

PENDEKATAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 24 GRESIK

Rosa Nia Wahyuningtyas, Ali Ahmad Yenuri

Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik, East Java, Indonesia
rnia35773@gmail.com, ali.yenuri@unkafa.ac.id

ABSTRACT:

This study aims to describe the implementation of edutainment learning in Islamic Religious Education (PAI) and to analyze its impact on the learning motivation of students at SMPN 24 Gresik. This research employed a qualitative case study design. Data were collected through moderate participatory observation, in-depth interviews, and documentation. The informants consisted of Islamic Religious Education teachers, eighth-grade students, and school staff related to the learning process. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing, while validity was ensured through source and method triangulation. The results show that edutainment learning was implemented through planning, implementation, and evaluation. Teachers prepared learning modules, selected interactive methods, combined explanation with question-and-answer activities, quizzes, educational games, group discussions, and Islamic-based digital media, and used written tests, practice-based assessment, and feedback. The approach had a positive impact on students' learning motivation, reflected in increased enthusiasm, participation, confidence, activeness, and interest in learning PAI. Therefore, edutainment can be used as an alternative strategy for strengthening PAI learning that is relevant to students.

Keywords:

Edutainment, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Case study

PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang berperan dalam membentuk keimanan, ketakwaan, dan akhlak peserta didik. Dalam praktiknya, keberhasilan pembelajaran PAI tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan materi ajar, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam membangun keterlibatan peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi ceramah satu arah sering kali membuat peserta didik kurang aktif, cepat bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi tantangan penting bagi guru PAI, khususnya ketika berhadapan dengan peserta didik yang memiliki karakter belajar visual, dinamis, dan dekat dengan teknologi digital.

Siswa siswi zaman sekarang tumbuh dalam lingkungan yang sarat media digital, informasi cepat, dan pengalaman interaktif. Mereka terbiasa mengakses video, permainan, media sosial, serta berbagai konten visual yang menarik perhatian. Karakteristik tersebut menuntut pembelajaran PAI tidak hanya disampaikan secara normatif, tetapi juga dikemas secara kreatif, komunikatif, dan relevan dengan dunia peserta didik. Apabila pembelajaran PAI disampaikan secara monoton, peserta didik berpotensi

memandang mata pelajaran agama sebagai materi hafalan semata, bukan sebagai pengalaman belajar yang bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.¹

Motivasi belajar menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Motivasi tidak hanya berkaitan dengan kemauan siswa memperoleh nilai akademik, tetapi juga dengan dorongan internal untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama. Dalam konteks PAI, motivasi belajar yang baik dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif bertanya, berani menyampaikan pendapat, mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias, serta membangun kesadaran spiritual yang lebih kuat. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa senang, nyaman, dan bermakna dalam kelas.²

Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah edutainment. Secara konseptual, edutainment merupakan gabungan antara education dan entertainment, yaitu pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan secara terarah. Edutainment tidak dimaksudkan untuk menjadikan pembelajaran sekadar permainan, tetapi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi, lebih berani berpartisipasi, dan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI, edutainment dapat diwujudkan melalui kuis islami, permainan edukatif, diskusi kelompok, simulasi praktik ibadah, media digital, cerita teladan, dan aktivitas interaktif lainnya yang tetap menjaga substansi nilai Islam.³

Dalam perspektif pendidikan Islam, pembelajaran yang menyenangkan bukanlah hal yang bertentangan dengan tujuan pendidikan agama selama tetap berada dalam koridor akhlak dan nilai-nilai syariat. Pendidikan Islam menekankan pentingnya hikmah, kelembutan, keteladanan, dan pembiasaan dalam membentuk kepribadian peserta didik. Dengan demikian, edutainment dapat dipahami sebagai aktualisasi pendekatan humanis dalam pembelajaran PAI, yaitu pembelajaran yang membuat siswa merasa dihargai, terlibat, dan diarahkan kepada pemahaman agama yang lebih aplikatif.

SMPN 24 Gresik menjadi lokasi yang relevan untuk mengkaji implementasi edutainment dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan latar belakang skripsi yang menjadi sumber artikel ini, guru PAI di sekolah tersebut telah menggunakan variasi pembelajaran interaktif, tetapi diperlukan kajian lebih terstruktur mengenai bagaimana edutainment direncanakan, dilaksanakan, dievaluasi, serta bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada pendekatan edutainment dalam pembelajaran PAI di SMPN 24 Gresik.

¹ Dwi Lestari, "Karakteristik Generasi Z dalam Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 8, no. 2 (2020): 112-118.

² Edward L. Deci and Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Plenum, 1985).

³ Siti Rahmawati, "Implementasi Model Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2021): 77-89.

METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini tidak berorientasi pada pengukuran statistik, melainkan pada pengungkapan pengalaman, proses, strategi, dan makna yang muncul dalam interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.⁴ Jenis studi kasus digunakan karena fokus penelitian berada pada satu lokasi, yaitu SMPN 24 Gresik. Lokasi ini dipilih secara purposif karena memiliki relevansi langsung dengan fokus kajian, yakni adanya penerapan metode pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PAI. Studi kasus memungkinkan peneliti menggali fenomena secara kontekstual, rinci, dan menyeluruh sehingga implementasi edutainment dapat dipahami tidak hanya sebagai metode, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika kelas, budaya belajar, karakter guru, dan karakteristik siswa.⁵

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan guru PAI, siswa kelas VIII, dan pihak sekolah yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Data primer juga diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Data sekunder diperoleh dari dokumen pembelajaran, seperti modul ajar, silabus, perangkat evaluasi, dokumentasi kegiatan, dan arsip sekolah yang mendukung fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif moderat, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung suasana kelas, interaksi guru dan siswa, penggunaan metode, serta respon siswa terhadap pembelajaran edutainment. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti memiliki pedoman pertanyaan sekaligus ruang untuk menggali informasi sesuai perkembangan data di lapangan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara, terutama dalam melihat kesesuaian antara perencanaan pembelajaran dan praktik di kelas.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian, seperti perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, respon siswa, dan motivasi belajar. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif agar temuan dapat dipahami secara sistematis. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan memverifikasi kembali data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁶

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, siswa, dan pihak sekolah. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan teknik

⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021).

⁵ Robert K. Yin, *Case Study Research and Applications* (Los Angeles: Sage, 2018).

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2022).

tersebut, data yang diperoleh diharapkan memiliki kredibilitas yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Temuan penelitian menunjukkan bahwa edutainment dalam pembelajaran PAI di SMPN 24 Gresik tidak berdiri sebagai metode tunggal, tetapi sebagai pendekatan yang terintegrasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Pembelajaran yang menyenangkan tidak berarti mengurangi substansi akademik, tetapi menjadi strategi untuk memfasilitasi keterlibatan siswa dalam memahami materi PAI.

Pada tahap perencanaan, guru telah menunjukkan kesadaran pedagogis bahwa karakteristik siswa sekarang umumnya membutuhkan variasi metode. Siswa cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, dan tidak monoton. Oleh karena itu, perencanaan kuis, tanya jawab, diskusi, dan media pembelajaran menjadi langkah penting agar pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam perspektif konstruktivisme, pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman. Edutainment menyediakan ruang bagi pengalaman tersebut melalui aktivitas yang menyenangkan dan terarah.⁷

Pelaksanaan pembelajaran yang menggabungkan ceramah dengan kuis, tanya jawab, permainan edukatif, dan media digital menunjukkan adanya keseimbangan antara penyampaian materi dan partisipasi siswa. Keseimbangan ini penting karena edutainment tidak boleh berhenti pada hiburan. Setiap aktivitas harus tetap diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran PAI. Kuis, misalnya, tidak hanya menjadi permainan, tetapi juga berfungsi mengukur pemahaman siswa, menciptakan interaksi, dan meningkatkan keberanian siswa untuk terlibat.

Dampak edutainment terhadap motivasi belajar siswa tampak melalui meningkatnya antusiasme, keaktifan, dan rasa percaya diri. Temuan ini dapat dipahami melalui teori motivasi intrinsik yang menekankan pentingnya rasa kompeten, otonomi, dan keterhubungan sosial. Dalam kelas yang menyenangkan, siswa merasa lebih nyaman untuk mencoba, menjawab, dan bertanya. Interaksi yang terbuka dengan guru membuat siswa merasa dihargai, sedangkan aktivitas kelompok membantu membangun keterhubungan sosial antarsiswa.^{8,9,10}

Dalam perspektif pendidikan Islam, edutainment juga relevan karena pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan memindahkan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk sikap, akhlak, dan pengalaman keagamaan. Pendekatan yang menyenangkan dapat membantu siswa menerima pesan agama secara lebih

⁷ Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children* (New York: International Universities Press, 1952).

⁸ Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978).

⁹ Abraham Maslow, *Motivation and Personality* (New York: Harper & Row, 1943).

¹⁰ David C. McClelland, *The Achieving Society* (Princeton: Van Nostrand, 1961).

positif. Selama unsur hiburan tetap berada dalam batas nilai Islam, edutainment dapat menjadi sarana efektif untuk menginternalisasikan nilai keimanan, ibadah, dan akhlak.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan edutainment sangat bergantung pada kemampuan guru mengelola kelas. Jika unsur hiburan terlalu dominan, pembelajaran dapat kehilangan fokus. Sebaliknya, apabila guru mampu mengarahkan kegiatan dengan jelas, edutainment dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar. Keterbatasan fasilitas teknologi juga menjadi tantangan, tetapi bukan penghalang utama karena edutainment masih dapat dilakukan melalui metode sederhana seperti kuis lisan, diskusi, cerita, dan permainan edukatif tanpa perangkat digital yang kompleks.

Dengan demikian, edutainment pada pembelajaran PAI di SMPN 24 Gresik dapat dikatakan berjalan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini membantu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, membuat siswa lebih terlibat, dan menjadikan pembelajaran PAI lebih dekat dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa edutainment pada mata pelajaran PAI di SMPN 24 Gresik dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, menentukan materi, memilih metode yang menarik, dan menyesuaikan media dengan karakteristik siswa. Pada tahap pelaksanaan, guru mengombinasikan penjelasan materi dengan tanya jawab, kuis, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan media pembelajaran berbasis nilai Islami. Pada tahap evaluasi, guru menggunakan tes tertulis, kuis, praktik, pengamatan partisipasi, dan umpan balik.

Pendekatan edutainment memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, partisipasi, keaktifan bertanya dan menjawab, keberanian menyampaikan pendapat, serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih nyaman, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, edutainment dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran PAI yang relevan dengan karakteristik siswa.

Faktor pendukung penerapan edutainment meliputi kreativitas guru, interaksi kelas yang komunikatif, suasana pembelajaran yang terbuka, dan karakter siswa yang responsif terhadap aktivitas interaktif. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan media teknologi dan perbedaan karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan variasi metode pembelajaran, menjaga keseimbangan antara unsur hiburan dan substansi materi, serta mengelola kelas secara efektif agar pembelajaran edutainment tetap bermakna dan sesuai dengan tujuan Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA/REFERENCES

- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum, 1985.
- Lestari, Dwi. "Karakteristik Generasi Z dalam Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 8, no. 2 (2020): 112-118.
- Maslow, Abraham. *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row, 1943.
- McClelland, David C. *The Achieving Society*. Princeton: Van Nostrand, 1961.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- Piaget, Jean. *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press, 1952.
- Rahmawati, Siti. "Implementasi Model Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2021): 77-89.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Vygotsky, Lev. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.
- Yin, Robert K. *Case Study Research and Applications*. Los Angeles: Sage, 2018.