

Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran PAI di Paket C

Alimas'adi¹, Supriyanto²

^{1,2} Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Email: alimasadi632@gmail.com¹, antosupriyanto773@gmail.com²

Abstrak

Gejala adanya siswa yang kurang senang menerima pelajaran PAI dari guru tidak harus terjadi. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong anak didik untuk senang dan bergairah belajar. Perlu diterapkan pendekatan *edutainment* yang merupakan inovasi baru dalam pembelajaran dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran. Penerapan *edutainment* pada pembelajaran PAI Paket C Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dapat dilakukan dengan bentuk yaitu *discovery inquiry*, *quantum learning* dan *active learning*. Penerapan pendekatan ini memanfaatkan media yang sesuai dengan materi untuk mendukung proses belajar dan dilakukan dengan CTL dan berprinsip pada keaktifan peserta didik, evaluasinya pun ditentukan pada proses dan kemampuan siswa dalam memahami materi penerapan pendekatan *edutainment* berperan bagi keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pembelajaran PAI Paket C PKBM adalah pembelajaran ini mengarahkan pada keaktifan siswa *student centered* sehingga siswa mengalami sendiri pembelajaran yang dilakukan, guru hanya menjadi motivator yang berusaha menjadi partner siswa dalam meningkatkan keaktifannya, menciptakan kondisi kelas yang mengerahkan semua potensi siswa.

Kata Kunci: Pendekatan *Edutainment*, Pembelajaran, PAI

Abstract

Symptoms of students who are not happy to receive PAI lessons from teachers do not have to occur. Teachers need to create a learning environment that is able to encourage students to be happy and passionate about learning. It is necessary to apply an *edutainment* approach which is a new innovation in learning by inserting humor and games into the learning process. The application of *edutainment* in PAI learning Package C Community Learning Activity Center (PKBM) can be done in the form of *discovery inquiry*, *quantum learning* and *active learning*. The application of this approach utilizes media that is in accordance with the material to support the learning process and is carried out with CTL and is based on the activeness of students, the evaluation is determined on the process and students' ability to understand the material. The application of the *edutainment* approach plays a role in the active learning of students in PAI learning Package C PKBM is that this learning leads to student-centered student activity so that students experience the learning themselves, the teacher is only a motivator who tries to be a partner of students in increasing their activity, creates classroom conditions that mobilize all student potential.

Keyword: Approach, *Edutainment*, Learning, PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam di Sekolah dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individu maupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan (Peraturan menteri pendidikan nasional No 22 tahun 2006: 1). Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial (Peraturan menteri pendidikan nasional No 22 tahun 2006: 1).

Pembelajaran PAI sebagai proses pengembangan potensi kreativitas peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, cerdas terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa, dan negara serta agama (Armai, 2002: 3–8). Oleh karena itu proses pembelajaran PAI harus diarahkan kepada proses keaktifan peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut. Paket C PKBM merupakan lembaga pendidikan tingkat atas yang menempatkan mata pelajaran PAI sebagai mata pelajaran yang strategis, karena mata pelajaran PAI yang dapat membantu peserta didik untuk memahami ajaran agama Islam yang ada dalam al-Qur'an dan Hadits. Mata pelajaran PAI di Paket C diarahkan untuk mengantarkan peserta didik agar dapat memahami secara benar ajaran Islam sebagai agama yang sempurna (*kaamil*), kesempurnaan ajaran Islam yang dipelajari secara integral (*kaflah*) diharapkan dapat meningkatkan kualitas umat Islam dalam keseluruhan aspek kehidupannya (Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 tahun 2013: 5).

Proses pembelajaran yang dilakukan harusnya lebih mengarahkan pada proses aktivitas peserta didik secara aktif agar mereka memahami apa yang sedang dipelajari, sehingga proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan lebih mengarah pada proses pembelajaran yang bersifat pasif dengan guru banyak ceramah dan diakhiri dengan tanya jawab, mulai diganti oleh guru Paket C PKBM dengan menerapkan pendekatan *edutainment* yang merupakan inovasi baru dalam pembelajaran dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), bermain kartu, diskusi, belajar menemukan (*discovery inquiry*) demonstrasi, dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajaran (peserta didik) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para peserta didik mendapatkan pelajaran tambahan tentang "*learning how-to-learn*" (belajar tentang bagaimana belajar) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan rangking mereka di sekolah (Hamruni, 2018: 125).

Guru PAI dengan pendekatan *edutainment* yang bertujuan untuk mengarahkan proses pembelajaran ke arah pembelajaran partisipatif yang merupakan proses pembelajaran melibatkan semua komponen pendidikan khususnya peserta didik bertumpu asas demokratis, pluralisme dan kemerdekaan manusia (peserta didik) dengan berlandaskan nilai-nilai tersebut fungsi guru sebagai fasilitator yang memberikan ruang seluas-luasnya bagi peserta didik untuk berekspresi, berdialog, dan

berdiskusi, satu pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran PAI Paket C PKBM Ar Rohmah Kembangarum Mranggen Demak, dalam rangka menjadikan keaktifan peserta didik dan ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara sebagaimana misi sekolah ini.

Pendekatan *Edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Hamruni, 2018: 124). Pendekatan *edutainment* sebagaimana konsep *Quantum teaching* sarat dengan teknik-teknik khusus yang ditujukan untuk mengembangkan lingkungan belajar yang saling memberdayakan dan menghargai untuk berbagai jenis kurikulum apapun, amat penting bagi para guru untuk mengajar dengan cara baru yang mantap (Porter, 2013: iii). Proses pembelajaran harus dipandang sebagai stimulus yang dapat menantang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, dimana peserta didik dituntut aktif dengan mencari dan menemukan suatu konsep.

Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* merupakan pembaharuan pendidikan yang mana peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan peserta didik menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Pembelajaran dengan metode *edutainment* memacu keinginan peserta didik untuk mengetahui, memotivasi mereka agar melanjutkan pekerjaannya hingga menemukan jawaban. Peserta didik juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki keterampilan berpikir kritis karena mereka harus selalu menganalisis dan menangani informasi. Selama proses *edutainment* berlangsung, seorang guru tidak boleh banyak bertanya atau berbicara, karena akan mengurangi proses belajar *edutainment* (Nurhadi, 2014: 124), pada Pendekatan ini peserta didik dituntut untuk bertanggung jawab pada pendidikan mereka sendiri.

Guru yang menaruh perhatian pada pribadi peserta didik akan menemukan kegiatan-kegiatan yang disukai peserta didik dan hal-hal yang baik yang ada dalam diri peserta didik serta kesulitan-kesulitan yang mengganggu peserta didik dalam proses belajar, guru dituntut menyesuaikan diri terhadap gaya belajar peserta didik-peserta didiknya (Drost, 2011: 42), karena aktivitas belajar membutuhkan peran akal dan hati, demi untuk menajamkan ingatan serta menggali materi pelajaran yang terpendam. Bila pembelajaran mempunyai kejenuhan dalam berpikir dan menyerap pelajaran, maka hendaknya guru menggunakan *ice-breaker* di sela-sela belajar. Hal ini untuk mencairkan kejenuhan dan kebosanan yang terjadi di dalam kelas, dan supaya bisa mengembalikan lagi semangat belajar (Hamruni, 2018: 209). Pentingnya pembelajaran PAI yang mengarah pada pendekatan *edutainment* membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran PAI di Paket C PKBM.

Pendekatan *Edutainment*

Istilah pendekatan (*approach*) dalam pembelajaran menurut Sanjaya Sebagaimana dikutip oleh Hamruni (2018: 6) memiliki kemiripan dengan strategi sebenarnya pendekatan berbeda dengan strategi dan metode. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber dari pendekatan tertentu. Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa, *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang Didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan

menyenangkan (Hamruni, 2018: 124-125).

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era millennium ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia.

Menurut Porter, pendekatan *edutainment* sebagaimana *quantum teaching*, guru harus antusias (menampilkan semangat untuk hidup), berwibawa (mampu menggerakkan orang), positif (melihat peluang dalam setiap saat), supel (mudah menjalin hubungan dengan beragam peserta didik), humoris, berhati lapang untuk menerima kesalahan, luwes (menemukan lebih dari satu cara untuk mencapai hasil), menerima (mencari dibalik tindakan dan penampilan luar untuk menemukan nilai-nilai inti), fasih (berkomunikasi dengan jelas ringkas dan jujur), tulus (memiliki niat dan motivasi positif), spontan (dapat mengikuti irama, dan tetap menjaga hasil), menarik dan tertarik (mengaitkan setiap informasi dengan pengalaman hidup peserta didik dan peduli akan diri peserta didik), menganggap peserta didik "mampu" (percaya akan kesuksesan peserta didik), menetapkan dan memelihara harapan tinggi (membuat pedoman kualitas hubungan dan kualitas kerja yang memacu setiap peserta didik untuk berusaha sebaik mungkin) (Porter, dkk., 2009: 7-9).

Sedangkan peserta didik Sebagai manusia yang berpotensi, maka di dalam anak didik ada suatu daya yang dapat tumbuh dan berkembang di sepanjang usianya. Posisi peserta didik dalam *edutainment* anak didik adalah seorang *learner* di sini bukanlah pribadi (anak didik) yang dipaksa untuk serba cepat dalam belajar, akan tetapi bagaimana proses belajar peserta didik bisa memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki anak didik semaksimal mungkin. Tujuannya adalah agar pembelajar (peserta didik) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para peserta didik mendapatkan pelajaran tambahan tentang "*learning how to learn*" (belajar tentang bagaimana belajar) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan rangking mereka di sekolah (Hamruni, 2018: 125). Jadi pendekatan *edutainment* merupakan pola pikir yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang penuh dengan hiburan, keaktifan dan penemuan.

Prinsip-prinsip yang menjadi karakteristik dari pendekatan *edutainment*. *Pertama*, konsep pendekatan *edutainment* adalah salah satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistic dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), metakognisi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya (Hamruni, 2018: 199). *Kedua*, konsep dasar pendekatan *edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. *Ketiga*, pendekatan *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi dari anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Pendekatan *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subyek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas, yaitu sebagai objek pendidikan. Proses

Berdasarkan ayat-ayat di atas, sudah jelas terlihat bahwa manusia diberi kesempatan yang

sangat besar untuk memikirkan alam sekitarnya. Dan dengan modal mata, telinga dan hati, manusia dituntut untuk merenungkan dan memperhatikan apa yang ada di sekelilingnya. Jadi pendidikan pada dasarnya merupakan proses pencurahan segala kemampuan anak didik, baik fisik, mental, intelektual dan emosionalnya. Sebagaimana dikatakan seorang tokoh pendidikan yang sangat memperhatikan peran serta anak dalam pendidikan, mencanangkan bahwa anak didik merupakan subjek utama dalam rangka pendidikan, dan anak bukanlah manusia dewasa kecil

Ketiga. *Discovery Inquiry*. Proses pengajaran, intinya adalah kegiatan belajar para peserta didik. Tinggi rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh metode mengajar yang digunakan guru. Ada beberapa pendapat mengenai metode mengajar. Richard Anderson mengajukan dua metode, yakni: metode yang berorientasi kepada guru atau disebut *teacher centered* dan metode yang berorientasi kepada peserta didik atau disebut *student centered*. Metode pertama disebut juga tipe otokratis dan metode kedua disebut tipe demokratis. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Massialas yang mengajukan dua metode, yakni metode *expository* dan metode *discovery Inquiry*. *Discovery Inquiry* menekankan pada proses menemukan sendiri jawaban dengan observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data dan menyimpulkan, yang semuanya memerlukan metodologi keilmuan. Dengan strategi tersebut diharapkan peserta didik menemukan fakta-fakta kebenaran dari hasil pengamatan, dugaan, hingga penyimpulan (Nurhadi, 2014: 28). Guru yang memandang mengajar itu sebagai usaha untuk merangsang anak untuk belajar dan berfikir sendiri, menentukan sendiri jawaban atas soal-soal atau masalah yang dihadapinya, akan lebih cenderung menggunakan penemuan atau pemecahan masalah. Karena dianggap bahwa pendekatan ini memberi hasil belajar yang lebih mendalam, lebih mantap dan tidak mudah dilupakan (Nasution, 2014: 44). Sebagaimana yang terkandung dalam hadist Nabi Muhammad SAW:

عقبة وال يتزوج بها، ر ضهلا عنه : أنه تزوج ابنة ل ِبِهَاب بن عزيز، نأنته امرأة نقات : ا ِبَارِضَت عن عقبة بن الحرث
فله نقات رسول هلا صىل رسول هلا صىل هلا عليه وسلم بالمدينة نرفب اول وال اخ ب ِتَارِض ع ِتَارِك ما اعلم : نقات لها عقبة
(زوج غ به) رواه البخاري عقبة ونكحة هلا عليه وسلم : كيف وؤد ذبل ؟ نقات نها

Diriwayatkan dari Abdullah bin Mulaikah r. a: Uqbah bin Harist r. a berkata bahwa ia menikah dengan anak perempuan Abi Lahab bin Aziz tak lama kemudian seorang perempuan menemuinya dan berkata, "akulah yang menyusui Uqbah dan perempuan yang dinikahnya. Uqbah berkata kepadanya, "aku tidak tahu kamu telah menyusui dan kamu tidak mengatakannya kepadaku" kemudian dia pergi menemui Rasulullah SAW, tentang itu, Rasulullah SAW menjawab, "Bagaimana dapat kamu (tetap memperistrinya), padahal telah dikatakan kepadamu (bahwa ia saudara sesusu)? "kemudian" Uqbah menceraikan istrinya, dan kemudian istrinya menikah dengan orang lain. (HR, Bukhori) (Bukhori, t.th.: 51).

Dari hadits diatas menjelaskan bahwa peserta didik dalam mencari jawaban atas suatu persoalan sebagai suatu tujuan efektivitas pembelajaran dalam memecahkan permasalahan. Sehingga peserta didik akan mampu mengembangkan dorongan keingintahuannya dan keberanian berpartisipasi dalam proses belajar.

Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya al-Qur'an dan Hadits. Melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengamalan. Dibarengi tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan antar kerukunan umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Departemen Pendidikan Nasional, 2012: 4). Menurut Ali (2016: 181), yang dimaksud dengan pendidikan agama Islam adalah "Proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan

yang beriman dan bertaqwa agar manusia menyadari kedudukan, tugas dan fungsinya di dunia ini baik sebagai abdi maupun sebagai kholifah-Nya di bumi, dengan selalu taqwa dalam makna memelihara hubungan dengan Allah, dirinya sendiri, masyarakat dan alam sekitarnya serta bertanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa, manusia (termasuk dirinya sendiri) dan lingkungan hidupnya. Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global

Tujuan PAI yaitu sasaran yang akan dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang setelah dilakukan Pendidikan Agama Islam (PAI). Sasaran yang akan dicapai dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah adanya perubahan yang diinginkan, yang diusahakan oleh proses pendidikan atau usaha pendidikan untuk mencapainya, baik pada tingkah laku individu dan pada kehidupan pribadinya atau pada kehidupan masyarakat dan pada alam sekitar atau pada proses pendidikan itu sendiri (Syaibani, 2016: 339).

METODE

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bersifat atau memiliki karakteristik, bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan sewajarnya atau sebagaimana adanya (natural setting) dengan tidak merubah dalam bentuk simbol-simbol atau bilangan sehingga dalam penelitian ini peneliti menggambarkan peristiwa maupun kejadian yang ada di lapangan tanpa mengubahnya menjadi angka maupun simbol (Nawawi, dan Martini, 2016: 174). Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan diarahkan pada latar alamiah dan individu tersebut secara holistik (menyeluruh) (Moleong, 2014: 3). Pendekatan ini untuk menggambarkan pelaksanaan pendekatan edutainment dalam pembelajaran PAI di Program Kejar Paket C PKBM Ar Rohmah Kembangarum Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2021/2022

Penelitian ini dilakukan di PKBM Ar Rohmah Kembangarum Mranggen Demak yang beralamat di Jl. Raya Kembang Arum Mranggen Demak. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik Program Kejar Paket C PKBM Ar Rohmah Kembangarum Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2021/2022.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan data, sehingga diketahui implikasi pelaksanaan pendekatan edutainment dalam pembelajaran PAI bagi pengembangan aktivitas belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan Edutainment dalam Pembelajaran PAI di Paket C

Pendidikan Agama Islam dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengamalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individu maupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan. Oleh karena itu kegiatan belajar terutama pembelajaran

PAI juga ditentukan oleh sifat bahan pelajaran. Bila bahan berupa informasi, maka metode mengajar adalah pada umumnya ceramah, peserta didik mendengarkan (Tafsir, 2013: 151).

Paket C PKBM merupakan lembaga pendidikan tingkat atas yang menempatkan mata pelajaran PAI sebagai mata pelajaran yang strategis, karena mata pelajaran PAI yang dapat membantu peserta didik untuk memahami ajaran agama Islam yang ada dalam al-Qur'an dan Hadits. Mata pelajaran PAI di Paket C diarahkan untuk mengantarkan peserta didik agar dapat memahami secara benar ajaran Islam sebagai agama yang sempurna (kaamil), kesempurnaan ajaran Islam yang dipelajari secara integral (kaaffah) diharapkan dapat meningkatkan kualitas umat Islam dalam keseluruhan aspek kehidupannya (Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 tahun 2013: 5).

Untuk itu proses pembelajaran yang dilakukan harusnya lebih mengarahkan pada proses aktivitas peserta didik secara aktif agar mereka memahami apa yang sedang dipelajari, sehingga proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan lebih mengarah pada proses pembelajaran yang bersifat pasif dengan guru banyak ceramah dan diakhiri dengan tanya jawab, mulai diganti oleh guru Paket C PKBM dengan menerapkan pendekatan *edutainment* yang merupakan inovasi baru dalam pembelajaran dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, (Hamruni, 2018: 125).

Menurut Hamruni pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran PAI Paket C PKBM dapat dilakukan dengan cara (Hamruni, 2018: 275-282):

1. Menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar
Dalam upaya menciptakan iklim yang menyenangkan di setiap ruang kelas diperlukan adanya variasi, kejutan, imajinasi, dan tantangan.
2. Menciptakan minat belajar yang tinggi
Menciptakan minat memiliki keuntungan intrinsik. Ketika siswa mempunyai minat terhadap suatu subyek, dia sering mendapati bahwa hal itu membawanya kepada minat baru di bidang lainnya.
3. Mengenali gaya belajarsiswa
Menyadari dan memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi, dapat menjadikan belajar dan komunikasi lebih mudah.
4. Menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas
Mengajak para siswa untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh mereka, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar. Belajar berdasarkan aktivitas secara umum jauh lebih efektif daripada yang didasarkan prestasi, materi, dan media.
5. Merancang pembelajaran kolaboratif
Aktivitas belajar terjadi karena adanya interaksi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama.
6. Menggunakan metode inquiry-discovery
Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar, dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

Langkah-langkah Penerapan Edutainment dalam Pembelajaran PAI Paket C PKBM

Aplikasi penerapan *edutainment* dalam pembelajaran PAI Paket C PKBM:

1. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pendekatan *edutainment* pada pembelajaran PAI
2. Guru menerangkan materi
3. Guru mengajak peserta didik untuk bermain dengan media kartu.
4. Guru juga mengajak siswa untuk bernyanyi bersama mengenai materi membiasakan perilaku terpuji
5. Guru mengelompokkan siswa
6. Guru menyuruh siswa untuk mengeksplorasi materi dalam kerja kelompok.

Proses pembelajaran PAI menggunakan pendekatan *edutainment* bentuk pembelajaran yang digunakan menggunakan *discovery inquiry*, Kegiatan dimulai dengan guru melakukan persiapan yang matang. Persiapan tertulis meliputi Rencana Pembelajaran, administrasi kelas dan lain-lain. Sedangkan persiapan tidak tertulis meliputi persiapan mental, penguasaan bahan, dan lain sebagainya. Persiapan guru PAI secara tertulis adalah:

1. Mempersiapkan Rencana Pembelajaran, yang didalamnya terdapat skenario pembelajaran yang sesuai dengan metode-metode yang digunakan untuk menyampaikan materi.
2. Mempersiapkan bahan/materi ajar dalam bentuk teks atau tugas yang disesuaikan dengan silabus. Guru memilih bahan atau materi ajar yang dapat didiskusikan atau tidak, maupun mempertimbangkannya dengan metode-metode dalam pendekatan *discovery inquiry* yang lain.
3. Setelah bahan ajar, persiapan selanjutnya adalah persiapan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran PAI yang sesuai dengan materi. Hal ini berkaitan dengan media yang digunakan untuk menyampaikan materi.
4. Langkah selanjutnya adalah mempersilahkan peserta didik untuk memahami lebih lanjut materi dengan diskusi maupun belajar lapangan.

Dalam proses pembelajaran PAI dengan menggunakan pendekatan *discovery inquiry*, guru PAI dapat melakukannya dengan mengatur kelas dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kerja, ada beberapa tahapan yang digunakan guru PAI dalam melaksanakan pembelajaran PAI yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi atau penutup

Persiapan yang dilakukan guru PAI mengajak peserta didik berdo'a bersama-sama, Adapun langkah-langkah pendekatan *inquiry* dalam pembelajaran PAI menggunakan metode diskusi dan pemberian tugas sebagai proses penentuan *problem solving*-nya, setelah itu membagi mereka dalam 5 kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 7 orang dengan posisi bangku ditata per kelompok dengan model formasi Huruf U, setelah itu guru PAI memberikan pre test tentang materi sebagaimana observasi peneliti, materi pada waktu itu adalah materi tentang zakat, kegiatan ini terjadi sekitar 15 menit.

Tahap pertama yang guru PAI menerangkan materi tentang zakat kepada semua kelompok dengan cara ceramah dan diskusi (tanya jawab) dengan peserta didik, materi perilaku terpuji secara detail mulai dari pengertian sampai bentuk-bentuk perilaku terpuji dengan sistematis dan terkesan merangsang peserta didik untuk bertanya lebih lanjut, guru PAI juga memberikan contoh perilaku dalam kegiatan sehari-hari.

Ceramah yang diberikan guru untuk memberikan pengetahuan pada peserta didik tentang garis besar perilaku terpuji, guru menerangkan materi ini dengan sambil berkeliling kelas, dengan bentuk seperti ini dalam pengamatan peneliti suasana kelas jadi cair dan tidak ada peserta didik yang merasa tidak diperhatikan. Setelah materi selesai diberikan, guru PAI memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk bertanya tentang materi yang mereka terima dari keterangan guru PAI.

Setelah materi diberikan guru PAI memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk membuat satu rangkuman materi disertai contoh riil dari materi zakat untuk didiskusikan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan Masing-masing kelompok mencari/menemukan data dari buku-buku PAI yang relevan, misalnya buku LKS atau dari perpustakaan. Dalam tahapan ini guru aktif berkeliling untuk mencermati proses diskusi dalam kelompok, sesekali guru memberikan motivasi untuk merangsang kelompok aktif berdiskusi untuk menentukan ketentuan zakat dan hikmahnya dalam contoh riil zakat dalam kehidupan sehari-hari, bentuk motivasi yang sering diberikan guru dalam pengamatan peneliti "bagus" dengan muka tersenyum, meskipun masih ada beberapa orang peserta didik yang cuek, diam dan bergerak sendiri dalam berdiskusi kelompok, akan tetapi diskusi secara keseluruhan dalam pengamatan peneliti berjalan baik. Selanjutnya guru juga menginformasikan kepada setiap anggota kelompok untuk aktif dalam kerja kelompok karena itu adalah bagian dari penilaian. Ketika terjadi proses kerja kelompok guru PAI pun menekankan pada anggota kelompok untuk mengembangkan sikap terbaik dalam kerja tim, dan meninggalkan sikap egois di antara kelompok.

Setelah lima belas menit mereka melakukan diskusi kelompok guru mempersilahkan hasil dari kerja kelompok untuk dikumpulkan dan didiskusikan bersama, dan setiap kelompok diwakili oleh salah satu dari anggota kelompok yang dijadikan ketua tim. Kelompok pertama lebih memfokuskan pada ketentuan zakat. Kelompok kedua lebih menekankan hikmah zakat. Kelompok ketiga lebih banyak menekankan pada contoh pembagian zakat di desa. Kelompok keempat diwakili lebih banyak mengupas masalah contoh riil zakat di Desa.

Setelah diskusi selesai guru memberikan kuis kepada setiap anggota kelompok untuk menyelesaikannya secara pribadi, soal atau kuis itu berupa pertanyaan yang dibuat oleh guru, dimana sumber kuis dibuat guru berdasar LKS dan buku ajar. Pada tahapan terakhir yaitu penutup dimana guru menyuruh peserta didik untuk mengumpulkan hasil kuis ke depan lalu pada saat itu juga guru PAI mengoreksi dan memberikan skor kepada peserta didik dan peserta didik yang mendapat hasil terbaik namanya ditulis dalam papan tulis, sebagai penghargaan dan guru menyuruh peserta didik lain memberikan aplaus kepada peserta didik tadi. Selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk mengucapkan hamdalah dan berdoa bersama, lalu menyuruh peserta didik untuk saling bersalaman.

Penciptaan keaktifan siswa diperoleh melalui pendekatan mengajar, karena salah satu tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan pada bagaimana cara guru mendidik, proses pembelajaran PAI Paket C PKBM di era pendidikan yang berorientasi pada keaktifan peserta didik menggunakan pendekatan *edutainment*, Penerapan pendekatan *edutainment* pada pembelajaran PAI Paket C PKBM mempertimbangkan pengetahuan peserta didik, suasana kelas yang kondusif, kerjasama yang baik dan peningkatan kualitas pribadi siswa, pembagian kelompok menjadi lima sampai delapan orang dalam setiap penerapan model pembelajaran ini, juga kegiatan tutor sebaya dan diskusi yang berkembang yang dilakukan dalam pembelajaran PAI menunjukkan pola pembelajaran yang mementingkan peningkatan proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan mata pelajaran PAI, selain itu kreativitas peserta didik semakin dihargai dan melatih mereka untuk selalu menghargai seseorang dan menjadikan mereka bagian yang penting dalam kelompoknya dengan dapat menerangkan dan berdiskusi dalam kelompoknya.

Guru dan peserta yang menggunakan pendekatan *edutainment* pada PAI Paket C PKBM perlu mengembangkan pengetahuan ditemukan dan dikembangkan oleh siswa. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar, dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu waktu dapat diproses dan

dikembangkan lebih lanjut (Hamruni, 2018: 127-128).

Interaksi yang dilakukan dalam pendekatan edutainment pada pembelajaran PAI Paket C PKBM perlu dilakukan dua arah yaitu antara guru dan peserta didik saling menghargai dan menghormati dalam proses belajar mengajar, guru tidak egois dan menentukan alur model pembelajaran sesuai keinginannya tanpa memperhatikan keinginan peserta didik. Pendekatan edutainment pada pembelajaran PAI Paket C PKBM didasari dengan membentuk keyakinan pada peserta didik akan proses pembelajaran yang mereka lakukan dan mendidik pentingnya kerja sama dalam sebuah tim mereka sehingga mereka terbiasa dengan membutuhkan orang lain dalam setiap proses pembelajaran, sehingga nantinya peserta didik siap dan fun dalam melakukan pembelajaran dan pemahaman dan pengetahuan juga skill cepat diperoleh.

Dampak Pendekatan Edutainment bagi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PAI di Paket C

Secara umum keaktifan siswa dalam mengikuti pada pembelajaran PAI Paket C PKBM Semarang dengan pendekatan edutainment ini dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Siswa yang sejak awal mulai pendekatan *edutainment* sampai berakhir pembelajaran senantiasa aktif berpartisipasi baik secara individu maupun kelompok. Indikatornya terlihat tampak antusias menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam kerja individu maupun kelompok dengan baik
2. Siswa yang kadang-kadang tampak memperhatikan dan mengikuti pembelajaran tetapi sering pula berbicara sendiri dengan teman-teman. Kelompok ini akan kembali mengikuti pembelajaran dengan baik manakala ditegur dan disapa oleh guru.

Dua klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa semua siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir sekalipun dengan tingkatan yang berbeda. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang berada di kelas memiliki integritas yang tinggi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini disebabkan penerapan pendekatan edutainment ini memang dikembangkan dari pembelajaran yang mengaktifkan siswa sehingga ketika siswa mengikuti pembelajaran ini akan merasa senang dan tidak bosan.

Penerapan pendekatan edutainment pada pembelajaran PAI Paket C PKBM Semarang memerlukan proses belajar mengajar yang dipusatkan kepada keaktifan siswa dengan melakukan pembelajaran *active learning*, *inquiry* dan *quantum learning*. Dengan pendekatan ini siswa begitu antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar dan tidak merasa jenuh. Karena siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Meskipun proses pendekatan edutainment dipusatkan pada siswa yang dituntut untuk aktif. Bukan berarti seorang guru tidak memiliki peranan yang urgen dalam kegiatan ini. Justru lewat pendekatan edutainment inilah peneliti menemukan peran guru begitu unik dan kompleks, selain sebagai seorang pendidik. Disini peneliti melihat guru PAI yang mampu berperan sebagai sahabat, yang begitu akrab berinteraksi dengan para siswa, selain instruktur yang mengarahkan para siswa, fasilitator yang memenuhi kebutuhan siswa dalam berdiskusi, mediator yang menengahi siswa ketika mengalami ketegangan proses belajar.

Selain itu, peran penggunaan pendekatan edutainment adalah menghilangkan perbedaan atau *gap* antar siswa sehingga tidak terjadi kesenjangan dimana siswa yang pandai akan mau bekerjasama dengan siswa yang sedang, begitu juga siswa yang sedang dapat bekerja sama dengan siswa yang kurang pandai. Hal ini juga membuat siswa termotivasi untuk belajar. Jadi proses pembelajaran harus ada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri peserta didik. Menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik peserta didik

untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal. Disamping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, reward bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Andrioza dan Badrus Zaman (2016), menyatakan strategi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 13 Wonosegoro disusun untuk mencapai tujuan tertentu yang ditetapkan oleh guru. Suasana belajar yang menyenangkan dapat dirasakan oleh peserta didik dalam mencapai prestasi belajar, strategi pembelajaran edutainment diharapkan dapat mencetak lulusan yang tidak hanya dalam nilai (angka) yang baik, namun memiliki kecerdasan kognitif, emosional, dan kecerdasan spiritual. Pendekatan edutainment melalui permainan (game), humor, bermain peran (role play), demonstrasi dan cara-cara lain yang dapat dikuasai oleh guru dan siswa. Hambatannya, sumber daya manusia dalam menjalankan strategi pembelajaran edutainment, peserta didik cenderung bermain hingga melupakan esensi pembelajaran, bahan pembelajaran, waktu pembelajaran yang minim, sarana dan prasarana yang terbatas, lingkungan belajar yang kurang mendukung dalam penerapan strategi pembelajaran edutainment.

Hal yang sama juga terdapat dalam Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Rizal Ramadhan (2020), yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik mudah menerima dan memahami materi pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran edutainment dalam pendidikan agama Islam, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan daya serap peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan strategi-strategi pembelajaran yang lain.

Proses Penerapan pendekatan edutainment semakin berarti bagi siswa dan secara langsung maupun tidak langsung akan dapat mencapai tujuan pembelajaran PAI Paket C PKBM yang direncanakan, Penerapan pendekatan edutainment pada pembelajaran PAI tentunya akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran karena peserta didik diberi ruang untuk aktif dalam belajar dan memahami materi secara mandiri, sehingga pada akhirnya terjadi peningkatan prestasi belajarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa: Penerapan *edutainment* pada pembelajaran PAI Paket C PKBM dapat dilakukan dengan bentuk yaitu *discovery inquiry*, *quantum learning* dan *active learning*. Penerapan pendekatan ini memanfaatkan media yang sesuai dengan materi untuk mendukung proses belajar dan dilakukan dengan CTL dan berprinsip pada keaktifan peserta didik, evaluasinya pun ditentukan pada proses dan kemampuan siswa dalam memahami materi penerapan pendekatan *edutainment* berperan bagi keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pembelajaran PAI Paket C PKBM adalah pembelajaran ini mengarahkan pada keaktifan siswa *student centered* sehingga siswa mengalami sendiri pembelajaran yang dilakukan, guru hanya menjadi motivator yang berusaha menjadi partner siswa dalam meningkatkan keaktifannya, menciptakan kondisi kelas yang mengerahkan semua potensi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad Daud. (2016). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Andrioza dan Zaman, Badrus. (2016). Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Mudarrisa. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*. Vol. 8. No. 1. Juni
- Armai, Arif. (2012). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pres
- Bukhori, Abi Abdillah Muhammad Bin Ismail Al. (t.th). *Shohih Bukhori*. Indo: Maktabah Dahlan

- Departemen Agama RI. (2016). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Depag RI
- Departemen Pendidikan Nasional. (2012). *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Kompetensi Dasar Pendidikan Agama Islam Untuk Sekolah Menengah Umum*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Drost, J. (2001). *Proses Pembelajaran Sebagai Proses Pendidikan*. (Jakarta: PT Gramedia.
- Hamruni. (2018). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Nasution, S. (2014). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhadi. (2014). *Kurikulum 2004; Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Grassindo.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia. (2013). Nomor 000912.
- Peraturan menteri pendidikan nasional No 22 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD. MI. dan SDLB
- Porter, Bobbi De dan Mike Hernacki. (2011). *Quantum learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Judul Asli ; *Quantum Learning : Unleashing The Genius In You*. Terj. Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa
- , dkk. (2013). *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. terj. Ary Nilandari. Bandung: Kaifa
- Ramadhan, Mochammad Rizal. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter dalam Pendidikan Agama Islam. *Fikroh : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* Volume. 13. Number. 2. Juli
- Syaibani, Omar El-Toumi Al. (2016). *Falsafah Pendidikan Islam*. Terjemah Hasan Langgulung. Jakarta: Bulan Bintang
- Tafsir, Ahmad. (2013). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Utami, Amalia. (2019). Implementasi Metode Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) (Studi kasus di Sekolah Inklusif SD Muhammadiyah 16 Kreatif Surabaya). tesis Jurusan Pendidikan Agama Islam Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Zein, M. (2015). *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta: AK Group dan Indra Buana
- Zed, Mestika, (2014). *Metode Penulisan Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia