

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Menurut (Muslih, 2022) “Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman.” Namun, dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan dan permasalahan yang kompleks.

Pendidikan di era globalisasi menghadapi tantangan yang semakin berat, baik dari segi kualitas, akses, maupun relevansi dengan kebutuhan dunia kerja. Menurut (Saepudin, 2018) „Di zaman perkembangan globalisasi sekarang, perkembangan dunia pendidikan di beberapa negara maju maupun negara berkembang, kemajuannya sangat cepat, sehingga muncul dampak akibat adanya perubahan kehidupan sosial, ekonomi maupun budaya.” Terlebih adanya perkembangan yang pesat dalam hal teknologi informasi dan komunikasi.

Hal inilah yang menyebabkan dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara nyata dalam dunia pendidikan. Sebab, pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam membangun peradaban suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas, dapat menjadikan martabat Bangsa semakin maju di mata dunia.

Menurut (Syarifudin et al., 2022) “pentingnya peranan strategi pendidikan yang jitu sebagai media efektif dalam membuka dan membentuk pola pikir peserta didik, agar ilmu yang dimilikinya mampu bertransformasi menjadi sikap dan ketrampilan yang lebih maju. Perlunya kreasi dan inovasi pembelajaran, serta pengelolaan yang profesional dan menyenangkan sangat diperlukan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.”

Inovasi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Inovasi merupakan suatu ide kreatif atau penemuan baru,

baik yang benar-benar baru maupun hasil dari kombinasi dan pengembangan dari kreativitas yang telah ada, menjadi sesuatu yang berbeda dan lebih baik, Inovasi dalam pendidikan menjadi kunci utama untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tuntutan zaman (Faisal & Mukromin, 2020).

Menurut (Sholikh, 2021) “Dalam konteks pembelajaran, bentuk kreativitas guru merupakan inovasi penting dalam mendesain dan mengelola pembelajaran yang semula bersifat monoton dan ortodoks, menuju pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, variatif, demokratis, dan bermakna.” Guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik.

Inovasi dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti pengembangan metode pembelajaran yang interaktif dan student-centered, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar, serta penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Inovasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Selain itu, menurut (Munawir et al., 2024) inovasi juga dapat dilakukan dalam hal penilaian dan evaluasi pembelajaran. Penilaian dan evaluasi pembelajaran yang inovatif tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pencapaian peserta didik..

Penerapannya pada materi Pendidikan Agama Islam, pentingnya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik akan menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih hidup, bermakna dan menyenangkan. Tentunya, penerapan inovasi pembelajaran yang menyenangkan pada materi Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan

tanpa harus melibatkan unsur digital atau teknologi. Ada banyak metode dan pendekatan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menghibur bagi peserta didik.

Menurut (Eni & Prayitno, 2021) Fenomena pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini, efektif merupakan kunci keberhasilan suatu pembelajaran. Kiat-kiat untuk menciptakan efektifitas dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh kreatifitas pendidik dalam menciptakan metode dan strategi pembelajaran. (Firmansyah et al., 2019) juga menyebutkan Efektivitas penerapan metode pembelajaran tergantung kepada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor, yaitu tujuan dari pembelajaran, materi pelajaran, kemampuan pendidik/guru, kondisi siswa, sumber ataupun fasilitas yang tersedia, situasi, kondisi dan waktu. Bagi peserta didik, belajar yang menyenangkan akan mempengaruhi kinerja otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi yang ada, sehingga tercipta proses belajar yang efektif.

Bagi peserta didik, lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kinerja otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, Menurut (Ahyat, 2017) pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, (Amaliyah, 2020) menyebutkan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran juga sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan antara lain pembelajaran aktif, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan fenomena yang dapat ditemui, (Nurlaela et al., 2023) menemukan bahwa sebagian siswa mengalami kecenderungan untuk kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Fenomena ini tampaknya menjadi tantangan yang signifikan dalam upaya

meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam di lingkungan sekolah. Menilik berbagai aspek, mulai dari tingkat partisipasi, kehadiran, hingga tingkat konsentrasi selama proses pembelajaran, sejumlah indikator menegaskan adanya kurangnya minat tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2023) menemukan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung menurun, terutama dalam hal kontribusi diskusi dan interaksi dengan guru. Hal ini dapat dilihat dari, tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung menurun secara konsisten. Hal ini tercermin dari minimnya kontribusi mereka dalam diskusi kelas, kurangnya interaksi dengan guru maupun sesama siswa, serta rendahnya frekuensi pertanyaan yang diajukan.

Dalam penelitiannya (Rodiyah, 2022) mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam adalah rendahnya interaksi dan minimnya pertanyaan yang diajukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Dengan minimnya partisipasi ini, pembelajaran cenderung menjadi kurang dinamis dan kurang menginspirasi, menyebabkan potensi pembelajaran yang optimal tidak tercapai. Selain itu, kehadiran siswa dalam sesi pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga menjadi perhatian yang patut diperhitungkan. Data menunjukkan bahwa sejumlah siswa memiliki kecenderungan untuk tidak hadir atau hadir secara tidak teratur dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Absennya siswa ini tidak hanya memengaruhi pengalaman pembelajaran mereka sendiri, tetapi juga dapat mengganggu dinamika kelas dan menghambat proses pembelajaran yang efektif bagi siswa lainnya.

Selanjutnya, kurangnya konsentrasi selama pembelajaran menjadi masalah lain yang perlu ditangani dengan serius. Siswa yang kurang berminat cenderung sulit untuk mempertahankan fokus mereka selama sesi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dampaknya, pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dapat terbatas, sehingga

tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak tercapai secara optimal. Hal ini dikatakan oleh (Pane et al., 2022) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar berkorelasi dengan rendahnya konsentrasi siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dengan demikian, fenomena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bukanlah masalah yang sepele dan membutuhkan perhatian serius. Pemahaman mendalam tentang berbagai aspek yang terlibat dalam masalah ini menjadi kunci untuk merumuskan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam.

Paradigma mengajar menurut (Setiawati et al., 2022) terkadang masih bersifat *teacher centered* harus diubah menjadi *student centered*. Metode pembelajaran yang berorientasi *student centered* merupakan metode yang memberikan banyak kesempatan peserta didik, agar mengalami atau berbuat untuk memperoleh pengalaman belajar (Setiawati et al., 2022). Penggunaan metode pengajaran yang konvensional seringkali diidentifikasi sebagai salah satu faktor utama yang menyebabkan kurangnya interaktifitas dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pendekatan tradisional yang lebih bersifat didaktis dan kurang mengutamakan interaksi interpersonal seringkali menjadi hambatan utama dalam memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut (Setiawati et al., 2022) Metode pengajaran yang konvensional cenderung mengandalkan pendekatan satu arah, di mana guru berperan sebagai pemegang pengetahuan utama yang mentransfer informasi kepada siswa secara pasif. Hal ini mengakibatkan minimnya interaksi langsung antara guru dan siswa, serta antara sesama siswa. Akibatnya, ruang untuk diskusi, pertanyaan, dan kolaborasi terbatas, sehingga siswa kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Dengan tidak interaktifnya metode pengajaran konvensional juga dapat disebabkan oleh dominasinya penggunaan materi pembelajaran

yang bersifat statis dan terbatas. Buku teks dan materi lain yang bersifat tradisional sering kali kurang menarik bagi siswa, sehingga membatasi minat dan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menurut (Raoda & Anton, 2022) kurangnya penggunaan teknologi dan alat bantu pembelajaran yang inovatif juga dapat menjadi faktor yang memperkuat kurangnya interaktifitas dalam pembelajaran. Dalam era digital saat ini, siswa memiliki akses luas terhadap berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Namun, kurangnya pemanfaatan teknologi ini dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menghambat terciptanya lingkungan pembelajaran yang interaktif dan dinamis.

Menurut (Murtiasih, 2022), Pendekatan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memang sering diidentifikasi sebagai kurang memanfaatkan teknologi dan inovasi terkini dalam proses pengajaran. Fenomena ini muncul dari paradigma pembelajaran yang cenderung berakar pada metode konvensional yang telah lama berlangsung dalam konteks pendidikan agama. Dalam praktiknya, pendekatan ini lebih menekankan pada penggunaan bahan ajar konvensional, seperti buku teks dan ceramah langsung dari guru, dengan minimnya penggunaan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi.

Pendekatan ini mungkin telah berhasil dalam memberikan pemahaman dasar tentang ajaran agama Islam, namun sering kali kurang efektif dalam menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan inovasi terkini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dapat membatasi variasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi, sehingga menyebabkan keterbatasan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Seperti yang dikatakan oleh (Abuddin, 2010) dalam bukunya yang berjudul Inovasi Pendidikan Islam, menekankan

pentingnya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi pendidikan agama di era modern.

Selain itu, pendekatan tradisional cenderung kurang interaktif dan kurang menggugah partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan interaksi langsung antara guru dan siswa, serta antar sesama siswa, dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan kritis siswa. Dengan minimnya interaksi ini, ruang untuk dialog, diskusi, dan refleksi bersama tentang ajaran agama Islam menjadi terbatas, sehingga mengurangi kesempatan siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai dan prinsip-prinsip agama Islam secara holistik. Hal ini di selaras dengan yang dikatakan oleh (Muhaimin, 2012) dalam bukunya yang berjudul Paradigma Pendidikan Agama Islam, muhaimin membahas pentingnya pendekatan holistik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk membangun pemahaman yang komprehensif tentang nilai-nilai islam.

Oleh karena itu, perlunya transformasi dalam pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi semakin penting, terutama dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. (Tomi, 2023) Mengemukakan Integrasi teknologi dan inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan berarti tentang ajaran agama Islam, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman.

Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran, sebagaimana yang tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 40 ayat 2 yang berbunyi :

“Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan

dialogis”. Lebih lanjut dijelaskan dalam PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 yang berbunyi : “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik”.

Permasalahan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas, yang terkadang dipandang oleh sebagian peserta didik sebagai pelajaran yang membosankan, menyebabkan interaksi antara peserta didik dan pendidik kurang optimal. Menurut (Yanuardianto, 2020) Dalam konsep pembelajaran model *edutainment* diharapkan ruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, nyaman, dan interaksi antara guru dan siswa akan terjalin komunikasi yang harmonis, misalnya guru menjadi sangat fleksibel, akrab dan ramah seperti seorang teman Sendiri. Dengan cara ini, siswa tidak merasa dibatasi atau takut, serta dapat berinteraksi dengan bebas dan bahagia. Kegiatan bermain anak merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran, sebagai sarana aktualisasi diri, pengembangan kepribadian, pemikiran, kekuatan dan imajinasi dalam kreativitas dan inovasi. Penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu alasan yang menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Berbagai metode telah dikembangkan oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu metode yang semakin populer adalah metode *Edutainment*, yang menggabungkan unsur pendidikan *Education* dan hiburan *Entertainment* dalam satu kesatuan yang utuh. Metode *edutainment* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik (Eni & Prayitno, 2021).

Disinilah letak pentingnya strategi juga metode pembelajaran yang dipilih dalam proses pembelajaran, karena menjadi kunci utama dalam memberikan kemudahan pemahaman materi kepada peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan, menjadikan peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan berada di kelas. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, inovatif dan lebih disukai oleh peserta didik. Jika pembelajaran dapat berjalan positif untuk hasil terbaik sesuai dengan harapan, tentu saja lingkungan ruang belajar akan menjadi unik, dari belajar yang menakutkan menjadi menyenangkan, dari belajar yang melelahkan hingga belajar yang ceria, begitu pula dari gambaran yang dibenci menjadi yang dirindukan.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Adadio, 2020). Permainan ini dapat berupa teka-teki, kuis, atau simulasi yang mengandung muatan materi Pendidikan Agama Islam, namun dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan menghibur.

Selain itu, pendidik juga dapat menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Metode ini dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, misalnya melalui diskusi kelompok, presentasi, atau studi kasus (Wibowo, 2022). Dengan melibatkan peserta didik secara aktif, pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, serta tidak lagi berpusat pada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi.

Pendekatan lain yang dapat digunakan adalah pembelajaran kontekstual (*contextual learning*), di mana materi Pendidikan Agama Islam dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau isu-isu aktual yang dekat dengan dunia peserta didik. pembelajaran kontekstual dapat membuat materi Pendidikan Agama Islam menjadi lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik, sehingga mereka lebih tertarik untuk

mempelajarinya (Durahman & Nugraha, n.d.). Selain itu, pendidik juga dapat mengintegrasikan unsur-unsur kesenian dan budaya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti menggunakan media seni rupa, musik, atau drama untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai agama. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam penerapannya, metode *edutainment* dapat melibatkan berbagai media dan aktivitas, seperti permainan edukatif *educational games*, drama atau cerita bergambar *comic strips*, lagu atau musik, serta video atau film animasi. Pemilihan metode dan media yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi yang akan disampaikan. Metode dan media yang digunakan dalam *edutainment* harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Fadil et al., 2023).

Permainan edukatif, seperti teka-teki, kuis, atau simulasi yang mengandung muatan materi Pendidikan Agama Islam, dapat dimainkan secara individu atau kelompok, dan dapat melibatkan unsur kompetisi atau kolaborasi. (Nurhalimatussahadah, 2021) menemukan bahwa "Penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan". Di sisi lain, drama atau cerita bergambar dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai agama. Dengan menghadirkan cerita yang menarik dan dekat dengan kehidupan peserta didik, materi Pendidikan Agama Islam menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi (Nurlaela et al., 2023).

Selain itu, lagu atau musik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.) Purwanto menyebutkan bahwa Lagu-lagu yang berisi ajaran-ajaran agama atau kisah-kisah teladan dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Tidak ketinggalan, video atau film animasi yang

mengangkat tema-tema keagamaan juga dapat menjadi pilihan yang menarik bagi pendidik. Dengan visualisasi yang menarik dan dekat dengan dunia peserta didik, materi Pendidikan Agama Islam dapat disampaikan dengan lebih efektif dan bermakna (Sri, 2022).

Berdasarkan gagasan yang disampaikan, dapat diketahui bahwa metode *edutainment* merupakan sebuah pendekatan yang mengintegrasikan aspek hiburan dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari penerapan metode ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, materi pelajaran yang disampaikan akan lebih mudah diterima, dipahami, dan diingat oleh peserta didik.

Metode *edutainment* memadukan unsur-unsur hiburan seperti permainan, drama, musik, video, atau media interaktif lainnya dengan materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Melalui pengintegrasian ini, proses transfer ilmu pengetahuan tidak lagi terkesan kaku dan monoton, melainkan lebih dinamis, atraktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Konsep-konsep yang abstrak atau kompleks pun dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh peserta didik.

Peserta didik pada saat merasa rileks, senang, bahagia tentunya akan lebih tertarik dalam menerima pembelajaran. Hal inilah yang tentunya akan mudah bagi anak tersebut memotivasi dirinya dalam belajar yang lebih baik. Model pembelajaran ini tidak hanya dapat dilakukan secara luring, tetapi juga dapat dilakukan secara daring. Terlebih di masa digitalisasi seperti sekarang ini, anak cenderung akan bosan jika pembelajaran yang dilakukan monoton tanpa ada variasi dan kreativitas dari guru.

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 surah al-Baqarah ayat 185 yang berbunyi :

رَبُّدُ هَالِكٌ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمْ الْعُسْرَ

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

Dalam surah al-Baqarah ayat 185 mengandung makna bahwa Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Dengan ayat ini dijelaskan tersirat bahwa hendaknya seorang pendidik dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan kenyamanan kepada peserta didik, sehingga dalam melakukan pembelajaran dapat menjadikan peserta didik nyaman dan mudah menerima ilmu yang ditransformasikan, sehingga menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran

Dengan demikian, metode pembelajaran *Edutainment* membuat peserta didik merasa tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *Edutainment* merupakan model inovasi dari perkembangan teori-teori pembelajaran yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. *Edutainment* menjadikan kedudukan peserta didik sebagai subjek, bukan sebagai objek penerima dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi kemampuan yang mereka miliki dengan pembelajaran yang bernuansa penuh hiburan, sehingga mereka mampu menciptakan keaktifan, kreativitas, serta potensi yang ada pada dirinya. Begitupula kemampuan guru yang dituntut agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana menurut (Sholikh, 2021) bahwa pendidik harus mampu memahami pendidikan itu sebagai sebuah proses pembudayaan, sehingga guru/pendidik dapat memilih model belajar yang tepat dan sistem evaluasi yang memungkinkan terjadinya proses sosialisasi dalam berbagai aspek kemampuan diri, nilai, sikap, yang berlangsung dalam proses mempelajari berbagai bidang disiplin ilmu. (Sholikh, 2021)

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Cicalengka telah mengalami transformasi yang signifikan dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Fenomena ini menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti untuk memilih lokasi tersebut sebagai tempat penelitian, terutama di kelas XII. Alasan pemilihan kelas XII karena kelas tersebut masih menggunakan Kurikulum 2013, yang menjadikan siswa sebagai peran utama dalam proses pembelajaran dan selaras dengan upaya transformasi menuju Kurikulum Merdeka yang menerapkan konsep belajar menyenangkan.

Pembelajaran konvensional dan tradisional yang sebelumnya menjadi metode utama kini tidak lagi menjadi pilihan utama dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam di sekolah ini. Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, para guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Cicalengka telah mengimplementasikan berbagai metode pembelajaran inovatif dan interaktif. Mereka mengombinasikan teknik-teknik pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, presentasi, permainan edukatif, studi kasus, dan pembelajaran berbasis proyek *project-based learning*.

Salah satu metode yang diterapkan adalah pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diberi kesempatan untuk merancang dan melaksanakan proyek-proyek nyata yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam. Misalnya, mereka dapat membuat video edukasi tentang tata cara ibadah, melakukan kegiatan sosial di masyarakat yang mencerminkan nilai-nilai agama, atau mengadakan kampanye tentang pentingnya toleransi dan persatuan. Melalui metode ini, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Selain itu, guru Pendidikan Agama Islam juga tidak jarang untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti

menggunakan multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, platform diskusi online, dan sumber-sumber digital lainnya. Hal ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan preferensi generasi milenial yang merupakan digital natives.

Dalam proses pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam juga menerapkan metode-metode yang mendorong kolaborasi dan kerjasama antar siswa, seperti diskusi kelompok dan pembelajaran kolaboratif. Melalui metode ini, siswa dapat saling bertukar pengetahuan, ide, dan pengalaman, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama tim yang sangat penting untuk kehidupan di masa depan.

Fenomena menarik ini menjadikan SMAN 1 Cicalengka sebagai lokasi yang tepat untuk melakukan penelitian terkait efektivitas metode pembelajaran yang menyenangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di kelas XII yang masih menggunakan Kurikulum 2013. Dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran di sekolah tersebut, peneliti dapat memperoleh data dan informasi yang kaya tentang bagaimana metode-metode pembelajaran aktif dan interaktif diterapkan, serta dampaknya terhadap minat, motivasi, prestasi belajar, dan pengembangan keterampilan abad 21 pada siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam konteks pembelajaran agama Islam di bawah Kurikulum 2013. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru Pendidikan Agama Islam di sekolah lain untuk mengadopsi metode-metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern ini, sekaligus mempersiapkan transisi menuju Kurikulum Merdeka yang mengedepankan konsep belajar menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini di sekolah SMAN 1 Cicalengka, yang mana

sekolah tersebut telah menunjukkan berbagai prestasi baik akademik maupun non akademik, sehingga hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti, dengan judul

“ Implementasi Metode *Edutainment* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XII di SMA Negeri 1 Cicalengka.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tentang latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam melalui Metode *Edutainment* di SMAN 1 Cicalengka?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam melalui Metode *Edutainment* di SMAN 1 Cicalengka?
3. Apa saja faktor pendukung serta faktor penghambat dalam pelaksanaan penggunaan Metode *Edutainment* dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di SMAN 1 Cicalengka?
4. Bagaimana Dampak Dari Implementasi Metode *Edutainment* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Cicalengka ?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada implementasi metode edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas 12 di SMAN 1 Cicalengka. Fokus utama penelitian adalah pada materi pembelajaran PAI tertentu, mengingat relevansi metode edutainment yang lebih sesuai untuk topik-topik seperti sejarah Islam, fiqih umum, fiqih munakahat (pernikahan), mawaris (hukum waris), dan fiqih ibadah. Pembatasan ini dilakukan karena metode edutainment dinilai lebih efektif

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi-materi tersebut, yang umumnya memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Dengan demikian, penelitian tidak mencakup seluruh aspek kurikulum PAI, melainkan berfokus pada topik-topik yang dapat dioptimalkan melalui penerapan metode *edutainment*.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam melalui Metode *Edutainment* di SMAN 1 Cicalengka?.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam melalui Metode *Edutainment* di SMAN 1 Cicalengka?
3. Untuk mengetahui Apa saja faktor pendukung serta faktor penghambat dalam pelaksanaan penggunaan Metode *Edutainment* dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di SMAN 1 Cicalengka?
4. Bagaimana Dampak Dari Implementasi Metode *Edutainment* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Cicalengka ?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian yang dilihat secara teoritis yaitu hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pelengkap referensi pengembangan wawasan keilmuan bagi peneliti, guru, maupun pembaca dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam melalui metode *Edutainment* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Atas.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam melalui pengembangan metode *Edutainment* baru berbasis android sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat

meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Pendidikan Agama islam di Sekolah Menengah Atas. Adapun manfaat penelitian bagi peserta didik dan bagi guru sebagai berikut :

a. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi dan masukan terhadap sekolah mengenai penerapan metode edutainment terhadap hasil belajar siswa khususnya di SMA Negeri 1 Cicalengka.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Memudahkan guru untuk menyusun bahan sebagai pertimbangan dasar merencanakan perbaikan atau penyempurna kualitas pembelajaran
- 2) Mengikuti kemajuan dan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran
- 3) Sebagai acuan pemilihan model pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pemilihan metode yang tepat dan sesuai, sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pendidikan agama islam yang diberikan guru.
- 2) Meningkatkan motivasi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama islam.
- 3) Mendorong semangat peserta didik agar dapat berkembang dalam berkreasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

F. Asumsi Dasar Penelitian

Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam proses pemahaman dan pembentukan pengetahuan, yang tidak hanya terbatas pada penerimaan informasi, tetapi juga mencakup serangkaian aktivitas seperti bertanya, berdiskusi, melakukan presentasi, mengerjakan

tugas, dan lain sebagainya. Penting bagi pendidik untuk memperhatikan aktivitas belajar siswa di dalam kelas, karena aktivitas belajar yang dilakukan siswa dapat berpengaruh pada hasil belajar mereka. Namun, terdapat temuan bahwa sebagian besar aktivitas belajar siswa di kelas masih tergolong tidak aktif, terutama ketika proses pembelajaran dilakukan secara monoton dan kurangnya motivasi belajar (Dwirahayu et al., 2023). Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar mereka menjadi kurang optimal.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, metode *Edutainment* menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran ini cenderung lebih disukai oleh siswa karena dianggap lebih rileks dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Bathinu & Setyawan, 2020). Para pendidik dituntut untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi agar mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Hal ini memunculkan pengembangan metode *edutainment* sebagai alternatif pembelajaran yang efektif.

Metode *Edutainment* menggabungkan konsep pendidikan dan hiburan, mampu memberikan pengaruh positif terhadap sikap, perilaku, dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode ini harus dijadikan sebagai suatu pembiasaan bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dilakukan dengan menentukan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan disampaikan, kemudian memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut. Metode dan strategi pembelajaran dipadukan dengan unsur hiburan, seperti tayangan video, i game, lagu, dan lain sebagainya (Muthia, 2021).

Penerapan metode *Edutainment* menunjukkan potensi yang menjanjikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Beberapa studi awal mengenai hasil prestasi belajar siswa setelah implementasi metode ini mengindikasikan adanya tren

positif yang perlu diteliti lebih lanjut. Temuan-temuan ini mendorong para pendidik untuk mengeksplorasi dan mengembangkan profesionalisme mereka dalam mengintegrasikan elemen-elemen *Edutainment* ke dalam praktik pembelajaran mereka. Meski demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memastikan efektivitas jangka panjang dan konsistensi metode ini dalam berbagai konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Maraknya minat dan ketertarikan siswa pada unsur hiburan, seperti video, game, musik, dan aktivitas menyenangkan lainnya, menjadi faktor penting bagi pendidik untuk menemukan strategi yang tepat dalam menyampaikan pesan materi Pendidikan Agama Islam agar mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan unsur hiburan yang sedang tren, seperti video populer di media sosial atau platform video online, dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam.

Namun, penggunaan metode *Edutainment* tidak terbatas pada media digital saja. Pendidik juga dapat memanfaatkan permainan tradisional atau aktivitas menyenangkan lainnya dalam proses pembelajaran. Misalnya, menggunakan permainan tradisional seperti ular naga atau engklek untuk mempelajari konsep-konsep dalam agama Islam. Atau menggunakan nyanyian dan tarian tradisional untuk memvisualisasikan nilai-nilai moral dan spiritual dalam Islam. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

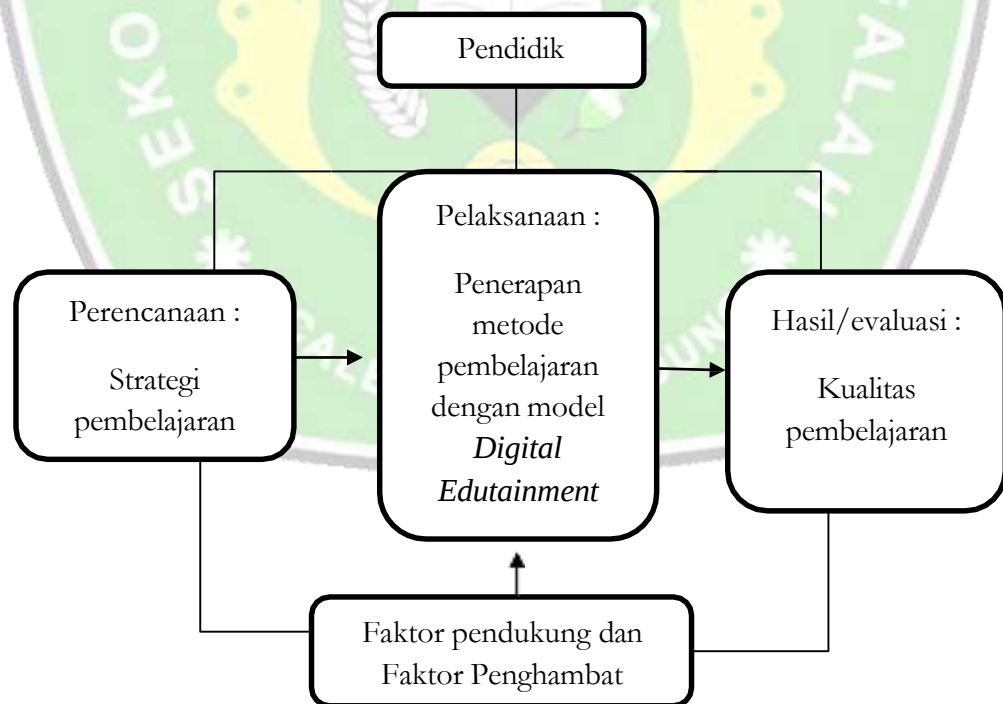
Untuk itu, diperlukan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan unsur hiburan, baik dalam bentuk digital maupun non-digital, sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Disamping penggunaan metode *Edutainment* lainnya seperti melalui nyanyian, bermain peran, game digital atau tradisional, teka-teki silang, quiz, atau tayangan video, pendidik juga dapat menciptakan

aktivitas-aktivitas menyenangkan lainnya yang sesuai dengan materi Pendidikan Agama islam. Misalnya, mengadakan kunjungan lapangan atau outbound yang terkait dengan nilai-nilai keagamaan, atau mengajak siswa melakukan praktik ibadah secara langsung di lingkungan sekolah atau masyarakat (Oza & Zaman, 2016).

Dengan mengombinasikan berbagai unsur hiburan dan aktivitas menyenangkan, baik dalam bentuk digital maupun non-digital, diharapkan metode *Edutainment* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan asumsi dasar penelitian mengenai kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam melalui metode edutainment. Metode *Edutainment* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, motivasi belajar, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



Gambar 1.1 Asumsi Dasar Penelitian

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Adanya relevansi penelitian yang peneliti lakukan dengan beberapa penelitian lain yang relevan dengan tinjauan pustaka, telaah kepustakaan, dapat dijadikan peneliti sebagai perbandingan dalam melakukan penelitian. Dari hasil eksploitasi peneliti, didapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai korelasi dengan penelitian yang peneliti lakukan. Adapun penelitian tersebut diantaranya :

1. Skripsi

- a. Penelitian yang berjudul Implementasi Metode *Edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 kota Bengkulu, yang dilakukan oleh suci wulandari 2022. Hasil dari penelitian ini Edutainment merupakan sebagai metode pembelajaran yang memadukan pendidikan dengan hiburan, sehingga peserta didik nyaman dan suasana pembelajaran menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, Edutainment berusaha diletakkan dengan porsi yang seimbang. Artinya, edukasi 50% dan hiburan 50% yang dapat diartikan seimbang.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Suci Wulandari (2022) terletak pada fokus implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan tujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta efektif, sementara perbedaannya terlihat pada lokasi penelitian (SMAN 1 Cicalengka dengan SMK Negeri 2 Kota Bengkulu), subjek penelitian (siswa kelas 12 dengan siswa SMK), metode penelitian (kualitatif fenomenologi), serta pada penelitian terdahulu disebutkan adanya penekanan pada keseimbangan antara edukasi dan hiburan (50:50), sedangkan dalam penelitian ini belum ditentukan proporsi spesifik antara kedua elemen tersebut.

- b. Penelitian yang berjudul *Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran PAI Kelas X Mipa 1 SMA Negeri 1 Sambit* yang dilakukan oleh Emmi Murtiyani 2022. Hasil dari peneltian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan metode edutainment menunjukkan perubahan yang cukup tinggi pada siklus I dan masih ada yang belum tuntas dan pada siklus II siswa tuntas dengan persentase 100% dan tidak ada siswa yang belum tuntas dengan persentase 0%

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Emmi Murtiyani (2022) terletak pada implementasi metode edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA dan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran, sedangkan perbedaannya meliputi lokasi penelitian (SMAN 1 Cicalengka dengan SMA Negeri 1 Sambit), subjek penelitian (siswa kelas 12 dengan siswa kelas X MIPA 1), metode penelitian (kualitatif fenomenologi dengan penelitian tindakan kelas dengan siklus), serta fokus hasil penelitian (kualitas pembelajaran secara umum dengan minat dan hasil belajar yang diukur secara kuantitatif dengan persentase ketuntasan). Selain itu, penelitian Emmi Murtiyani menunjukkan hasil yang lebih spesifik dan terukur dengan peningkatan ketuntasan siswa hingga 100% pada siklus II, sementara penelitian Anda mungkin akan menghasilkan temuan yang lebih deskriptif dan mendalam tentang fenomena implementasi metode edutainment.

- c. Penelitian yang berjudul *Implementasi Pembelajaran Berbasis Edutainment Melalui Strategi Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VII Di SMP Pgri 6 Bandar Lampung* yang dilakukan oleh Ummi Aulia. Hasil penelitian ini dari penerapan metode *edutainment* dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari 2 siklus yakni sebesar 80% hal ini dapat dikatakan

peserta didik sudah tercapai atau tuntas dalam pelaksanaan siklus tindakan kelas dalam penelitian dengan hasil yang baik

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Umami Aulia terletak pada penggunaan metode *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sementara perbedaannya mencakup beberapa aspek: lokasi penelitian (SMAN 1 Cicalengka dengan SMP PGRI 6 Bandar Lampung), tingkat pendidikan subjek penelitian (siswa kelas 12 SMA dengan siswa kelas VII SMP), metode penelitian (kualitatif fenomenologi dengan penelitian tindakan kelas dengan siklus), fokus spesifik implementasi (*edutainment* secara umum dengan *edutainment* melalui strategi *Picture and Picture*), serta cara pengukuran hasil (deskriptif kualitatif dengan kuantitatif dengan persentase ketuntasan). Penelitian Umami Aulia menunjukkan peningkatan hasil belajar hingga 80% setelah dua siklus, sedangkan penelitian ini kemungkinan akan menghasilkan temuan yang lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi partisipan terhadap implementasi metode *edutainment* dalam pembelajaran PAI.

2. Jurnal

- a. Penelitian yang berjudul penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari Semester genap Tahun pelajaran 2022 yang dilakukan oleh Abdul Basir. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan menerapkan metode *Edutainment* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam materi mengenal rasul-rasul Allah SWT pada kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar per siklusnya dimana pra siklus pada kategori baik ada 6 peserta didik atau 22%, pada siklus I ada 11 peserta

didik atau 41% dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 23 peserta didik atau 85%

Persamaan dengan penelitian Abdul Basir terletak pada penerapan metode edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sementara perbedaannya meliputi beberapa aspek: lokasi dan tingkat pendidikan (SMAN 1 Cicalengka dengan UPT SD Negeri 1 Neglasari), subjek penelitian (siswa kelas 12 SMA dengan siswa kelas V SD), metode penelitian (kualitatif fenomenologi dengan penelitian tindakan kelas dengan siklus), fokus peningkatan (kualitas pembelajaran secara umum vs motivasi belajar), dan materi spesifik yang diteliti. Penelitian Abdul Basir menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang terukur secara kuantitatif dari pra-siklus hingga siklus II (22% menjadi 85%), sedangkan penelitian ini kemungkinan akan menghasilkan temuan yang lebih deskriptif dan mendalam tentang pengalaman implementasi metode edutainment dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat SMA.

- b. Penelitian yang berjudul *Edutainment* dalam mata pelajaran Pendidikan agama islam yang dilakukan oleh andrioza dan badrus zaman. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan metode ini menunjukkan perubahan minat siswa namun dalam hasilnya juga terdapat hambatan yang mana siswa cenderung lebih fokus pada permainan saja.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Andrioza dan Badrus Zaman terletak pada fokus implementasi metode edutainment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sementara perbedaannya mencakup beberapa aspek: lokasi dan tingkat pendidikan, subjek penelitian, metode penelitian dan fokus hasil (kualitas pembelajaran secara umum dengan perubahan minat siswa). Penelitian Andrioza dan Badrus Zaman mengungkapkan adanya peningkatan minat siswa namun juga menemukan hambatan berupa kecenderungan siswa untuk

lebih fokus pada aspek permainan, sedangkan penelitian ini mungkin akan menghasilkan temuan yang lebih komprehensif tentang berbagai aspek implementasi edutainment, termasuk potensi manfaat dan tantangannya dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat SMA.

- c. Penelitian yang berjudul metode *edutainment* sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa yang dilakukan oleh Ahmad Ma'ruf, Muhammad Nur Hadi dan Syaifullah. Hasil dari penelitian ini pertama, metode edutainment mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan materi tersebut bisa kuat tertanam dalam memori siswa, kedua metode ini juga bisa diterapkan mata pelajaran yang lain karena metode ini menekankan pada pembelajaran yang melibatkan siswa dan menyenangkan serta metode ini bisa diterapkan diluar ruang kelas, misalnya di alam terbuka maupun semi tertutup.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Ahmad Ma'ruf dkk. terletak pada penggunaan metode edutainment dalam pembelajaran dan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pemahaman siswa. Kedua penelitian juga menekankan pentingnya pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan. Sementara itu, perbedaannya meliputi beberapa aspek: fokus penelitian, metode penelitian, dan cakupan hasil (kualitas pembelajaran PAI secara umum dengan pemahaman siswa dan fleksibilitas penerapan metode). Penelitian Ahmad Ma'ruf dkk. menyoroti keefektifan metode edutainment dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi siswa, serta fleksibilitasnya untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan setting pembelajaran, sedangkan penelitian ini kemungkinan akan menghasilkan temuan yang lebih spesifik tentang implementasi dan dampaknya dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat SMA, termasuk potensi penerapannya dalam berbagai topik PAI.

3. Tesis

- a. Kajian tesis dengan judul pembelajaran pendidikan agama islam berwawasan *edutainment* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Nurul islam ragang waru yang dilakukan oleh Nesia puspita dewi 2016. Hasil dari penelitian yang diperoleh adalah Metode Edutainment pada Mapel PAI di MA Nurul Islam dan MA Sumber Duko Pamekasan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur peserta didik, sehingga prestasi belajarnya meningkat.
- b. Kajian tesis yang berjudul Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Kelas 2 Selama Pembelajaran Blanded Learning (Di Sdit Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus) oleh Azizatul Muna Pascasarjana Institit Agama Islam Negeri Kudus. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis edutainment di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus yaitu: pembelajaran dalam bentuk bercerita, pembelajaran dalam bentuk menonton video, pembelajaran dalam bentuk berkelompok, pembelajaran dalam bentuk menyanyi, dan pembelajaran dalam bentuk mini game.

Pada beberapa penelitian terkait *Edutainment* terhadap pembelajaran, ditemukan bahwa salah satu persamaannya adalah keberhasilan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran. Namun fakta lain juga ditemukan bahwa dalam pembelajaran ditemukan kesulitan memahami penggunaan metode *Edutainment* sebagai metode yang dipilih untuk pembelajaran pendidikan agama islam. Sehingga celah ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti berikutnya untuk menjawab pertanyaan apa saja yang menjadi faktor pendukung implementasi metode *Edutainment* ini sehingga dapat menghasilkan hasil yang positif dalam pembelajaran siswa, dan apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam implementasi metode *Edutainment* sehingga baik guru maupun siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya