.19701104 200801 1 009

Identitas Sekolah : SMP Negeri 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi Pokok : Ketentuan Salat Jamak dan Qashar
Kelas : 7 SMP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian salat Jamak dan qashar
2. Menerangkan syarat-syarat salat Jamak dan qashar
3. Menunjukkan tata cara salat Jamak dan qashar
4. Melaksanakan salat jamak qashar sebagai implementasi dari pemahaman ketaatan beribadah
5. Menjelaskan macam-macam salat yang bisa dijamak dan diqashar
6. Menunjukkan contoh tata cara salat Jamak dan qashar
7. Mempraktekkan salat Jamak dan qashar

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan video yang terkait dengan salat jamak qashar
2. Menyimak dan membaca penjelasan mengenai tata cara salat jamak qashar
3. Membaca dalil naqli mengenai salat jamak qashar
4. Secara berkelompok mencari data dan informasi tentang dalil naqli ketentuan tata cara dan hikmah salat jamak qashar
5. Mendiskusikan dalil naqli dengan aturan tata cara dan hikmah salat jamak qashar
6. Menyajikan paparan mengenai dalil naqli ketentuan tata cara hikmah salat jamak qashar
7. Mendemonstrasikan praktik salat jamak qashar
8. Menanggapi pertanyaan dalam diskusi

C. Penilaian

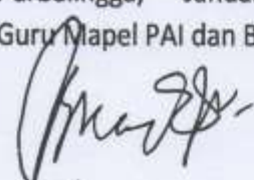
1. Penilaian Pengetahuan; tes tertulis pilihan ganda
2. Penilaian Keterampilan ; demonstrasi praktek Pemaparan
3. Penilaian Sikap; observasi Sikap perilaku

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Drs. Runtut Pramono
NIP.19621213 199103 1 006



Purbalingga, Januari 2020
Guru Mapel PAI dan Budi Pekerti


Pardiyo, S.Ag
NIP.19701104 200801 1 009

Identitas Sekolah : SMP Negeri 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam dan budi pekerti
Materi Pokok : Khulafaur Rasyidun
Kelas : 7 SMP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh Al Khulafaur Ar Rasyidun
2. Menjelaskan sikap terpuji yang dimiliki oleh Al Khulafaur Ar Rasyidun
3. Menunjukkan contoh sikap terpuji Al Khulafaur Ar Rasyidun
4. Menampilkan contoh sikap terpuji Al Khulafaur Ar Rasyidun
5. Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji Al Khulafaur Ar Rasyidun
6. Menampilkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji hal Khulafaur ar rasyidun

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersamadilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa kerapian berpakaian dan posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran

1. Guru meminta peserta didik untuk mengkaji bacaan beserta perenungannya yang ada di kolom renungkanlah
2. Peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang hasil perenungannya tentang gambar peserta perenungannya
3. Guru memberikan penjelasan tambahan dan penguatan terhadap hasil pencermatannya peserta didik
4. Guru meminta kembali peserta didik untuk mengamati gambar yang ada di kolom cermatilah
5. Peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang gambar tersebut
6. Guru memberikan penjelasan tambahan kembali dan penguatan yang dikemukakan peserta didik tentang isi gambar tersebut
7. Peserta didik menyimak penyampaian kisah cerita dari guru melalui bantuan gambar atau tayangan visual film tentang Khalifah abu bakar as Siddiq Umar bin Khattab Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib
8. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi tugas untuk berdiskusi sesuai dengan tema yang telah ditentukan
9. Secara bergantian setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya sedangkan kelompok yang lainnya memperhatikan menyimak dan memberikan tanggapan
10. Guru memberikan penjelasan tambahan dan penguatan yang dikemukakan peserta didik tentang materi tersebut
11. Guru dan peserta didik menyimpulkan intisari dari pelajaran tersebut sesuai yang terdapat dalam buku siswa pada kolom rangkuman

C. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan tes tertulis pilihan ganda dan uraian
2. Penilaian sikap observasi dan penilaian diri



Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Ors Runtut Pramono
NIP. 19621213 199103 1 006

Purbalingga, Januari 2020
Guru Mapel PAI dan Budi Pekerti

Pardiyo, S. Ag
NIP. 19701104 200801 1 009

Identitas Sekolah : SMP Negeri 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam dan budi pekerti
Materi Pokok : Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah
Kelas : 7 SMP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan nabi Muhammad SAW periode Madinah
2. Menerangkan sejarah perjuangan nabi Muhammad SAW periode Madinah
3. Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan nabi Muhammad SAW periode Madinah
4. Menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan nabi Muhammad SAW periode Madinah

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa kerapian pakaian kebersihan kelas tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran

Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif tentang materi sesuai dengan pokok bahasan

1. Guru meminta peserta didik untuk mengkaji bacaan yang ada pada kolom renungkanlah
2. peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang hasil pencermatannya tentang gambar beserta perenungannya
3. Guru memberikan penjelasan tambahan dan penguatan terhadap hasil pencermatannya peserta didik
4. Guru meminta kembali peserta didik untuk mengamati gambar yang ada di kolom cermatilah
5. Peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang gambar tersebut
6. Peserta didik menyimak penyampaian cerita kisah dari guru melalui bantuan gambar atau tayangan visual film tentang sejarah perjuangan nabi Muhammad SAW periode Madinah
7. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk berdiskusi sesuai dengan tema yang telah ditentukan
8. Secara bergantian setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya sedangkan kelompok yang lain memperhatikan menyimak dan memberikan tanggapan
9. Guru memberikan penjelasan tambahan dan penguatan terhadap kisah tersebut
10. guru dan peserta didik menyimpulkan intisari dari pelajaran tersebut sesuai yang terdapat dalam buku siswa pada kolom rangkuman

C. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan : tes tertulis pilihan ganda uraian
2. Penilaian sikap : observasi sikap dan penilaian diri

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Dr. Rantut Pramono
NIP.19621213 199103 1 006

Purbalingga, Januari 2020
Guru Mapel PAI dan Budi Pekerti

Pardiyono, S.Ag
NIP.19701104 200801 1 009



Identitas Sekolah : SMP Negeri 1 Purbalingga

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi Pokok : Q.S an-Nisa ayat/4; 146, Q.S albaqarah/2; 153 dan Q.S al-Imran/3; 134 dan Hadits terkait tentang Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf

Kelas : 7 SMP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mendemonstrasikan bacaan dan hafalan Q.S an-nisa/4; 146, Q.S al-baqarah/2; 153 dan Q.S al-Imran/3; 134 dengan tartil.
2. Mengidentifikasi hukum bacaan nun mati atau tanwin dalam Q.S an-Nisa/4: 146, Q.S al-Baqarah/2: 153 dan Q.S al-Imran/3;134.
3. Mampu menterjemahkan Q.S an-Nisa/4: 146 Q.S al-Baqarah/2: 153, Q.S al Imron/3: 134 dan Hadits tentang Ikhlas Sabar dan Pemaaf dengan benar.
4. Menjelaskan kesimpulan makna Q.S an -nisa/4: 146, Q.S al-Baqarah/2: 153 dan Q.S Ali Imron/3: 134, serta hadits tentang Ikhlas, Sabar dan Pemaaf.
5. Memiliki perilaku ikhlas sabar dan pemaaf sebagai implementasi Quran surat an-nisa ayat 146 Quran surat al-baqarah ayat 153 Quran surat al-imran ayat 134 dan hadis terkait
6. Mencintai Alquran dengan membiasakan diri membacanya dalam kehidupan sehari-hari

B. Kegiatan Pembelajaran

Setelah salam, berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik dan mengecek kebersihan lanjut apersepsi dan motivasi tentang pentingnya Ikhlas, Sabar dan Pemaaf

Pertemuan ke-1;

1. Menyimak bacaan Q.S an-Nisa/4 146 al-Baqarah ayat 153 dan Quran surat Ali Imron ayat 134
2. Mencermati arti Q.Surat an-Nisa /4: 146, Q.S al-Baqarah/2:153 dan Q.S Ali Imron ayat 134
3. Menyimak penjelasan tentang hukum bacaan nun sukun tanwin dan mim sukun
4. Mengajukan pertanyaan mengenai hukum bacaan nun sukun tanwin dan mim sukun
5. Secara berpasangan membaca dan menghafalkan Q.S an-Nisa/4 146 Q.S al-baqarah/2: 153 dan Q.S al-imran ayat 134
6. Merumuskan mengoreksi dan memperbaiki hasil dan terjemahan Quran surat an-nisa ayat 146 Quran surat al-baqarah ayat 153 dan Quran surat al-imran ayat 134
7. Melakukan koreksi terhadap hasil contoh-contoh hukum bacaan nun sukun tanwin dan mim sukun
8. Menjelaskan hubungan keterkaitan ikhlas sabar dan pemaaf dengan pesan Quran surat an-nisa ayat 146 Quran surat al-baqarah ayat 153 dan Quran surat al-imran ayat 134

Kegiatan penutup 10 menit

Menyusun kesimpulan makna ayat dan hadis terkait operasi umpan balik penugasan guru bersama-sama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa

C. Penilaian

Memilih diantara beberapa penilaian di bawah ini yang sesuai dengan kondisi siswa di suatu kelas tertentu

1. Penilaian pengetahuan: tes tertulis pilihan ganda uraian
2. Penilaian keterampilan; hafalan membaca pemaparan project produk
3. Penilaian sikap; observasi sikap perilaku ikhlas sabar dan pemaaf

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Drs. Runtut Pramono

NIP.19621213 199103 1 006

Purbalingga, Januari 2020

Guru Mapel PAI dan Budi Pekerti

Pardiyono, S.Ag

NIP.19701104 200801 1 009





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iaipurwokerto.ac.id Email : pps@iaipurwokerto.ac.id

Nomor : 1025 / In.17/ D.Ps/ PP.009/ 3/ 2020
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Purwokerto, 2 Maret 2020

Kepada Yth:
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga
Di – Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data dan informasi guna keperluan penyusunan tesis sebagai tugas akhir pada Pascasarjana IAIN Purwokerto, maka kami mohon Saudara berkenan memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa kami berikut:

Nama : Lili Hastuti
NIM : 181766011
Semester : 4
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2018/2019

Adapun penelitian tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Waktu Penelitian : 2 Maret 2020 s.d 31 Mei 2020
Judul Penelitian : Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Purbalingga

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas ijin dan perkenaan Saudara disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Direktur,

Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.

NIP. 19681008 199403 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 PURBALINGGA**

Jalan Kapten Piere Tendean Nomor 8 Kotak Pos 194 Purbalingga 53313
Telepon (0281) 891089, Faksimili (0281) 892918
E-mail : smpn1purbalingga@yahoo.co.id Website : <http://www.smpn1purbalingga.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 0156 / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Runtut Pramono
NIP : 19621213 199103 1 006
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Purbalingga

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : LILI HASTUTI
NIM : 181766011
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Universitas : Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

Telah melaksanakan kegiatan penelitian dengan Judul " *STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI* " di Unit kerja kami pada tanggal 2 Maret s.d 31 Mei 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 30 Mei 2020



Kepala Sekolah

Drs. Runtut Pramono

NIP. 19621213 199103 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

*Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iaipurwokerto.ac.id Email : pps@iaipurwokerto.ac.id*

**SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA
NOMOR 39 TAHUN 2020
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING TESIS**

DIREKTUR PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis, perlu ditetapkan dosen pembimbing.
b. Bahwa untuk penetapan dosen pembimbing tesis tersebut perlu diterbitkan surat keputusan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Presiden RI Nomor 139 tahun 2014 tentang Perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto menjadi Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :
Pertama : Menunjuk dan mengangkat Saudara **Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.** sebagai Pembimbing Tesis untuk mahasiswa **Lili Hastuti NIM 181766011** Program Studi **Pendidikan Agama Islam**.
- Kedua : Kepada mereka agar bekerja dengan penuh tanggungjawab sesuai bidang tugasnya masing-masing dan melaporkan hasil tertulis kepada pimpinan.
- Ketiga : Proses Pelaksanaan Bimbingan dilaksanakan paling lama 2 (dua) semester.
- Keempat : Semua biaya yang timbul sebagai akibat keputusan ini, dibebankan pada dana anggaran yang berlaku.
- Kelima : Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, dan berlaku sejak tanggal ditetapkan.



TEMBUSAN:

1. Wakil Rektor I
2. Kabiro AUAK



Ditetapkan di : Purwokerto
Pada tanggal : 26 Februari 2020

Direktur,

(Signature)
Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

1. Nama : Lili Hastuti
2. Tempat, Tanggal Lahir : Purbalingga, 18 Mei 1996
3. Agama : Islam
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Warga Negara : Indonesia
6. Pekerjaan : Guru Pendidikan Agama Islam
7. Alamat : Arenan, RT. 02 RW. 07
Kec. Kaligondang Kab. Purbalingga
8. Email : lilihastuti5@gmail.com
9. No. HP/ WA : 0812 2897 8312

B. PENDIDIKAN FORMAL

1. SD Negeri 1 Arenan, lulus tahun 2007
2. SMP Negeri 2 Kaligondang, lulus tahun 2010
3. SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga, lulus tahun 2013
4. S-1 Pendidikan Agama Islam di IAIN Purwokerto, lulus tahun 2017

Demikian biodata penulis semoga dapat menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,



Lili Hastuti

NIM. 181766011