

# MANAGEMENT PENGGUNAAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PAI MATERI KISAH TELADAN LUQMAN AL-HAKIM DI SMP SUNAN KALIJOGO JABUNG MALANG

**Endang Tyasmaning**

Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, East Java, Indonesia.

*etyasmaning@gmail.com*

**ABSTRACT:**

*Management of the use of edutainment methods in the learning process includes among others listening, watching, observing, asking, working, discussing, solving problems. For this reason, researchers in a previous study whose essence was the same in the edutainment method but differed in the systematics of the discussion, because each title was not the same but essentially the same in a method to be studied, because it aimed to answer each of the problem formulations which included a method. edutainment in each title, both systematic and this type of research uses qualitative research. five aspects of management in the use of edutainment methods at SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang: 1. Planning. 2. Organizing. 3. Implementation. 4. Supervision, and 5. Evaluation.*

**Keywords:**

*Edutainment Management, Methods, PAI Learning*

## PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pembelajaran yang menyenangkan bukan hanya pembelajaran yang menuntut siswa untuk tertawa terbahak-bahak, tetapi pembelajaran yang memiliki ikatan yang kuat antara guru dan siswa dalam suasana yang tidak menimbulkan stres yang ada hanyalah memiliki satu jaringan komunikasi pendukung.<sup>1</sup> Sebelum melakukan kegiatan mengajar, guru harus mengetahui karakteristik siswanya terlebih dahulu. Ini ada hubungannya dengan bagaimana guru memperlakukan mereka nanti. Perlakuan guru meliputi sikap, pola bicara, pilihan metode pengajaran, penggunaan media dan alat peraga. Dengan demikian siswa tidak dipaksa untuk menciptakan proses pembelajaran yang harus sejalan dengan keinginan guru. Guru dapat membuat game atau simulasi dengan berbagai cara. Jika tujuannya hanya selingan, guru dapat membuat permainan atau permainan sederhana dengan materi dari contoh cerita Luqman al-Hakim dengan pembagian waktu yang singkat.

Edutainment bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat anak belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi.

Pembelajaran dengan pendekatan edutainment merupakan reformasi pendidikan yang mendorong siswa untuk aktif belajar, dan guru mendorong pada siswanya untuk dapat memiliki pengalaman dan

---

1. Erwin, Widiaworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2018) hlm. 36.

mampu melakukan eksperimen yang dimungkinkan siswa dapat menemukan prinsip bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan pendekatan edutainment merangsang keinginan siswa untuk mengetahui, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya sampai menemukan jawaban. Untuk mencapai berbagai fungsi di sekolah, sangat didasarkan pada kemampuan guru atau pengajar untuk mempersiapkan mata pelajaran.<sup>2</sup> Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki kemampuan berpikir kritis karena mereka perlu terus-menerus menganalisis dan mengelola informasi.

Guru SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang dapat membuat game sebagai salah satu cara belajar, pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain, sangat menyenangkan bagi siswa khususnya bagi yang berada di SMP Sunan Kalijogo. Guru dapat membuat permainan atau simulasi yang disesuaikan dengan topik sebagai cara pembelajaran. Di antara permainan yang dibuat oleh guru, mereka belajar menggunakan metode edutainment. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan, mendekatkan hubungan antar siswa, meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan rasa persatuan antar siswa, siswa dan mengembangkan rasa kekompakan. Durasi edutainment ini antara 45-60 menit. Inti dari edutainment ini adalah jumlah kelompok disesuaikan dengan bagian materi atau sub judul materi. Alat dan bahan yang digunakan adalah: kertas buram/HVS, pulpen, spidol (setiap kelompok memiliki warna yang berbeda), kertas undian. Langkah-langkah permainan ini adalah guru membagi siswa ke dalam kelompok yang berbeda (sesuai dengan jumlah topik/materi pembelajaran), setiap perwakilan kelompok menggambar dengan materi subtitle, siswa kelompok membuat 5 pertanyaan sesuai subtitle. menyanyikan lagu “Kodok Ngorek” dari materi yang diperoleh dan melemparkan kertas soal kepada kelompok lain dan dilanjutkan sampai lagu selesai, ketika lagu selesai, berhenti bernyanyi dan setiap kelompok akan menerima kertas soal yang dibuat oleh kelompok lain, siswa bekerja Pada soal di atas kertas, siswa juga akan mengevaluasi soal yang diperoleh dengan cara memberi tanda bintang pada setiap soal yang dianggap benar dengan spidol, mengembalikan soal dan menjawab kelompok yang mengajukan pertanyaan untuk dikoreksi, Setiap jawaban yang benar diberi tanda bintang adalah kelompok terbaik yang dapat membuat 5 pertanyaan paling banyak tidak dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar (memiliki lebih banyak tanda bintang). Berkat permainan ini, siswa dapat antusias dan memiliki pengalaman belajar yang menarik. Kami berharap dengan pengalaman belajar ini, pengetahuan yang diperoleh siswa akan menghafal otak mereka dengan baik.<sup>3</sup>

Berangkat dari itulah yang kemudian memunculkan metode edutainment. Tujuannya supaya anak bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Dalam konteks ini, dapat dipahami bahwa prinsip belajar dengan menggunakan metode edutainment adalah anak harus dilakukan dengan cara menyenangkan, aman,

---

<sup>2</sup>. Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Iffset, 2008), hlm. 125

<sup>3</sup>. Erwin Widiasworo, *Ibid*, 2018, hlm. 136

nyaman, dan membangkitkan semangat anak. Oleh karena itu, secara umum perlu menulis manajemen penggunaan metode *edutainment* pada pembelajaran PAI di SMP Sunan Kalijogo agar dapat memahami siswa dengan baik lebih khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi kisah teladan Luqman.

## **METODE/METHOD**

Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dengan menggunakan jenis penelitian ini<sup>4</sup> Sumardi Suryabrata mengatakan bahwa tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana variasi suatu faktor dalam kaitannya dengan variasi pada satu atau lebih faktor.<sup>5</sup>

Kemudian pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara dan studi literasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara dan studi kepustakaan dari objek penelitian, berupa data kualitatif dan bila perlu data kuantitatif, dan jenis penelitian ini berdasarkan pada tekniknya yaitu *survey research* (penelitian survei), karena belum berubah. (tidak ada perhatian khusus) variabel yang diperiksa.<sup>6</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION**

Manajemen penggunaan metode *edutainment* pembelajaran yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami, Manajemen penggunaan metode *edutainment* pembelajaran dengan perpaduan pendidikan dan permainan membuat senang dan gembira. Metode ialah “cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu”. Metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan.<sup>7</sup> Konsep pendekatan sering diidentikkan dengan konsep pendekatan, strategi dan teknik, sehingga penggunaannya juga sering dipertukarkan, yang pada hakikatnya merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau cara yang benar dan cepat untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>8</sup>

Manajemen pembelajaran adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan usaha-usaha agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan untuk menciptakan kegiatan yang sistematis dari suatu lingkungan yang terdiri dari guru dan siswa sehingga mereka berinteraksi untuk melakukan kegiatan tersebut agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang telah dikembangkan oleh guru. Setiap metode pembelajaran memiliki ranah pembelajaran yang paling signifikan, meskipun memiliki ranah

---

4. Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Depok, Papas Sinar Sinanti, 2015), hlm. 15

5. Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), hlm. 24

6. Siti Maghfiroh, *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Sidoarjo*, Skripsi. Surabaya, UINSA. 2018.

7. Sholeh, Hamid, *Metode Edutainment : menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2014). hlm. 20

8. Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta : LkiS Printing Cemerlang, 2009). hlm. 90

pembelajaran lainnya. Ada 3 (tiga) jenis ranah pembelajaran yaitu kognitif (perubahan kognitif), afektif (perubahan perilaku) dan keterampilan psikomotorik (perubahan atau peningkatan keterampilan).<sup>9</sup>

Peran guru, siswa dan mata pelajaran wajib untuk menciptakan suasana belajar. Guru merupakan prioritas, karena guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Guru harus memiliki kemampuan untuk mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran untuk menentukan apakah berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, guru dan siswa juga harus memiliki hubungan timbal balik dan bekerja sama dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran.

Jadi dalam hal bahasa, Edutainment adalah pendidikan yang menghibur sekaligus menyenangkan. Dalam istilah Edutainment sendiri, proses pembelajaran dirancang agar konten pendidikan dan hiburan dapat diintegrasikan dan dipadukan untuk menciptakan pembelajaran yang nyaman bagi siswa serta antusias dalam pembelajaran. Dalam hal ini, metode edutainment juga biasanya dilakukan dengan humor, bermain (games), bermain peran (role-playing) dan juga demonstrasi sesuai materi yang dibahas. Pembelajaran juga dimungkinkan dengan cara lain jika siswa menjalani proses pembelajaran dengan perasaan senang dan antusias. Dengan pemilihan metode yang tepat dari guru dapat mendukung siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak lagi bosan dan jenuh, tempat belajar dapat efektif dan menyenangkan bagi siswa, dan proses pembelajaran menjadi lebih masuk akal.

Ada 5 (lima) aspek Manajemen dalam penggunaan metode edutainment di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang diantaranya:

Aspek perencanaan, persiapan perencanaan program edutainment di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang yaitu untuk merencanakan pembelajaran, guru bersama-sama membuat perencanaan program tahunan, kemudian rencana kegiatan semester, setelah itu dikembangkan lagi dalam rencana kegiatan mingguan. Setelah itu dibuat rencana kerja harian untuk jangka waktu satu semester.

Aspek pengorganisasian, di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang bahwasanya; Setelah dilakukan dalam sebuah rapat yang dipandu oleh Kepala Sekolah bersama dengan para guru. Guru sudah mempunyai perencanaan bagaimana yang akan dilakukan didalam pembelajaran maka selanjutnya adalah guru dapat mengorganisasikan rencana yang abstrak tadi pada saat pembelajaran berlangsung dan mencari sumber-sumber yang mendukung terkait dengan yang disampaikan pada saat itu. Langkah langkah yang dilakukan dalam pengorganisasian adalah membuat jadwal mengenai pelatihan dan pembelajaran pada siswa. dan membuat siswa mempunyai kebiasaan baik yang di arahkan yang sesuai pada saat pembelajaran.

Aspek Pelaksanaan, setelah direncanakan dan dikelompokkan pada bagianya masing-masing, maka semua guru menjalankan tugasnya dan melakukan apa yang telah direncanakan selama proses

---

<sup>9</sup>. Ali, Mudlofir dan Evi, Fatimatur, Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016). hlm. 105

pembelajaran berlangsung yang berkaitan dengan program edutainment untuk meraih tujuan akhir pembelajaran siswa mempunyai karakter yang akan diterapkan pada kehidupannya sehari-hari.

Aspek Pengawasan, Pengawasan yang dilakukan oleh kepala sekolah SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang adalah untuk mengetahui, memelihara, memperbaiki, dan mengembangkan kegiatan agar setiap kegiatan itu sesuai dengan rencana yang ditetapkan atau disepakati bersama sebelumnya.

Aspek evaluasi, Pelaksanaan penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran PAI materi kisah teladan luqman al-hakim di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang yang terakhir adalah evaluasi. Kepala SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang dan jajaran para guru mendiagnosa program edutainment apakah tujuan yang telah ditetapkan sudah tercapai ataukah masih jauh dari harapan. Bila sudah berhasil maka yang dilakukan adalah meningkatkan dan mempertahankan hasil tersebut dan bila belum maka harus segera dilakukan tindak lanjut dalam rangka optimalisasi. Tahap yang tidak kalah pentingnya dalam fase ini adalah menentukan bentuk penilaian seperti apa yang mesti dilakukan.

Managemen dalam penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran PAI materi kisah teladan luqman al-hakim di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang: pertama, Guru memulai pelajaran dengan memberikan Ice Breaking. Kedua, Guru membagikan foto/video yang berkaitan dengan materi ajar. Ketiga, Guru menciptakan suasana belajar yang baik. Keempat, Guru memberikan materi pembelajaran dengan media Entertainment yang disesuaikan dengan topik. Kelima, Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk menjelaskan materi pelajaran. Keenam, Guru mengajak siswa bermain game sambil mendeskripsikan hasil diskusi dan tanya jawab. Ketujuh, Guru akan membantu jawaban yang salah. 8. Guru membimbing setiap kelompok untuk menyusun materi. 9. Guru memberikan instruksi lisan dan tertulis. 10. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan terima kasih atau penghargaan kepada siswa.

## **KESIMPULAN/CONCLUSION**

Berdasarkan hasil penelitian dalam manajemen penggunaan metode *edutainment* pada pembelajaran PAI materi kisah teladan Luqman al-Hakim di SMP Sunan Kalijogo dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat lima aspek manajemen dalam penggunaan metode edutainment di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang diantaranya: pertama, Aspek perencanaan. Kedua, Aspek pengorganisasian. Ketiga, Aspek Pelaksanaan. Keempat, Aspek Pengawasan, dan Kelima Aspek evaluasi.

## **DAFTAR PUSTAKA/REFERENCES**

- Ahmad Tafsir. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2007).  
Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2016).

- Erwin Widiaworo. *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA. 2018).
- Hamruni. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: Sukses Iffset. 2008).
- Moh. Roqib. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta : LkiS Printing Cemerlang. 2009).
- Rachmat Trijono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Depok, Papas Sinar Sinanti. 2015).
- Sholeh Hamid. *Metode edutainment : menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*. (Jogjakarta: DIVA Press. 2014).
- Siti Maghfiroh, *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Sidoarjo*. Skripsi. (Surabaya: UINSA. 2018).
- Sumardi Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Grafindo Persada. 2008).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuswianto. *Metodologi Penelitian*. (Malang: UIN Malang. 2002).