

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Implementasi Metode *Edutainment***

##### **1. Implementasi**

Implementasi adalah proses menerapkan atau melaksanakan suatu rencana atau kebijakan dalam praktik atau situasi nyata. Ini melibatkan langkah- langkah konkret untuk menjalankan suatu ide atau rencana menjadi kenyataan. Dalam konteks bisnis atau teknologi, implementasi seringkali melibatkan pengaturan sistem, pelatihan personel, dan pengujian untuk memastikan bahwa solusi atau inovasi yang direncanakan dapat berjalan dengan efektif di lingkungan yang sesungguhnya.

Menurut (Mulyadi & Ruhiat, 2022) implementasi merupakan sebuah tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya.

Maka dapat disimpulkan, bahwa implementasi merupakan suatu proses yang dinamis, dimana pelaksana melakukan aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran itu sendiri. Keberhasilan suatu implementasi dapat diukur atau dilihat dari proses dan pencapaian tujuan akhir, yaitu tercapai atau tidaknya tujuan-tujuan yang ingin diraih.

##### **2. Metode Pembelajaran *Edutainment***

###### **a. Pengertian Metode Pembelajaran**

Secara *etimologi*, metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai sebuah tujuan. Jika metode disandingkan

dengan kata pembelajaran, maka berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuannya agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, menguasai bahan pelajaran (Bahning, 2019).

Menurut (Erni, 2018) metode pembelajaran adalah mempelajari sebuah proses yang mudah diketahui, diaplikasikan dan diteorikan untuk membantu mencapai hasil belajar yang baik. Juga dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana belajar yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan yang nyata dan praktis untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau strategi dalam proses belajar di kelas yang dilakukan oleh guru pada siswa untuk mencapai sebuah tujuan belajar yang diharapkan. Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran perlu adanya yang terencana secara praktis dan sistematis. Metode yang tepat juga dapat membantu guru dalam berkomunikasi siswa.

Dalam penggunaan metode itu sendiri, harus disesuaikan dengan kondisi kelas, siswa serta materi yang disampaikan. Tidak jarang materi pelajaran yang mudah masih terasa sulit diterima oleh peserta didik, karena metode mengajar yang kurang tepat. Namun sebaliknya, materi yang sulit akan mudah dipahami peserta didik, sebab cara mengajar yang tepat (Yudeansyah, 2021).

#### **b. Pengertian Metode *Edutainment***

*Edutainment* berasal dari kata *Education* dan *Entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *Entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasan *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain secara rinci, sehingga muatan hiburan dan pendidikan dapat dipadukan secara sinkron untuk

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Faisal & Mukromin, 2020).

Menurut *New World encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur (Nuraini et al., 2020). maka dapat diartikan belajar dengan suasana menyenangkan sudah seharusnya di praktikkan oleh guru. Mata pelajaran akan mudah dipahami oleh siswa, jika dalam mengajar guru memiliki ciri khas dalam menghidupkan suasana kelas. Penerapan pembelajaran *edutainment* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengatasi pasifnya kegiatan belajar. *Edutainment* memberikan dampak positif dalam kelas, misalnya dengan menerapkan metode *edutainment* guru dan peserta didik merasa nyaman, senang dan tidak menimbulkan kebosanan dalam kegiatan belajar.

Proses pembelajaran *edutainment* dapat diterapkan melalui permainan, humor bahasa guru, demonstrasi, bercerita dan cara lain yang dikuasai guru. Menurut Andrioza dan Badrus Zaman, metode *edutainment* membawa manfaat bagi siswa, seperti belajar menjadi mudah dan menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, melatih kreatifitas siswa dan menarik minat belajar siswa (Hakim et al., 2021).

*Edutainment* merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menjanjikan dalam dunia pendidikan modern. Dengan menggabungkan unsur pendidikan *education* dan hiburan *entertainment*, metode ini berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi materi pembelajaran. Penerapan *edutainment* dalam kelas dapat membangkitkan antusiasme siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka, dan pada akhirnya memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan (Farisi, 2021).

Untuk itu Keberhasilan implementasi *edutainment* sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru dalam merancang dan mengelola aktivitas pembelajaran. Guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan berbagai teknik *edutainment* yang sesuai. Penggunaan permainan edukatif, humor, demonstrasi, bercerita, atau metode interaktif lainnya harus diintegrasikan secara cermat ke dalam rencana pembelajaran. Dengan demikian, *edutainment* tidak hanya menjadi selingan yang menghibur, tetapi juga alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Meski *edutainment* menawarkan banyak manfaat, penerapannya juga menghadirkan tantangan tersendiri. Salah satunya adalah menjaga keseimbangan antara aspek hiburan dan pendidikan, sehingga siswa tidak hanya terhibur tetapi juga mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Selain itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah dan orang tua, untuk menyediakan sumber daya dan lingkungan yang mendukung implementasi *edutainment*. Dengan persiapan yang matang dan pelaksanaan yang tepat, *edutainment* dapat menjadi metode yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

c. **Prinsip-prinsip belajar berbasis *Edutainment***

Prinsip dasar *Edutainment* ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung disekolah maupun masyarakat sudah 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 peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi (Fadhilah, 2014).

Menurut (Fadhilah, 2014) menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *Edutainment*, yaitu :

- 1) Perasaan positif (senang atau gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negative, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar, atau bahkan bias menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep *Edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.
- 2) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- 3) Apabila setiap pembelajar dapat dimotifasi dengan cepat dan di ajar dengan cara dengan benar, cara yang menghargai cara belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berangkat dari ketiga asumsi itulah yang kemudian memunculkan konsep belajar *Edutainment*. Tujuannya agar pembelajar biasa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mecerdaskan. Dalam konteks, dapat dipahami bahwa prinsip belajar berbasis *Edutainment* adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman, dan membangkitkan semangat peserta didik. Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan.

Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana rebut dan hura-hura. Hal ini, tidak ada hubungan dengan kesenangan yang sembrono dan dangkal. Kesenangan dan kegembiraan disini berarti bangkitnya minat,

adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pembelajar (Imaniyah, 2021).

Maka dari itu Dalam hal ini, apabila suatu pembelajaran tidak menimbulkan kesan mendalam terhadap para pembelajar, maka mustahil akan dapat menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi tiap-tiap diri pembelajar. Pemahaman akan materi pelajaran, mengandung pengertian bahwa apabila proses pembelajaran dilakukan dengan perasaan senang atau gembira anak akan lebih cepat dalam memahami materi tersebut. Sebab anak tidak merasa tertekan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karenanya, pemahaman materi ini erat hubungannya dengan proses pembelajaran yang telah dilakukannya.

**d. Teori belajar berbasis *Edutainment***

Menurut (Gustina, 2022) Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa teori adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan kekuatan akal. Selain itu, teori dapat juga didefinisikan sebagai suatu ide atau gagasan seseorang yang telah teruji secara ilmiah. Teori merupakan dasar pijakan dalam merumuskan suatu konsep tertentu.

Teori sendiri merupakan seperangkat konstruk atau konsep, definisi, dan proposisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi hubungan antar variabel sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena. Adapun istilah belajar sendiri memiliki makna suatu aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian (Qodriani et al., 2022).

Dari Pengertian di atas lebih diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini harapan nya ilmu akan bertambah, keterampilan meningkat, dan membentuk akhlak mulia. Sehingga dapat dikatakan pada hal ini teori yang digunakan dalam pembelajaran

berbasis *edutainment* adalah teori yang mengarahkan atau mendasari proses pembelajaran yang bisa dengan mudah diterima oleh siswa dengan sistematis dan cara yang menyenangkan.

Pada dasarnya, metode *edutainment* dapat diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. Sebab dalam pelaksanaannya, metode *edutainment* sudah ditransformasikan dalam beragam bentuk, diantaranya sebagai berikut:

1) *Humanizing the classroom*

*Humanizing* artinya memanusiakan, *the classroom* artinya ruang kelas. Jadi *Humanizing the classroom* berarti memanusiakan ruang kelas. Akan tetapi, yang dimaksud memanusiakan ruang kelas adalah guru memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakter masing-masing siswa di dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas adalah ruang yang dijadikan tempat pembelajaran berlangsung (Moh,sholeh 2011).

Dikutip dari (Moh, 2011) Menurut John P. Miller sebagai pencetus *humanizing the classroom* menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu fokus pada pengembangan model pendidikan afektif atau lebih dikenal dengan sebutan pendidikan kepribadian. Dengan kata lain *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mendidik, mengarahkan potensi manusia baik secara fisik maupun batin secara seimbang dengan tempat yang disesuaikan dengan siswa, yang berarti tempat belajar siswa adalah sekolah itu sendiri.

2) *Active learning* (pembelajaran aktif)

*Active learning* merupakan pembelajaran yang terfokuskan kepada siswa, di mana siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam realita pembelajaran masih sering dijumpai proses pembelajaran yang lebih berperan adalah pengajar, di mana pengajar menjelaskan materi dan siswa cenderung hanya mendengarkan dengan pasif. Di mana hal tersebut tidak akan membawa progress besar terhadap

kemampuan siswa (Moh sholeh, 2011). Telah banyak ditemukan, bahwa kualitas pembelajaran akan lebih meningkat jika siswa ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, di mana siswa akan memperoleh banyak kesempatan untuk mengeksplor kemampuan di dalam diri masing-masing.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *active learning*, lebih mengedepankan kemampuan siswa di dalam kelas dengan memberi sarana kepada siswa untuk mengeksplor diri di dalam kelas dan guru menjadi pengawas serta pembimbing untuk siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Keaktifan diri seorang siswa tidak hanya dinilai secara pribadi, tetapi juga dilihat dari interaksi antar teman di kelas.

### 3) *The Accelerated Learning*

*Accelerated* artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Maka *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* adalah cara belajar cepat, alamiah dan modern. Konsep pembelajaran dari *accelerated learning* adalah pembelajaran yang berlangsung cepat, tidak bertele-tele, menyenangkan dan memuaskan (Moh sholeh, 2011).

Pencetus dari konsep pembelajaran *accelerated learning* adalah Dave Meier, ia menyarankan kepada pendidik atau pengajar untuk mengelola kelas dengan menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) (Moh sholeh, 2011).

- a) *Somatic* dimaksud sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat)
- b) *Auditory* dimaksud sebagai *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan menggambarkan)
- c) *Visual* dimaksud sebagai *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan)
- d) *Intellectual* dimaksud sebagai *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi)

Pendekatan SAVI tersebut sangat baik digunakan dalam penerapan metode *edutainment*, di mana metode *edutainment* sendiri

juga melatih rangsangan pada diri siswa melalui permainan dalam belajar.

#### 4) *Quantum learning*

Kata *quantum* sebenarnya merupakan istilah yang diambil dari istilah fisika yang berarti paket. energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sebab semua kehidupan adalah energi. Seperti makna asalnya, energi yang dipancarkan oleh quantum learning diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia. Oleh karena itu, *quantum learning* berusaha untuk belajar meraih sebanyak mungkin cahaya, yakni interaksi, hubungan, dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

Penjelasan di atas sangat sesuai dengan metode *edutainment* yang kini banyak diterapkan dalam pembelajaran, terutama metode ini sering digunakan oleh guru di pendidikan Taman Kanak-kanak. Metode *edutainment* sendiri merupakan penggabungan antara dua kata yaitu *education* dan *entertainment*, *education* berarti pendidikan dan *entertainment* berarti permainan yang menyenangkan. Dalam pelaksanaan penerapan metode *edutainment* kedua unsur tersebut digabungkan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

#### 5) *Quantum teaching*

*Quantum teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *quantum teaching* adalah orkestra atau simfoni bermacam macam interaksi yang mencakup unsur-unsur

untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa (Moh sholeh, 2011).

Dalam praktiknya, *Quantum teaching* berusaha mengubah suasana belajar yang membosankan dan monoton menjadi suasana belajar yang menyenangkan, meriah dan penuh kegembiraan, dengan memadukan potensi psikis, emosi dan fisik dalam diri siswa menjadi satu kesatuan yang kuat. *Quantum teaching* mengajak pendidik untuk membawa suasana belajar dunia siswa ke dalam dunia kita. Maksudnya, pendidik disini ikut serta memasuki dunia siswa, agar antara pendidik dan siswa dapat menjalin interaksi yang baik.

#### **e. Langkah Langkah Metode *Edutainment***

Menurut (Moh, 2011) dalam (Eni & Prayitno, 2021) menyebutkan langkah langkah penerapan metode *edutainment* meliputi:

1. Mengendalikan dan mengarahkan siswa saat proses pembelajaran
2. Mengontrol pembelajaran
3. Penilaian dan evaluasi terhadap siswa berdasarkan tingkat kemampuan dan keikutsertaan, serta keaktifannya
4. Membuat kerjasama di dalam kelas
5. Melibatkan siswa saat melakukan respon yang sifatnya afektif
6. Menggunakan media artikel dan tulisan untuk menyampaikan materi pembelajaran
7. Memanfaatkan media teknologi tinggi untuk mendukung pembelajaran
8. Menyelenggarakan diskusi didalam kelas
9. Mendorong siswa untuk melakukan refleksi diri terhadap pembelajaran
10. Sikap guru saat mengajar didalam kelas

Berdasarkan teori langkah-langkah penerapan metode *edutainment* yang telah dipaparkan di atas, dapat dianalisis bahwa pendekatan ini menawarkan kerangka kerja komprehensif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Langkah-langkah tersebut mencakup aspek penting dalam proses belajar mengajar, mulai dari pengendalian kelas hingga pemanfaatan teknologi.

#### **f. Kelebihan dan kekurangan Metode *Edutainment***

Metode pembelajaran *edutainment* disampaikan dengan mengkombinasikan pendidikan dan hiburan yang bisa menyenangkan siswa dalam belajar. Suasana yang menghibur diterapkan agar siswa gembira, karena suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Menurut Hamruni dalam (Setiawan, 2022) kelebihan dan kelemahan dari metode *edutainment* antara lain adalah sebagai berikut :

##### **a. Kelebihan Metode *Edutainment***

- 1) Meningkatkan gairah dan aktivitas belajar siswa
- 2) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- 3) Memberikan rasa nyaman, karena pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan
- 4) Memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran, karena pelajaran dipadukan dengan kehidupan nyata
- 5) Memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapat serta pertanyaan
- 6) Membuat proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa dapat belajar dengan baik

##### **b. Kelemahan Metode *Edutainment***

- 1) Proses belajar cenderung menekankan aspek “*fun*” sehingga siswa belajar bila terhibur
- 2) Cenderung mengabaikan perbedaan proses belajar dengan game dan hiburan, belajar identik dengan main dan hiburan
- 3) Lebih mengembangkan kecanduan bila porsi aspek game lebih besar dari pada informasi dan pendidikan
- 4) Lebih mengembangkan budaya visual daripada tulis
- 5) Dari aspek perlengkapan *edutainment* yang berbasis komputer dan internet belum bisa digunakan di daerah-daerah pelosok dengan infrastruktur listrik dan jaringan internet buruk.

## **B. Kualitas Pembelajaran**

### **1. Pengertian kualitas pembelajaran**

Menurut (Hamalik, 1993) dalam (Rochayati et al., 2023) Istilah mutu atau kualitas awalnya digunakan oleh Plato dan Aristoteles untuk menyatakan esensi suatu benda atau hal, yaitu atribut-atribut yang membedakan antara suatu benda atau hal lainnya. Pengertian mutu dapat dilihat dari dua segi, yakni segi *normative* dan segi *deskriptif*. Dalam artian normatif ditentukan berdasarkan pertimbangan atau kriteria intrinsik dan ekstrinsik. Berdasarkan kriteria intrinsik yaitu mutu pembelajaran merupakan produk pembelajaran, yakni “manusia terdidik” sesuai dengan standar ideal. Berdasarkan ekstrinsik yaitu pembelajaran merupakan instrumen untuk mendidik “tenaga kerja”. Sedangkan, dalam artian deskriptif, mutu ditentukan berdasarkan keadaan nyata, misalnya hasil tes prestasi belajar.

Secara umum, kualitas atau mutu adalah gambaran dan karakteristik menyeluruh dari barang atau jasa yang menunjukkan kemampuan dalam memuaskan kebutuhan yang diharapkan atau yang tersirat. Dalam konteks pendidikan, pengertian kualitas mencakup input, proses dan output (Suhana, 2010).

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada saat proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Menurut (Suhana, 2010) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan

sistem lingkungan dengan berbagai metode, sehingga dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal sesuai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Kualitas pembelajaran merupakan hal yang sangat diperhatikan dalam dunia pendidikan, karena kualitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Adapun “Kualitas adalah mutu, tingkat baik dan buruknya sesuatu, derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan)”(Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Kualitas menunjukkan kepada suatu perubahan dari yang rendah menjadi tinggi atau sebaliknya.

Kualitas pembelajaran dapat diketahui diantaranya melalui peningkatan aktifitas dan kreatifitas peserta didik, peningkatan disiplin belajar, dan peningkatan motivasi belajar (mulyasa, 2014). Selain itu, tersedianya sarana prasarana dan strategi/metode yang tepat juga mendukung berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan. Keseluruhan kriteria kualitas tersebut tentu saja membutuhkan kompetensi guru, sebagai salah satu komponen aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu mutu, nilai baik/buruk dari suatu kegiatan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam strategi pembelajaran. Dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, setiap jenis kegiatan pembelajaran diharapkan mampu mencapai tujuan belajar.

Adapun tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi. Benyamin S. Bloom dan D. Krathwohl (1964) dalam (Murtiyani, 2022) memilah taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan, yaitu :

- a. Kawasan Kognitif

Kawasan kognitif ialah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi, meliputi: tingkat pengetahuan (*knowledge*), tingkat pemahaman, tingkat penerapan (*application*), tingkat analisis (*analysis*), tingkat sintesis (*synthesis*), dan tingkat evaluasi (*evaluation*) (Murtiyani, 2022).

b. Kawasan Psikomotor

Domain psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual motorik, meliputi : persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respons terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan originasi.

Menurut (Sadirman, 2007) dalam (Murtiyani, 2022) Pada dasarnya apabila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Dari proses belajar mengajar itu akan diperoleh suatu hasil, yaitu hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar-mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.

Oleh karena itu, dilihat dari definisi diatas menekankan sinergi tak terpisahkan antara proses belajar dan mengajar, sekaligus menyoroti pentingnya kesadaran dan perencanaan dalam kegiatan pendidikan. Pandangan ini menggarisbawahi bahwa hasil belajar yang optimal tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan buah dari proses yang terstruktur dan direncanakan dengan seksama. Hal ini mengimplikasikan tanggung jawab besar bagi para pendidik untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang bermakna dan terorganisir dengan baik. Lebih jauh lagi, pemahaman ini mendorong kita untuk melihat pendidikan sebagai suatu proses holistik yang melibatkan peran aktif baik dari pengajar maupun peserta didik, di mana keduanya secara sadar berpartisipasi dalam menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

c. Kawasan Afektif

Tujuan pembelajaran afektif menurut Bloom berhubungan dengan perasaan, emosi, serta nilai, dan sikap hati (*attitude*) yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Tujuan afektif terdiri dari yang paling sederhana, yaitu memperhatikan fenomena sampai dengan yang kompleks yang merupakan faktor internal seseorang, serta kepribadian dan hati nurani. Dalam literatur tujuan afektif ini disebutkan sebagai : minat, sikap hati, sikap menghargai, sistem nilai, serta kecenderungan emosi (Ikhsanudin, 2018).

Tujuan pembelajaran afektif yang dikemukakan oleh Bloom menyoroti aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang sering kali kurang mendapat perhatian dalam sistem pendidikan konvensional. Dengan menempatkan perasaan, emosi, nilai, dan sikap hati sebagai fokus, Bloom mengajak kita untuk memahami bahwa pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan kepribadian. Spektrum tujuan afektif yang mencakup dari hal sederhana seperti memperhatikan fenomena hingga aspek kompleks seperti faktor internal dan hati nurani, menunjukkan betapa luasnya dimensi afektif dalam pembelajaran. Pengembangan minat, sikap menghargai, sistem nilai, dan kecenderungan emosi peserta didik menjadi sama pentingnya dengan pencapaian akademik (N. H. Siregar, 2019).

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya menstimulasi kognitif, tetapi juga memupuk perkembangan afektif siswa, sehingga dapat membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan memiliki kepekaan sosial yang tinggi.

### 3. Prinsip – prinsip kualitas Pembelajaran

Menurut (Wahyuni, 2022) mengutip dari (Sadirman, 2007) Prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh peserta didik secara individual adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

Dalam belajar peserta didik diupayakan untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.

- b. Sesuai hakikat belajar

Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang lain) sehingga mendapat pengertian yang diharapkan stimulus, yang diberikan dapat menimbulkan respon yang diharapkan. Sehingga adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

- c. Sesuai materi atau bahan yang akan dipelajari

Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur penyajian yang bisa ditangkap pengertiannya.

- d. Syarat keberhasilan belajar

Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.

Prinsip-prinsip pembelajaran individual yang diuraikan tersebut menyajikan suatu pendekatan holistik dan berpusat pada peserta didik dalam proses pendidikan. Kerangka ini mengakui pentingnya partisipasi aktif siswa, relevansi materi, koneksi antar konsep, dan lingkungan belajar yang mendukung sebagai elemen kunci dalam mencapai keberhasilan belajar. Dengan menekankan prasyarat belajar, hakikat belajar sebagai proses kontinguitas, struktur materi yang koheren, dan ketersediaan sarana yang memadai, pendekatan ini mendorong terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan efektif. Implementasi prinsip-prinsip ini dalam praktik pendidikan dapat memfasilitasi pengembangan kemandirian belajar,

meningkatkan motivasi intrinsik siswa, dan pada akhirnya menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam serta retensi pengetahuan yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, guna menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi perkembangan individu setiap peserta didik.

### **C. Teori Pembelajaran yang Relevan**

#### **1. Teori Pembelajaran Konstruktivisme**

##### **a. Konsep dasar Teori Konstruktivisme**

Menurut (Sigit, 2013) dalam (Sauqy, 2022) Konsep pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran yang didasarkan pada pemahaman bahwa proses pembelajaran yang dilakukan siswa merupakan proses konstruksi pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Brooks konstruktivisme adalah suatu pendekatan dalam proses belajar yang mengarahkan pada penemuan konsep yang lahir dari pandangan, dan gambaran serta inisiatif siswa (Hapudin, 2021).

Konstruktivisme adalah cara mendasar dari pemikiran kontekstual yang didasarkan pada pengetahuan yang dibangun secara bertahap yang kemudian diperluas ke topik-topik yang dibatasi. Pengetahuan harus diciptakan dan diberi makna melalui pengalaman aktual bukan hanya menjadi sesuatu yang dapat diambil dan diingat begitu saja. Dengan kata lain teori belajar konstruktivisme memberikan peluang bagi manusia (siswa) dalam mencari pemahaman dan pengetahuan melalui keaktifan yang diberikan oleh orang lain (guru).

Menurut (Wahab & Rosnawati, 2011) dalam bukunya yang berjudul Teori-teori Belajar dan Pembelajaran mengemukakan Konstruktivisme adalah cara mendasar dari pemikiran kontekstual yang

didasarkan pada pengetahuan yang dibangun secara bertahap yang kemudian diperluas ke topik-topik yang dibatasi. Pengetahuan harus diciptakan dan diberi makna melalui pengalaman aktual bukan hanya menjadi sesuatu yang dapat diambil dan diingat begitu saja.

Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran guru hendaklah mampu menciptakan pembelajaran dengan suasana yang nyaman dan kondusif, mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Melalui teori konstruktivisme ini siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan suatu masalah, mencari ide dan membuat keputusan (Hapudin, 2021). Hal tersebut akan menjadikan siswa memahami materi dan mampu mengaplikasikan dalam berbagai situasi karena keterlibatan langsung mereka dalam mencari dan mempelajari informasi baru.

Teori konstruktivisme yang menekankan proses berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan memiliki sinergi yang kuat dengan metode *edutainment*. Kedua pendekatan ini berpusat pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode *edutainment*, dengan fokusnya pada pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, dapat menjadi wadah yang efektif untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip konstruktivisme (Parwati et al., 2023).

#### **b. Penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Edutainment**

Teori konstruktivisme menjadi landasan penting dalam penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran (Schunk, 2020). Konstruktivisme memandang bahwa siswa secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna (Piaget, 2021). Dalam metode *edutainment*, prinsip-prinsip konstruktivisme diwujudkan melalui penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa (Buckingham & Scanlon, 2020).

Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, menemukan konsep-konsep kunci secara mandiri, dan mengaitkannya dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Ertmer & Newby, 2022). Melalui kombinasi unsur hiburan dan edukasi, metode *edutainment* memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang mendalam, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas (Akkerman et al., 2021). Dengan demikian, penerapan teori konstruktivisme dalam metode *edutainment* dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Dewey, 2022).

Dalam penerapan metode *edutainment* yang dilandasi oleh teori konstruktivisme, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam kegiatan yang menantang dan menyenangkan yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Misalnya, melalui permainan edukatif atau proyek kreatif, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep baru, mengembangkan ide-ide inovatif, dan membuat keputusan berdasarkan pemahaman mereka.

Kombinasi ini mendukung pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran, karena siswa aktif dalam proses penemuan dan konstruksi pengetahuan. Lebih lanjut, pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna ini meningkatkan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam berbagai situasi. Keterlibatan langsung dalam mencari dan mempelajari informasi baru melalui aktivitas *edutainment* tidak hanya meningkatkan retensi pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan adaptasi terhadap situasi baru. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamid dalam (Eni & Prayitno, 2021) yang menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment* dapat merangsang siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan konstruktif.

Dengan demikian, integrasi teori konstruktivisme ke dalam metode *edutainment* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah yang esensial untuk kesuksesan mereka di masa depan.

## **2. Teori Pembelajaran Sosial**

### **a. Pengertian Teori Pembelajaran Sosial**

Teori pembelajaran sosial terkenal dengan sebutan *observational learning*. Tokoh utama dibalik teori ini adalah Albert Bandura, Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleks otomatis dan stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri (Wahjono, 2022).

Teori pembelajaran sosial merupakan pembelajaran yang tercipta ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku orang lain. Dengan kata lain, informasi didapatkan dengan cara memperhatikan kejadian-kejadian di lingkungan sekitar. Prinsip dasar pembelajaran menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam pembelajaran sosial dan moral terjadi melalui peniruan/*imitation* dan penyajian contoh perilaku/*modeling* (Darman, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas, seseorang belajar mengubah perilakunya sendiri melalui menyaksikan cara orang atau sekelompok orang merespon sebuah stimulus tertentu. Seseorang juga dapat mempelajari respon-respon baru dengan cara pengamatan terhadap perilaku contoh dari orang lain. Bandura menganggap belajar observasi sebagai proses kognitif yang melibatkan sejumlah atribut pemikiran manusia, seperti bahasa, moralitas, pemikiran dan regulasi diri perilaku.

### **b. Penerapan Teori Pembelajaran Sosial berbasis *Edutainment***

Teori pembelajaran sosial merupakan salah satu landasan penting dalam penerapan metode *edutainment* (Haris, 2018). Teori ini berpandangan bahwa manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku melalui

pengamatan dan peniruan terhadap orang lain di lingkungannya (Vygotsky, 2020) dalam (Fitriani & Maemonah, 2022). Prinsip dasar dari teori ini adalah bahwa individu, terutama dalam pembelajaran sosial dan moral, belajar melalui observasi terhadap model-model perilaku (modeling) dan meniru tindakan-tindakan yang mereka amati (*imitation*) (Ormrod, 2019).

Dalam konteks metode *edutainment*, prinsip-prinsip pembelajaran sosial ini diterapkan secara sistematis. Konten dan aktivitas *edutainment* dirancang untuk menyediakan model-model perilaku positif yang dapat diamati dan ditiru oleh peserta didik (Rehing, 2022). Misalnya, dalam sebuah serial *edutainment* tentang nilai-nilai moral, peserta didik dapat melihat dan mengamati bagaimana tokoh utama bersikap jujur, disiplin, atau saling tolong-menolong dalam berbagai situasi. Melalui pengamatan tersebut, peserta didik diharapkan dapat menginternalisasi dan menerapkan perilaku-perilaku terpuji yang ditampilkan dalam konten *edutainment*.

Selain itu, metode *edutainment* juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan dan mendemonstrasikan perilaku-perilaku yang telah mereka amati (Nurrahmi & Farabuana, 2020). Dengan adanya aktivitas interaktif, bermain peran, atau penugasan dalam *edutainment*, peserta didik dapat secara langsung menerapkan dan memperkuat pembelajaran sosial yang telah mereka peroleh. Proses imitasi dan pemodelan ini pada akhirnya diharapkan dapat mendorong pembentukan sikap dan perilaku positif pada peserta didik.

Dengan demikian, teori pembelajaran sosial yang menekankan pada pentingnya observasi, imitasi, dan pemodelan menjadi landasan penting dalam pengembangan metode *edutainment*. Penerapan prinsip-prinsip teori ini dalam konten dan aktivitas *edutainment* dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sejalan dengan karakteristik peserta didik.

#### **D. Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati,

hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunannya untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.(Gustina, 2022). Menurut (Nuraini et al., 2020) mengutip dari (Majid & Andayani, 2006) Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Zuhairimi dalam (Rusdi & Nashir, 2018) mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai asuhan-asuhan secara sistematis dalam membentuk anak didik supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam (Zuhairimi, 1981). Menurut (Zakiah, 2000) dalam (Jamil, 2020) pendidikan agama Islam adalah suatu usaha dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.

Menurut (Murtiyani, 2022) mengutip dari (Prima Penggayuh, 2013) Pendidikan secara harfiah, berarti membimbing, memperbaiki, menguasai, menjaga, memelihara dan memimpin. Esensi dari pendidikan adalah adanya proses transfer nilai, pengetahuan dan keterampilan dari generasi ke generasi. Pendidikan agama Islam mencakup dua hal, yaitu:

- a. Mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam
- b. Mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran agama Islam
- c. Pendidikan agama dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk manusia agamis dengan menanamkan

kaidah ilmu keimanan, amaliah dan akhlak terpuji untuk menjadi insan bertakwa kepada Allah Swt

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber hukum Islam utama yaitu Al-Qur'an dan Hadits.

Abdul Majid dan Dian Andayani, berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam, disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. (Majid & Andayani, 2016) Adapun dasar pendidikan agama Islam adalah Al-Qur'an dan Hadits-hadits Nabi Muhammad Saw. yang merupakan sumber pokok ajaran Islam.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah materi ajar dalam pendidikan yang membahas tentang ajaran agama Islam. Baik secara tauhid, akhlak maupun fiqih. Sehingga peserta didik dapat memperoleh ilmu keislaman untuk diimani dan diamalkan di kehidupan sehari-hari.

## **2. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara (Majid & Andayani, 2006).

Menurut (Ramayulis, 2008) dalam (Mufida, 2021) Tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Ramayulis secara umum adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim

yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh tahapan sebagai berikut:

a. Tujuan pendidikan Islam secara Universal

Rumusan tujuan pendidikan yang bersifat universal dapat dirujuk pada hasil kongres sedunia tentang pendidikan Islam yang dirumuskan dari berbagai pendapat para pakar pendidikan seperti al-Attas, Athiyah, al-Abrasy, Munir, Mursi, Ahmad D. Marimba, Muhammad Fadhil al-Jamali Mukhtar Yahya, Muhammad Quthb, dan sebagainya. Rumusan tujuan pendidikan tersebut adalah Pendidikan harus ditujukan untuk menciptakan keseimbangan pertumbuhan keperibadian manusia secara menyeluruh, dengan cara melatih jiwa, akal pikiran, perasaan, dan fisik manusia. Dengan demikian, pendidikan harus mengupayakan tumbuhnya seluruh potensi manusia, baik yang bersifat spiritual, intelektual, daya khayal, fisik, ilmu pengetahuan, maupun bahasa, baik secara perorangan maupun kelompok, dan mendorong tumbuhnya seluruh aspek tersebut agar mencapai kebaikan dan kesempurnaan. Tujuan akhir pendidikan terletak pada terlaksananya pengabdian yang penuh kepada Allah, pada tingkat perorangan, kelompok maupun kemanusiaan dalam arti yang seluas-luasnya (Abuddin, 2010).

b. Tujuan Pendidikan Islam secara Nasional

Yang dimaksud dengan tujuan pendidikan Islam nasional ini adalah tujuan pendidikan Islam yang dirumuskan oleh setiap Negara Islam. Dalam hal ini maka setiap Negara Islam merumuskan tujuan pendidikannya dalam mengacu kepada tujuan universal. Tujuan pendidikan Islam secara nasional di Indonesia, secara eksplisit belum dirumuskan, karena Indonesia bukanlah negara Islam. Dengan demikian tujuan pendidikan Islam nasional dirujuk kepada tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut (Rozak et al., 2010) :

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

c. Tujuan Pendidikan Islam secara Institusional

Yang dimaksud dengan tujuan pendidikan Islam secara institusional adalah tujuan pendidikan yang dirumuskan oleh masing-masing lembaga pendidikan Islam, mulai dari tingkat taman kanak-kanak, samapi dengan perguruan tinggi (Abuddin, 2010).

Menurut (Zakiah, 2000) dalam (Wahidin, 2018) Pada tujuan instruksional ini bentuk insan kamil dengan pola takwa sudah kelihatan meskipun dalam ukuran sederhana, pola takwa itu harus kelihatan dalam semua tingkat pendidikan Islam. Karena itu setiap lembaga pendidikan Islam harus dapat merumuskan tujuan pendidikan Islam sesuai dengan tingkatan jenis pendidikannya.

d. Tujuan Pendidikan Islam pada Tingkat program Studi (kurikulum)

Menurut (Muhaimin, 2012) dalam (Jumaeda, 2018) Tujuan Pendidikan Islam pada tingkat program studi adalah tujuan pendidikan yang disesuaikan dengan program studi. Rumusan tujuan pendidikan Islam pada tingkat kurikulum ini mengandung pengertian bahwa proses pendidikan agama Islam yang dilalui dan dialami olehh siswa di sekolah, dimulai dari tahapan kognisi, yakni pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam, untuk selanjutnya menuju ke tahapan afeksi, yakni terjadinya proses internalisasi ajaran dan nilai agama ke dalam diri siswa, dalam arti menghayati dan meyakininya.

e. Tujuan Pendidikan Islam pada Tingkat Mata Pelajaran

Tujuan pendidikan Islam pada tingkat mata pelajaran yaitu tujuan pendidikan yang didasarkan pada tercapainya pemahaman, penghayatan, dan pengalaman ajaran Islam yang terdapat pada bidang studi atau mata pelajaran tertentu. misalnya tujuan mata pelajaran tafsir

yaitu peserta didik dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ayat-ayat al-Qur'an secara benar, mendalam dan komprehensif.

f. Tujuan pendidikan Islam pada Tingkat Pokok Bahasan

Tujuan pendidikan Islam pada tingkat pokok bahasan adalah tujuan pendidikan yang didasarkan pada tercapainya kecakapan (kompetensi) utama dan kompetensi dasar yang terdapat pada pokok bahasan tersebut.

g. Tujuan Pendidikan Islam pada Tingkat Sub Pokok Bahasan

Tujuan pendidikan Islam pada tingkat sub pokok bahasan adalah tujuan yang didasarkan pada tercapainya kecakapan yang terlihat pada indikator-indikatornya secara terukur.

Dari ketujuh tahapan tentang tujuan pendidikan agama Islam dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan agama Islam adalah menanamkan nilai-nilai keagamaan agar siswa mempunyai kecakapan dalam bersikap dan bertindak, menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, serta mengamalkan ajaran agama.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik sangat memerlukan sosok yang bisa membimbing mereka dalam memahami secara keseluruhan tentang agama Islam, sosok yang sangat mereka perlukan adalah orangtua atau keluarga yang dapat memberikan mereka pendidikan di rumah dan guru yang dapat memberikan pendidikan di sekolah.

### 3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Menurut (Ramayulis, 2008) dalam bukunya *Metodologi Pendidikan Agama Islam* mengungkapkan bahwa orientasi pendidikan

agama Islam diarahkan kepada tiga ranah (domain) yang meliputi: ranah kognitif, afektif dan psikomotoris. Ketiga ranah tersebut mempunyai garapan masing-masing penilaian dalam pendidikan agama Islam, yakni nilai-nilai yang akan diinternalisasikan itu meliputi nilai Alqur'an, akidah, syariah, akhlak, dan tarikh. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam sekolah umum meliputi aspek-aspek yaitu: Al-Qur'an dan Hadis, Aqidah Akhlak, Fikih dan Tarikh Kebudayaan Islam. Berikutnya Pendidikan Agama Islam dilaksanakan sesuai dengan tingkat perkembangan fisik dan psikologis peserta didik serta menekankan keseimbangan, keselarasan dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah dengan alam sekitarnya. (Baihaqi, 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mencakup aspek yang sangat luas, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif dan aspek psikomotorik. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam adalah untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

- a. Hubungan Manusia Dengan Allah SWT
- b. Hubungan Manusia Dengan Dirinya Sendiri
- c. Hubungan Manusia Dengan Sesama Manusia
- d. Dan Hubungan Manusia Dengan Makhluk Lain Dan Lingkungan Alamnya.

Pada saat diberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mata pelajaran pendidikan agama disebut dengan Pendidikan Agama Islam, kemudian sejak diberlakukannya Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran pendidikan agama disebut dengan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Dalam (Departemen Agama RI, 2004) Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara empat hubungan yang telah disebut di atas, tercakup dalam pengelompokan kompetensi dasar kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa

materi pelajaran baik Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Adapun materi atau mata pelajaran tersebut adalah :

- a. Al-Quran Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis dan menterjemahkan dengan baik dan benar.
- b. Aqidah atau keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai asmaul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik
- c. Akhlak; menekankan pada pengalaman sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela
- d. Fiqih/ibadah; menekankan pada acara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar
- e. Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Permendikbud no 69, 2013).

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara empat hubungan yaitu hubungan manusia dengan Allah SWT, dirinya sendiri, sesama manusia, dan makhluk lain serta lingkungan alamnya. Pendidikan Agama Islam tercakup dalam pengelompokan kompetensi dasar kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi pelajaran baik Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan yang meliputi Al-Qur'an Hadis, Aqidah, Akhlak, Fiqih, serta Tarikh dan Kebudayaan Islam.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam menurut (Sulastri, 2022) dalam (Zakiah, 2012) pada buku Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam adalah:

a. Pengajaran Keimanan

Pengajaran keimanan berarti proses belajar mengajar tentang berbagai aspek kepercayaan menurut ajaran Islam. Dalam hal keimanan inti pembicaraannya adalah tentang keesaan Allah (Zakiah, 2012).

Karena itu ilmu tentang keimanan ini disebut juga “Tauhid” ruang lingkup pengajaran keimanan ini meliputi rukun iman yang enam. Yang perlu digaris bawahi dalam pengajaran keimanan ini guru tidak boleh melupakan bahwa pengajaran keimanan banyak berhubungan dengan aspek kejiwaan dan perasaan. Nilai pembentukan yang diutamakan dalam mengajar ialah keaktifan fungsifungsi jiwa. Yang terpenting adalah anak diajarkan supaya menjadi orang beriman, bukan ahli pengetahuan keimanan.

b. Pengajaran Akhlak

Pengajaran akhlak berarti pengajaran tentang bentuk batin seseorang yang kelihatan pada tindak-tanduknya (tingkah lakunya). Dalam pelaksanaannya, pengajaran ini berarti proses kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajar berakhlak baik. Pengajaran akhlak membicarakan nilai sesuatu perbuatan menurut ajaran agama, membicarakan sifat-sifat terpuji dan tercela menurut ajaran agama, membicarakan berbagai hal yang langsung ikut mempengaruhi pembentukan sifat-sifat itu pada diri seseorang secara umum. Ruang lingkup akhlak secara umum meliputi berbagai macam aspek yang menentukan dan menilai bentuk batin seseorang (Zakiah, 2012).

c. Pengajaran Ibadah

Hal terpenting dalam pengajaran ibadah adalah pembelajaran ini merupakan kegiatan yang mendorong supaya yang diajar terampil membuat pekerjaan ibadah itu, baik dari segi kegiatan anggota badan, ataupun dari segi bacaan. Dengan kata lain yang diajar itu dapat

melakukan ibadah dengan mudah, dan selanjutnya akan mendorong ia senang melakukan ibadah tersebut (Zakiah, 2012).

d. Pengajaran Fiqih

Fiqih ialah ilmu pengetahuan yang membicarakan/ membahas/ memuat hukum-hukum Islam yang bersumber pada al-Qur'an, Sunnah dan dalil-dalil Syar'ii yang lain (Zakiah, 2012).

e. Pengajaran Qira'at Qur'an

Yang terpenting dalam pengajaran ini adalah keterampilan membaca alQur'an yang baik sesuai dengan kaidah yang disusun dalam ilmu tajwid. Pengajaran al-Qur'an pada tingkat pertama berisi pengenalan huruf hijaiyah dan kalimah (kata), selanjutnya diteruskan dengan memperkenalkan tanda-tanda baca. Melatih membiasakan mengucapkan huruf Arab dengan makhrajnya yang benar pada tingkat permulaan, akan membantu dan mempermudah mengajarkan tajwid dan lagu pada tingkat membaca dengan irama (Zakiah, 2012).

f. Pengajaran Tarikh Islam

Pengajaran tarikh Islam adalah pengajaran sejarah yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan umat Islam. Tujuan belajar sejarah Islam adalah agar mengetahui dan mengerti pertumbuhan dan perkembangan umat Islam. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan mencintai Islam sebagai agama dan pegangan hidup.

Berdasarkan paparan di atas dapat dilihat beberapa ruang lingkup pendidikan agama Islam yang diajarkan di Sekolah, baik di Madrasah maupun di Sekolah umum, jika di madrasah ruang lingkup tersebut menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri, sedangkan di Sekolah umum semua menjadi satu kesatuan dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam (Zakiah, 2012).